

H. de Cyréé

Die

Ausschaltung

des

Hasards

im Glücksspiel

Eine gemeinverständliche Abhandlung

auf wissenschaftlicher Basis.

Angewandt bei Roulette

und Trente - Quarante.

(masse égale)

Mit einem Vorwort, Einleitung und

einer Beschreibung der Methode

- - 1935 - -



Einleitung zum eBook

Das hier aufbereitete Werk ist 1935 in München im Kommissionsverlag Kaufmann unter Pseudonym, in einer Auflage von 100 Exemplaren, erschienen (siehe unten). Das deutsche Urheberrecht ist mithin 2006 erloschen.

Das Original, als Vorlage diente das mit 35 nummerierte Exemplar, war auf Maschine geschrieben und in mimeographierter Form rechtsseitig abgezogen. Aufgrund der schlechten Papierqualität wurde es vor einigen Jahren zur Erhaltung auf Mikrofilm gesichert. Diese Verfilmung wurde dann 2010 gescannt. Aufgrund der schlechten Vorlage war es nicht möglich, den Text per optischer Zeichenerfassung fehlerfrei zu übernehmen, er wurde daher neu eingegeben. Komplexere Tabellen wurden als Bilder in den pdf integriert. Bei der Aufbereitung wurden jeweils zwei Manuskriptseiten zusammengefaßt, die Originalpaginierung in der Kopfzeile (z.B. als "12 / 13") übernommen. Ein Inhaltsverzeichnis fehlt. Offensichtliche Schreibfehler wurden stillschweigend korrigiert, "ß" für "ss" substituiert. Die kreativeren Unterstreichungen (wie =o=o=o=) wurden nicht übernommen. Anmerkungen des Bearbeiters sind als Fußnoten, weiterführende Literaturhinweise¹ als Endnoten, eingefügt.

Es sei darauf hingewiesen, daß praktisch alles was vor 1960 als "Roulettewissenschaft" veröffentlicht worden ist, allenfalls als kleines Einmaleins dieser "Wissenschaft," meist besser als "Hokus Pokus," bezeichnet werden kann. Das hier reproduzierte Werk, sowie die darin zitierten "Autoritäten" fallen sämtlich in diese Kategorie, es ist aber ein gutes Beispiel für seine Zeit. Die meisten dieser "Wissenschaftler" waren in den seltensten Fällen in der Lage vernünftige Wahrscheinlichkeitsmathematische Berechnungen aufzustellen, was teilweise auch an den damals noch nicht bekannten statistischen Methoden oder fehlenden technischen Hilfsmitteln zur Berechnung lag. Bei fast allen von "Fachverlegern" angebotenen Systemen genügen auch heute noch die vier Grundrechenarten, Papier und Bleistift um sie als Unsinn zu entlarven. Unter Mathematikern herrscht heute Einigkeit darüber, daß es kein System gibt und geben kann, das, bei Verwendung eines fehlerfreien Roulettekessels, auf (unendlich) lange Sicht eine mathematische Überlegenheit des Spielers erreichen kann. Herauszufinden, ob es Systeme gibt, die über kürzere Zeiträume eine positive Gewinnerwartung haben, bleibt dem Spieler, innerhalb seiner endlichen Lebenszeit, überlassen. (shoplifter_too[AT]yahoo.co.uk, 2010)



Abstract

The book presented here in electronic form was originally printed as no. 35 of 100 copies as a subsidised publication in Munich, Germany in 1935. The author's name is a pseudonym, which could not be resolved using standard bibliographic tools. German copyright protection ended in 2006.

The German language original was mimeographed on single pages stapled together. It seems likely that the author was trying to cash in on the roulette boom caused by the reopening of the Baden-Baden casino shortly after the Nazi takeover. For preservation purposes the original has been copied on microfilm some years ago. This film was scanned in 2010. Due to the poor quality of the original it did not lend itself to OCR, therefore the text was retyped, whereby every two pages of the original typescript were combined, preserving the original page-breaks. More complex tables have been incorporated as images into the pdf. The original typeface and layout, are imitated. There was no table of contents. Misspelt words, where obvious, have been corrected, "ß" substituted for "ss."

(shoplifter_too[AT]yahoo.co.uk, 2010)

Dieses Exemplar

ist der

35

Band

aus einer Auflage

von

hundert Exemplaren.

Copyright

Abschrift und Übersetzungsrecht auch

mit Quellenangabe verboten.

In Kommission bei

W. Kauffmann, München, Agnesstrasse 62.

Vorwort

Die Roulettefrage - in Verbindung mit der Lösung - ist so alt wie das Spiel selbst. Durch die wirtschaftliche Not der Nachkriegszeit, sowie auch die Wiedereröffnung der Spielsäle in Baden-Baden ist diese Frage wieder einmal akut geworden und hat die Gemüter die vordem den Glücksspielen skeptisch - in den meisten Fällen sogar feindlich - gegenüberstanden auf den sehr gefährlichen Boden der Spielsäle geführt.

So begebenet man heute in San-Remo Monte-Carlo, Spa Zoppot und wo es sonst noch öffentliche Spielplätze gibt deutschen Staatsangehörigen - die nicht nur aus Leidenschaft spielen wie es in den Vorkriegsjahren der Fall war - sondern es sind Menschen, die in ihrer misslichen Lage alles daran setzen den Rest ihres Vermögens gewinnbringend anzulegen.

Leider aber muß gesagt werden fehlt diesen Glückssuchenden und Verblendeten in fast allen Fällen die Kenntnis der Regeln und Leitsätze des Spiels - ohne deren Wissen sich niemand an den grünen Tisch setzen sollte.

Jedes Glücksspiel stellt sehr hohe Anforderungen an den Spieler, die nicht nur allein in dem finanziellen Teil zu suchen sind, sondern sich lediglich auf zwei Hauptpunkte konzentrieren.

- So;
1. die physischen
 2. die psychischen
Kräfte.

Von diesen werden in erster Line eine absolut eiserne Konsequenz gefordert; man versteht darunter die Fähigkeit einen einmal getroffenen Weg des Spiels beharrlich, ohne von der Regel abzuweichen, in Anwendung zu bringen - auch wenn sich die Regel nicht als richtig erweisen sollte.

Es ist sehr schwer konsequent zu sein, viel schwerer als die meisten Menschen zugeben wollen, - aber es lohnt sich - denn mehr als 90% aller Verluste sind ausschließlich auf das Konto der Unkonsequenz zu verbuchen.

Der Spieler muß es unter allen Umständen

fertigbringen, daß er auf Grund seiner Spielregel sich von allen äusseren Geschehnissen nicht ablenken läßt; es muß ihm ganz gleichgültig sein ob sein getätigter Satz gewinnt oder verliert. Hat er es erst soweit gebracht so ist er auch geschützt vor Nervenverbrauch - denn dieses ist der stärkste Feind - das stärkste Gift! -

Man bedenke, daß der Mensch mit Nerven, Gefühl, Fleisch und Blut der toten Maschine - ohne Seele und Verstand - immer unterliegen muß, so konträr es auch klingen mag.

Es lege sich jeder einmal selbst darüber Rechenschaft ab, ob er den hier angeführten Sätzen gerecht zu werden vermag.

Hat diese eigene Prüfung auch nur in einem Punkte ein negatives Ergebnis ergeben so kehre er den Glücksspielen unverzüglich den Rücken, denn er kann wirklich nichts besseres tun; andernfalls würde er mit dem Betreiben eines Glücksspiels ein außerordentlich gefährliches Beginnen anfangen was mit hundertprozentiger Sicherheit den Verlust des gesamt-kapitals bedeuten würde.

Mögen meine, nun folgenden Ausführungen, die sich auf eine 35-jährige Praxis stützen den Leser vor den üblen Folgen der Glücksspielle bewahren und ihn auf den einzigsten möglichen Weg der Überwindung des Hasards weisen.

H. de Cyreé.

EINLEITUNG

Es ist seit Bestehen der Bank von Monte-Carlo verschiedentlich versucht worden der Roulette auf mechanischem Wege beizukommen aber fast allen Autoren ist es - mit wenigen Ausnahmen - nicht gelungen, die Lösung des Roulette-Problems auch nur einigermaßen zu finden.

Selbst die ganz großen Roulette-Schriftsteller wie Marigny,ⁱⁱ Chateau,ⁱⁱⁱ d'Alost,^{iv} Aljett^v (letztere orientalischer Professor der Mathematik) haben es nicht fertiggebracht der Bank auf mechanischem Wege ein Plus abzurufen.

[unleserlich] die Methode^{vi} des Ching-Ling-Wu, welche nebenbei bemerkt ziemlich umständlich auf sieben Tableaux zu spielen ist hat namentlich bei schnellem Gang des Spiels keine Folgemöglichkeit ohne der Gefahr aus dem Wege zu gehen die größten Fehler der Punktierung zu machen. Einen 35%igen Überschuß seiner Methode habe ich nie erreicht, so ist auch der rein mechanisch festsestellte écart viel zu gering um eine hohe Gradition des zu spielenden Coups zu erreichen.

Die Methode des Prof. d'Alost hat leider in der Praxis den großen Fehler, daß sie durch den viel zu häufigen Angriff der Bank eine ausreichende Front bietet, wodurch die Methode an prozentualen Übergewicht stark verliert.

Die Autoren Marigny, Chateau und Aljett (letztere mit seinem Manuskript - secret) nähern sich alle - mit sehr wenigen Abweichungen - ihren Ideen.

Vervollständigungen die zur Lösung des Roulette-Problems geführt hätten ist aber auch diesen Autoren nicht gelungen.

Allen vorgenannten Rouletteforschern ist aber ein Lob in keiner Weise abzusprechen, insofern sie sich auch alle darin einig sind, daß es keine Möglichkeit gibt mit Progression der Roulette beizukommen und das Unnütze aller Progressionsarten unter Beweis stellen die den Ruin eines jeden Spielers herbeiführen muß.

Um gegen die Bank zu kämpfen - muß man mit gleichen Mitteln kämpfen! Darüber hinaus - gibt es kein Heil!

Eine Methode die mit masse-égale gespielt nicht mehr Einheiten erzielt als man gibt ist im voraus schon gerichtet und dürfte durch Progression in keiner Weise zu verbessern sein.

Man gebe sich nicht der Hoffnung hin, daß es eine einfache wäre der Bank mit Sicherheit auch nur ein einziges Stück abzugewinnen.

3 Faktoren: das Zéro,
das Maximum
das unbestimmte écart

sind es die der Bank ihre absolut sicheren Gewinne einbringen und die mit tödlicher Sicherheit jedes Progressionsspiel scheitern lassen. Progressionsspiele können nur Scheingewinne zeitigen - wo der Gewinn in gar keinem Verhältnis zum Anlagekapital steht.

Die Devise im Spiel muß lauten:

Wenig Stücke investieren - um der Bank durch viele Sätze keine zu große Angriffsfront ihrerseits zu geben.

Die wenigsten Spieler haben aber diesen allerwichtigsten Grundsatz schon erkannt!

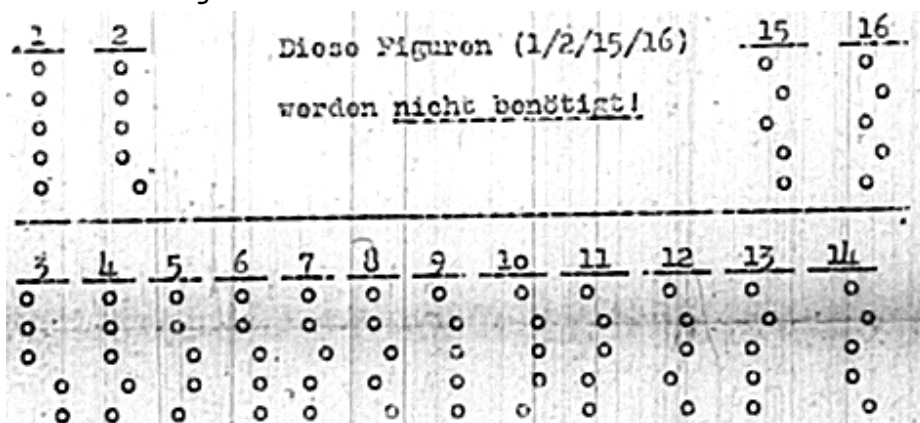
Wenn man dauernde Reingewinne erzielen will so muß man eine hohe Gradition des écart abwarten, um dann mit hohen masse-égale Stücken zu setzen, das ist der einzige richtige und lukrative Weg, - der nebenbei bemerkt noch der billigste ist - anstatt mit vielen kleinen Sätzen (bei demselben Anfangskapital) sein Geld mit der größten Sicherheit zu verlieren.

Zur Basis meiner sehr weitläufigen Untersuchungen die sich mehr als auf zwei Jahrzehnte erstrecken nahm ich die neutralen Figuren aus 5 Punkten bestehend, die mir, richtig angewandt mit dem dominierenden écart eine Durchschnittstreffsicherheit von 40, stellenweise sogar 60% einbrachten.

Man wird bei Anwendung der erläuterten Spielweise mit sehr wenigen Stücken auskommen und wenn genau befolgt keinen Tag mit Minus abschließen können, was bisher von keiner Methode erreicht worden ist.

BESCHREIBUNG DER METHODE

Es handelt sich also darum die angeführten Fünfer-Figuren mit dem dominierenden écart in Anwendung zu bringen. Wir fassen daher die Figuren wie folgt zusammen:



Die hier abgebildeten Figuren gehen alle von schwarz aus, sie könnten genausogut von rot ausgehen, im Spiel ist es ganz gleichgültig von welcher Farbe die Figur ihren Anfang nahm; ich will damit sagen, daß die umgekehrte Figur also von rot angefangen denselben Wert besitzt.

Zum Spiel benützen wir nicht alle 16 Figuren sondern nur deren 12. Wir müssen daher um neu Figuren zu erhalten die Figur 1 und 2, sowie 15 und 16 fortlassen.

Neutrale Figuren sind solche die bei jedem neuen Coup 2 neue Figuren bilden können, also sich in ihrer eigenen Figur rückbilden wie es in in Figur 1 und 16 der Fall wäre.

Das wichtigste ist, daß man diese 12 Figuren der Reihenfolge nah genau beherrscht um sie auch am richtigen Platz im Figurenbild eintragen zu können.

Mit einiger Übung ist es leichter als es zuerst den Anschein hat. (Ich habe hier die Figuren 1-2-15-16, die konträr gegenüberstehen gestrichen).

Es sind also 6 Paargruppen die sich konträr gegenüberstehen und die untrennbar miteinander verbunden sind.

Es lassen sich also bilden:

Von Figur	2	nur	3	oder	4
" "	3	"	5	"	6
" "	4	"	7	"	8
" "	5	"	11	"	12
" "	6	"	9	"	10
" "	7	"	13	"	14
" "	8	"	15	"	16
" "	9	"	1	"	2
" "	10	"	3	"	4

[im Original hier Seitenumbruch]

Von Figur	11	nur	5	oder	6
" "	12	"	7	"	8
" "	13	"	9	"	10
" "	14	"	11	"	12
" "	15	"	13	"	14

Anmerkung: Die Figur 3/4 können wir nur bilden wenn eine Figur 2 vorangegangen ist, die wir ja nicht im Figurenbild notierten. Ebenso ist es mit Figur 13/14. Bei diesen muß die Figur 15 vorausgegangen sein.

In dem Maße wie sich das Spiel entwickelt tragen wir die Figuren mit einem Punkt in das Figurenbild direkt ein.

Wir müssen jedoch einige Änderungen des Figurenbildes vornehmen da die Figuren in arithmetischer Folge eine unvollkommene wäre. Zu diesem Zwecke gruppieren wir die Figuren paarweise um.

Figuren-Bild

3 - 11 4 - 12 5 - 14 6 - 13 7 - 8 9 - 10

Wir beginnen mit unseren Eintragungen; um besser den Lauf des Spiels zu kontrollieren habe ich die Zahlen der Permanenz im Bilde festgehalten.

Die Zahlen 5-7-1-2-1 geben die erste Figur (4), die wir aber nicht eintragen da sie uns erst den Weg weisen "wo" wir unseren Punkt (hier Zahlen) eintragen müssen.

Wir gehen also von der Hauptzahl 4 aus und fragen uns, was kann nach der 4 (die im Figurenbild stehende Kopfzahl gebildet werden; die Antwort ist - nur 7 oder 8.

Es kommt die Zahl 34, eine Figur 7 die wir eintragen. Nun gehen wir von der Kopfzahl 7 aus und fragen uns wieder "was" bildet die Figur 7?; nur 13 oder 14.

Es kommt die Zahl 24, also eine Figur 14, die wir eintragen. Wir schauen nun auf die Kopfzahl 14, die nur 11 oder 12 bilden kann - es kommt die Zahl 23 eine Figur 12, dann von der Figur 12 ausgehend bildet die kommende Zahl 29 die Figur 8, die wir eintragen.

Anmerkung: Durch diesen Wurf sehen wir, daß sich Figur 4/7 und 12/8 ausgeglichen haben. Wir halten diese beiden Punkte mit einem Strich fest und markieren auf A einen Punkt (hier ist die Zahl 29 angegeben).

Den nächsten Punkt können wir nicht eintragen da von Figur 8 nur 15 oder 16 gebildet werden kann, die uns im Figurenbild fehlen. Durch den nächsten Wurf 20 erreichen wir die Figur 15. Wir fragen uns nun, was bildet in der Folge die Figur 15?; nur 13 oder 14.

Durch den Wurf 3 erhalten wir die Figur 14, die wir unter der Kopfzahl 8 (15) eintragen. Mit diesem Wurf haben wir 2 Figuren 14, und zwar einmal von 7 und einmal von Figur 8 gebildet. Es hat ein Ausgleich in diesen Figuren nicht stattgefunden, deshalb machen wir unter diesen beiden Punkten einen Strich und tragen in "E" einen Punkt ein, da ja ein écart gebildet wurde (hier die Zahl 3).

Der nächste Wurf ist die Zahl 9, diese bildet die Figur 11. Wir sehen nun, daß von Figur 14 ausgegangen, das erste mal eine Figur 12, jetzt eine Figur 11 gebildet wurde; wir haben damit den ersten Ausgleich innerhalb einer Figur, der uns abweichend von allen anderen écart-Spielen nicht interessiert, wir denselben nicht berücksichtigen noch eintragen.

Der nächste Wurf, abermals die Zahl 9, bildet die Figur 6 (unter der Hauptzahl 11 auf 6 eingetragen), weil wir ja von der Figuren-Hauptzahl 11 ausgingen.

Es fällt die Zahl 25, eine Figur 9 unter 6, in 9 eingetragen. Da wir von Figur 9 ausgehend nur eine Figur 1 oder 2 bilden können müssen wir warten und zwar so lange

bis sich die Figur 2 gebildet hat. Es fällt die Zahl 24 eine 2er Figur, die natürlich nicht eingetragen werden kann.

Es fällt die Zahl 16, eine Figur 4, die unter der Hautzahl 9 eingetragen wird.

Es fällt 12 eine Figur 7 unter Hauptzahl 4 eintragen

"	"	1	"	"	13	"	"	7	"
"	"	7	"	"	9	"	"	13	

Mit diesem Wurf haben wir wiederum ein écart der auf "E" (Zahl 7) eingetragen wird.

Es fällt die Zahl	28	eine Figur	2	die nicht eingetragen wird
"	30	"	4	unter 9/4
"	11	"	8	4/8
"	30	"	16	ohne Interesse
"	27	"	15	"
"	20	"	14	die unter 8/14 eingetr.v.
"	30	"	12	(hier haben wir ein Ausgleich, unter A eintrag.)
"	27	"	7	

Einen Ausgleich unter "A" eintragen.

Es fällt die Zahl	25	eine Fig.	13	eintragen
"	30	"	9	"
"	3	"	1	ohne Interesse
"	33	"	2	"
"	13	"	3	eintragen
"	14	"	5	"

Ausgleich auf "A" eintragen.

Es fällt die Zahl 19 eine Fig. 11 eintragen (Ausgleich)

"	"	"	31	"	5	"
"	"	"	13	"	6	"
"	"	"	18	"	10	"

Abschlußstrich. Ausgleich auf "A" markieren.

Es fällt die Zahl 8 eine Fig. 4 auf A markieren (Ausgleich)

"	"	"	20	"	7	eintragen
---	---	---	----	---	---	-----------

Bis hierher scheinen die Punkte (Eintragungen) im Figurenbilde, die ich in Zahlen wiedergab verstanden worden zu sein. Ich nehme nunmehr statt der Zahlen ausschließlich Punkte her, solange bis ein tatsächlicher Angriff stattfindet; den ich dann der Kontrolle wegen wiedergebe. -----

Es fällt die Zahl	22	eine Figur	13	eintragen
"	17	"	9	"
"	12	"	2	nicht eintragen
"	33	"	4	"
"	32	"	8	"
"	5	"	15	"
"	12	"	13	eintragen (écart-Strich)

Mit dem Fallen der Zahl 12, die eine Figur 13 ergab haben wir das "Signal" erreicht um nun für den écart, also den zweiten Punkt zu spielen.

Folgen wir weiter:

Es fällt die Zahl 6 eine Figur 10.

Nach diesem Wurf haben wir von 10 ausgehend jetzt einen tatsächlichen Satz zu tätigen und zwar müssen wir "ROT" spielen, damit wir keinen Ausgleich, also Figur 4 erhalten, denn wir haben eine Figur schon durch 9.

Es fällt 7 "Rot" - eine Figur 4 -also gewonnen.

Sehen wir uns nun den "Rapporteur" A - E (Ausgleich und écart) an der uns sagt, daß wir erst nach einer Continuität von 6 Punkten, ganz gleich ob die Punkte auf A oder E stehen und der erste Punkt auf der Gegenseite sich zeigt (Signal) setzen können. Es müssen mindestens sechs oder mehr Punkte sein die hintereinander gekommen sind.

Folgen wir weiter:				Fortsetzung			
Es fällt	14	Fig.	7	Es fällt	34	Fig.	5 (écart)
" "	21	"	13	" "	7	"	11
" "	1	"	9	" "	11	"	5
" "	4	"	2	" "	32	"	12
" "	22	"	3	" "	3	"	7 (écart)
" "	13	"	6(écart)	" "	3	"	13
" "	31	"	9 "	" "	4	"	10
" "	5	"	2	" "	26	"	3 (écart)
" "	9	"	3	" "	26	"	6 (Ausgl)
" "	17	"	5				
" "	33	"	11				

Durch den Wurf 26 erhalten wir das Signal um auf Ausgleich zu spielen und zwar verwenden wir für jede neue Konstellation (das ist hier die zweite) nur drei Stücke um ein Plus zu erreichen!

Hat man innerhalb 3 Coups kein Plus erreicht so geht es mit den drei Stücken nur auf Ausgleich - also keinen Gewinn.

Das Prinzip ist: Sofort beim ersten Satz zu gewinnen, da alle ersten Sätze mit 80% gewonnen werden, die zweiten dagegen nur 60% und so sinkt die Wahrscheinlichkeit mit jedem weiteren Satz ganz rapid.¹

Folgen wir weiter:

Wir müssen jetzt Figur 9 bilden, also tatsächlich spielen.

Es fällt 21 eine Figur 10 die uns den Coup zunichte macht, da diese Figur keinen Ausgleich brachte.

Der nächste Wurf gibt keine Möglichkeit zum Satz, da die Hauptzahl 9 und 10 ohne jeden Reiz sind.

Es fällt die Zahl 6 eine Fig. 4

" " " " 7 " " 8

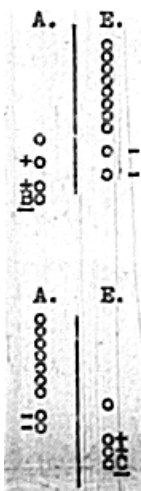
" " " " 216 " " 15

Nach diesem Wurf haben wir einen Angriff, Figur 14 zum Ausgleich zu bringen. Wir müssen also von Figur 8/15 ausgehend - Schwarz - spielen.

Wir haben wiederum Figur 11 zu spielen und zwar schwarz, damit Figur 12 (Hauptzahl 5 - 14) in Gleichgewicht gebracht wird. Es fällt die Zahl 2 - gewonnen.

1) richtig wäre: p=18/37*Satz, also 48,65% dann 23,3%, 11,52% usw.

Beispiele:



1. Dieser Punkt B wurde nicht mehr gespielt, da in drei Sätzen kein Plus erzielt wurde; Es wurde also nur auf Ausgleich ohne jeden Gewinn gespielt.
2. Auch bei dieser Konstellation wird nur auf Ausgleich (ohne Plus) gespielt, der Punkt C kommt nicht mehr in Betracht.

Die Praxis zeigt, daß auf 100 getätigten [sic] Coups nur 10-14 Coups entfallen, wo je 2 Stück verloren gegangen sind;

Es ist reine Liebhabersache, falls 2 Stück verloren gegangen sind, daß man bei neuer Konstellation mit dem doppelten Satz spielt und wenn dieser Satz gewonnen wurde mit dem ersten

Satz wieder anfängt. Wenn wir nun so weiter spielen so haben wir täglich genügend Möglichkeiten des Angriffs - die - mit absoluter Präzision, bei einem Höchst-écart von 10 Stücken, mit Plus endigen müssen.

Mit 20 Stück an Kapital ausgerüstet kommt man mit dieser Spielweise glänzend aus ohne befürchten zu müssen, ein höheres Kapital an Stücken gebrauchen zu müssen. Für den Erfolg bürgt jedenfalls nur die strenge vorgeschriebene Anweisung; ein Abweichen derselben endet mit Verlust. Die goldene Regel sagt - daß man, um für alle Tage immer

gleich gerüstet zu sein nicht mehr als auf 2 Plus rechnen soll, obwohl man mit aller Sicherheit 6-8 Plus erreichen kann.²

FIGURENBILD.

$\begin{array}{r} 3 \quad 11 \\ \hline 5/6 \quad 5/6 \\ \hline 11 \quad 9 \\ \hline 0 \quad 13 \\ \hline 0 \quad 0 \\ \hline 26 \quad 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \quad 12 \\ \hline 7/8 \quad 7/8 \\ \hline 31 \quad 29 \\ \hline 20 \quad 27 \\ \hline 0 \quad 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \quad 11 \\ \hline 11/12 \quad 11/12 \\ \hline 9 \quad 31 \\ \hline 19 \quad 30 \\ \hline 2 \quad 0 \\ \hline 0 \quad 2 \end{array}$
--	---	--

$\begin{array}{r} 6 \quad 13 \\ \hline 9/10 \quad 9/10 \\ \hline 25 \quad 7 \\ \hline 18 \quad 30 \\ \hline 0 \quad 0 \\ \hline 0 \quad 0 \\ \hline 21 \quad 0 \end{array}$	$\begin{array}{r} 7 \quad 8 \\ \hline 13/14 \quad 13/14 \\ \hline 21 \quad 3 \\ \hline 1 \quad 20 \\ \hline 25 \quad 12 \\ \hline 0 \quad 0 \\ \hline 0 \quad 28 \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \quad 10 \\ \hline 3/4 \quad 3/4 \\ \hline 16 \quad 30 \\ \hline 0 \quad 8 \\ \hline 13 \quad 0 \\ \hline 0 \quad 0 \\ \hline 0 \quad 0 \end{array}$
---	---	--

RAPPORTEUR

A	E
29	3
20	7
27	12
14	7 +
19	13
18	31
8	34
12	3
33	26
32	21 -
5	
12	
6	
7	
11	
21	
1	
4	
22	
+ 28	
+ 2	

Seite 18 des Originals

²) Im Original hier Seitenende 17, es folgen dann auf S. 18 die im Bild oberhalb dargestellte Tabellen.

2. Methode

Die 9. Technik von Theo d'Alost
Bisher noch nicht veröffentlichte Methode.

Diese Methode kann wohl als die Krone geistiger Schöpfung der beiden Autoren - Theo d'Alost und H. de Cyreé³ - angesehen werden.

Wenn ich in meiner Einleitung von dem zu häufigen Angriff der d'Alostschen Techniken gesprochen habe, - daß die bekannten Ideen kein allzu hohes Übergewicht haben - so sei hierbei bemerkt, daß alle herausgegebenen Mechanismen nur Anregungen und keine Systeme waren.

Mit diesem Mechanismus soll das erste ausgearbeitete System der Öffentlichkeit übergeben werden.

Die Idee dieser Technik basiert ausschließlich auf dem dominierenden Gruppen-Ecart und zwar in der immer wiederkehrenden Periodizität. Die Figur die in der natürlichen Permanenz gesucht wird, wird in 2 Rapporteurs, die wiederum eine Unterteilung von 6 Abschnitten aufweisen als ein Ganzes durch einen Punkt im Rapporteur festgehalten. - Während mehr als 12 Jahren spiele ich diese Methode praktisch in Spa, San-Remo, Monte-Carlo wie auch in Campione mit dem denkbar besten Erfolge.

Das Erfolgsverhältnis dürfte ein etwas besseres als das der ersten Methode sein.

Beschreibung

Wie ich schon sagte findet eine Umwandlung der Permanenz statt. Die Gruppe[n] die sich nur aus den letzten 4 Zahlen jeweilig bilden lassen ergeben immer nur eine Einheit, also einen Punkt der dann in den Rapporteur eingetragen wird.

Die Gruppen die entweder eine Reguläre oder eine Irreguläre Form annehmen sind die folgenden: (7 Technik von Theo d'Alost)

<u>3 REGULÄRE</u>			<u>3 IRREGULÄRE</u>		
<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>
o	o	o	o	o	o
o	o	o	o	o	o
o	o	o	o	o	o
o	o	o	o	o	o

Ob die Figuren nun schwarz oder von rot ihren Anfang nehmen ist gleichgültig; die Hauptsache ist, daß man sich die Figuren der Reihenfolge nach genau einprägt! Jedem Kenner der d'Alostschen Theorien, der auch die 7te Technik kennt, wird es auffallen, daß eine Figur fehlt. Die Auslassung dieser 4ten Figur ist darin zu

3) Stinkt's hier irgendwie?

suchen, daß nur solche Figuren in Anwendung kommen die sich in ihrer eigenen Figur nicht rückbilden können, es ist dieselbe Einteilung wie in der vorher beschriebenen 1. Methode. (Neutrale Figuren)

Folgen wir nun unserer Permanenz die uns ein sehr klares und leichtverständliches Bild gibt:

Die Anfangszahlen 16-28-26-5- geben die erste Reguläre Figur 2, mit diesem Punkt haben wir den Blick auf den Rapporteur 2 zu werfen, weil es ja eine Figur 2 ist.

Wir müssen nun auf den folgenden Coup Acht geben - was - er für eine Figur bildet, damit wir auf Grund dieses Wurfes wissen wo wir mit dem Fallen dieses Wurfes unsere Eintragung im Rapporteur machen können. Die nun folgende Zahl 29 gibt uns die Antwort darauf und zwar ist durch diesen Wurf (immer die letzten 4 Zahlen im Auge behalten) eine irreguläre Figur gebildet worden. Wir haben also Regulär - Irregulär abgekürzt (R - J) den wir nun durch einen Punkt im Rapporteur 2 unter R-J festhalten. Haben wir dieses getan so machen wir einen Abschlußstrich in der Permanenz. Folgen wir weiter: Die nächste Gruppe, also die nächsten 4 Zahlen 24-5-33-15- bergen eine irreguläre Figur 6, wir müssen also den kommenden Wurf abwarten; die Zahl 32 bringt eine reguläre Figur zustande, wir haben also Irregulär - Regulär oder kurz: J-R. Wir notieren einen Punkt unter 6 JR.

Die nächsten Zahlen 2-32-3-22- geben eine R-Figur durch die Zahl 8 wird dieses Bild nicht verändert - wir haben also jetzt R.R. und tragen einen Punkt unter 2 R.R. ein

Es fallen die nächsten Gruppen:

Die Zahlen	18	-	22	1st	4	unter	JR	eintragen
□	6	-	4	□	4	□	JJ	□
□	23	-	26	□	2	□	RJ	□
□	9	-	22	□	4	□	JR	□
□	8	-	31	□	1	□	RJ	□
□	17	-	34	□	5	□	JJ	□
□	9	-	14	□	3	□	RJ	□
□	22	-	21	□	3	□	RR	□
□	7	-	27	□	4	□	JJ	□

Mit dem Fallen der Zahl 27 erhalten wir unseren ersten Gewinn! Warum? Werfen wir einen Blick auf den Rapporteur 4 - als Vorläufer notieren wir die Zahlen 22-4-22- es sind dies 3 einzeln stehende Punkte - den 4ten den wir nun in der Intermittence spielten brachte uns diesen Gewinn.

Anmerkung: Wir spielen jeden Intermittencecoup wenn 3 einzeln stehende Würfe vorangehen, ferner jeden 3ten Coup in der Serie - bei der Letzteren müssen nur 2 Punkte vorangegangen sein!

Folgen wir weiter: Es fallen die Endzahlen in der Gruppe 7-31 ist 5 unter JJ ferner 27-34 ist 1 RJ. [sic] Die kommenden Zahlen 16-4-25-14 bilden eine 6er Figur - wenn wir nun einen Blick auf unseren Rapporteur werfen so finden wir wieder eine Möglichkeit zum Satz und zwar auf 6 denn hier sind schon 2 Punkte in der Serie. Wir müssen also JJ in der Verlängerung spielen, den 3. Punkt! und zwar Rot - es fällt 23 - wir haben gewonnen.

Es fallen ferner die Zahlen in der nächsten Gruppe 4-24-33-36-18- mit dem Wurf 18 haben wir wieder eine Gelegenheit zum Satz und zwar auf 1 in der Serie des RJ - wir müssen also Rot spielen - es fällt die Zahl 15 schwarz die uns den Coup verlieren läßt.

Es fallen ferner die Endzahlen in den Gruppen 34 - 3 ist 4 JJ. dann 32-15 ist 1 RR, alsdann 16-29- ist 6 JR, dann 7-3 ist 5 JR. 33-26 ist 5 JR, alsdann 23-33-29-6-24-15-10-17-5 jetzt haben wir wieder eine Satzgelegenheit und zwar auf 5 JR i der Serie! Wir müssen nun rot [unleserlich]olen - es fällt die Zahl 12 wir haben gewonnen.

Es fallen ferner die Gruppenendzahlen:

22-3	1st	1	RR	g	21-17	1st	6	JR	
22-21	"	1	RR		4-19	"	4	JR	vor
22-35	"	2	RR	g	23-26	"	3	RR	g
9-21	"	3	RJ		3-7	"	5	JR	
1-10	1st	5	JJ		32-14	1st	5	JR	
6-27	"	/	JR		10-24	"	5	JR	
34-16	"	4	JJ		27-6	"	4	JR	
17-36	"	1	RR		29-2	"	3	RR	
4-8	"	1	RJ		9-16	"	5	JR	g
3-1	"	4	JJ	g					

Jetzt nachdem das Prinzip der Methode wohl verstanden worden ist wollen wir die Regel festlegen von der man unter keinen Umständen abweichen darf.

Regel:

1. Man spiele den dritten Punkt in der Serie.
 2. Man spiele nach drei einzelstehenden Punkten den 4ten in der Intermittence.
 3. Man vermeide unter allen Umständen zu setzen auch wenn die Situation noch so günstig erscheint.
 4. Um den Verlust-Ecart noch bedeutend zu reduzieren gehe ich den Weg den Aljett vorschlägt und zwar als folgt: Nach 2 Verlusten - ersichtlich auf der + - Linie - die aber nur hintereinander gekommen sein müssen enthalten wir uns des Spieles bis zum Eintritt eines + Coups, d.h. eines Scheingewinnes (den wir ja nicht gesetzt haben). Nach dem Erscheinen dieses Scheingewinns spielen wir wieder wirklich - sobald sich nach den Gruppenbildern wieder die Gelegenheit dazu bietet.
- (Siehe folgende Skizze)

+ =
o gewonnen
o " "
o verloren
o " "
o nicht gesetzt
o " "
o " "
o gewonnen
o verloren
o gewonnen
o " "
o verloren
o " "
o nicht gesetzt u.s.w.

5. Da die Gewinncoups - die Verlustcoups um ein bedeutendes übersteigen, so besteht kein Bedenken eine Erhöhung der Sätze zu empfehlen - aber nur im GEWINN - niemals im Verlust!

METHODE 2 A.

Man kann den vorher beschriebenen Mechanismus nun auch in festere und kürzere Formen gestalten insofern - als man die Figuren hintereinander in Gruppen einreihet. Bei diesem Spiel werden die Gruppen nicht als selbständige (abgeschlossene) Gruppen behandelt sonder sie sind fortlaufend.

Wir nehmen zum guten Verstehen dieselben Permanenzen her die wir schon 2ten Methode hatten.

Ich habe zum genauen Verfolgen unseres Spiels in den 6 Rapporturen jeweils Zahlen anstatt Punkte eingesetzt, die mit der Permanenz identisch sind, damit man sich darüber klar wird und nicht im Zweifel ist habe ich die ersten beiden Reihen der beigegebenen Permanenz - bis zur Zahl 15 - wiedergegeben - nachdem folgen Punkte. Nehmen wir also die Permanenz sowie auch das Blatt mit der Bezeichnung - Rapporture zur Methode 2 A zur Hand!

Es fallen die Zahlen 16-28-26-5 eine 2er Figur - dann fällt 29 die den Coup irregulär machte - bis hierher ist das Bild genau so wie in der 2ten Methode.

Folgen wir weiter: Die letzten 4 Zahlen die wir nun haben sind 28-26-5-29 das ist eine 4er Figur, - durch den Wurf 24 wird dieselbe auch irregulär - die wir in Rapporteur 4 unter JJ eintragen. Die jetzigen 4 Zahlen sind nun 26-5-29-24 eine 6er Figur, die durch den Wurf 5 regulär geworden ist und den wir im Rapporteur 6 unter JR eintragen. Durch den Wurf 5 haben wir eine 2er Figur erhalten der durch den Wurf 33 wieder irregulär wird und eine Eintragung unter 2 RJ erhält. Durch diesen Wurf gewannen wir unseren ersten Satz, denn es ist ja der dritte Wurf auf RJ. - Wir spielen also genau so wie in der vorher beschriebenen Methode, nur mit dem Unterschied - daß wir die Figuren zusammen ziehen. Da wir ja die Figuren alle kennen ist es unnötig dieselben nochmal zu erklären. Man muß bei dieser zusammengezogenen Gruppenmethode gut obacht geben, daß man die Figuren am richtigen Platz einträgt - deshalb übe man fleißig - um keine Fehler zu machen.

Für Spieler die die Fähigkeit haben etwas länger zu warten - um dann mit höheren Einsätzen zu operieren schlage ich folgendes vor:

Roulette und Finanztechnik.

Dargestellt mit den kleinsten Mitteln und kurzem Zeitaufwand.

Kapital RM 200.-- = 20 Einheiten à RM 10.--

REKAPITULATION.

Tag	Satz	Plus	Total	Unterhalt	Total
1	10	2	220	8	212
2	10	2	232	8	224
3	11	2	246	8	238
4	11	2	268	8	260
5	13	2	294	8	286
6	14	2	322	8	314
7	15	2	352	8	344
8	17	2	386	8	378
9	18	2	422	8	414
10	20	2	462	8	454
11	22	2	506	8	498
12	24	2	554	8	546
13	27	2	608	8	600
14	30	2	668	8	660
15	33	2	734	8	726
16	36	2	806	8	798
17	39	2	884	8	876
18	43	2	970	8	962
19	48	2	1066	8	1058
20	52	2	1170	8	1162
21	58	2	1286	8	1278
22	63	2	1412	8	1404
23	70	2	1552	8	1544
24	77	2	1706	8	1698
25	84	2	1874	8	1866
26	93	2	2060	8	2052
27	102	2	2264	8	2256
28	112	2	2488	8	2480
29	124	2	2736	8	2728
30	136	2	3012	8	3004

60
 Es wurden also in 30 Tagen pro Tag
 2 Punkte erzielt - insgesamt 60 Punkte.
 Pro Tag wurden für Lebensspesen RM 8.--
 in Anrechnung gebracht, die täglich
 vom Gewinn abgezogen wurden.

240 (Unterhalt) +	240
	<u>3244</u>
ab Kapital	200
	<u>3044</u>
ab Unterhalt	240
Rein netto	<u>2804</u>

Das Kapital hat sich also in 30 Tagen vervierzehnfacht - rein netto.
 =+==+==+==+==+==+==

Endnoten - Weiterführende Literatur

i) Sämtliche Literaturangaben mit freundlicher Genehmigung aus den Bibliographien:

Lohner, Henry; *Roulette - Baccarat - Trente-et-Quarante*; Norderstedt 2007, 360 S, ISBN 978-3-833-49211-2
Lohner, Henry; *Poker - Blackjack - Faro*; Norderstedt 2010, 244 S, ISBN 978-3-839-12508-3

Ein weiteres Werk zum Roulette der 1930er: *Roulette - eine Wissenschaft* (1933) (Volltext zum Download:
http://www.archive.org/download/RouletteEineWissenschaft/KarlAlexander_RouletteEineWissenschaft_1933.pdf)

ii) Es sei darauf hingewiesen, daß die von Marigny aufgestellten wahrscheinlichkeitstheoretischen Behauptungen schon einer oberflächlichen Prüfung nicht standhalten. Der unter diesem Pseudonym für das Casino Monte Carlo schreibende "Sachverständige" war sicherlich ein guter Kenner der Roulette, ein Mathematiker war er nicht. Er hat jedoch seinem Auftraggeber insofern hervorragende Dienste geleistet, als das er etliche Spieler, die seine Ratschläge befolgten ohne sie zu überprüfen, in eine Sackgasse geführt hat und die dann kräftiges Lehrgeld zahlten ...

Marigny de Grilleau; *La gain scientifique sur les chances multiples de la roulette*; Monaco 1925 (Le Tribulet); daraus: Les 16 chevaux de la roulette – Tapis-Cylindre, Paris 1970 (RRF)

Marigny de Grilleau; *Gain scientifique d'une seule unité sur toute attaque d'une figure sélectionnée à la roulette ou a trente et quarante assuré par les probabilités convergentes basées sur les lois du hasard ou es rythmes de la fatalité périodique*; 2Vol., Marseille 1926 (Moullot Fils) 395S; Beausoleil 1932, 385S, 200 ffr; dt: *Ein Stück pro Angriff*, Hannover 1977 (Concentra); it.: *La vincita scientifica* ...;

Marigny de Grilleau; *Traité pratique de la convergence des probabilités par spéculer avec succès à la roulette et au Trente et Quarante*; Beausoleil 1937 (Selbstv.), 69S, 8°

Marigny de Grilleau; *La mise en pratique du gain scientifique seule unité par es tableaux de sextius et 20 exemples d'écarts de compensation*; Beausoleil 1942, 40S, dt: *Der wissenschaftliche Gewinn einer Einheit* ...

Marigny de Grilleau; *Jeux de hasard, Résumé de la Méthode Marigny: Ce qu'il faut en savoir pour la jouer*; Paris 1949 (RRF)

Marigny de Grilleau; *Les Tableaux de Sextius*; Paris 1949 (RRF)

[Anon.] *20 Grilleaubispiele: auf der Grundlage der Sextius-Tabellen*; Koblenz 2005 (Strategie); ISBN 3-938984-05-8

Marigny de Grilleau [v. Haller, Übs.]; *Der wissenschaftlich mögliche Gewinn auf den mehrfachen Chancen der Roulette*; Hamburg 1965 (KOM), 36S; erweiterte dt. Übs. [= fr.: Le gain ... sur les chances multiples]

(Ein gewisser, unter vielen Namen firmierender bekannter "Systemverleger," dem niemand unterstellen möchte, er lebe aus Angst vor deutschen Gerichten in der Karibik, vertrieb noch 2006 eine deutsche Ausgabe für € 75)

Auzet, Alfred; *L'orientation nouvelle des coups du hasard: Etude fameuse sur la roulette tirée des principes de Marigny de Grilleau avec l'erreur qui l'empêcha de réussir corrigée: Ecarts nuls, acun aléa, gain sur*; Marseille s. n. (Selbstv.), 9S

Delacroix, Charles; *La formule de Marigny de Grilleau*; dt.: *Roulette. „Die Gesetze des Zufalls“ Formeln und Tabellen nach Marigny de Grilleau*; Übs: Clavel, Claire; Konstanz 1999, 180S; ISBN 3-9802838-2-8

iii) Auch dies ein "Roulettwissenschaftler," der unter Pseudonym publizierte und dessen Legende, die in anderen Werken wie folgt wiedergekaut wird, lautet: Der gelernte Versicherungsmathematiker sei 15 Jahre als "technischer Berater," d.h. "Systemprüfer" von der Spielbank Monte Carlo angestellt gewesen. Gelegentlich werden seine Lebensdaten mit 1858-1932 angegeben.

Chateau, Henri; *La Science de la Roulette et du Trente et Quarante*; Montrouge 1926 (Monde Moderne), 194S; dt.: *Standardwerk der Roulettwissenschaft*; Garmisch (1976) (Globalpress), 137Bl; it.: *La Scienza della Roulette* ... , 160S

Chateau, Henri; *Maitre du hazard*; Montrouge 1929, 237S; [Roman]

iv) Der Herr soll in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts in Paris gewirkt haben. Einige Systemschriften, die sich auf ihn beziehen:

Alost, Theo d'; *Théorie scientifique nouvelle des jeux de la Roulette, Trente-et-Quarante etc. donnant les deus lois qui les gouvernement et à l'aide des guettes on obtient des coups sur la banque sans progresions*; Bruxelles 1910 (Etablissements L. Wintraecken & C.), Paris 1915 (Pussey, Pellegrini?), 88S

Montbrison, G. de; *Les théories de Thèò d'Alost gagnent à masses égales*; Paris 1970 (RRF), 14S

Wittmann; *Methode Wittmann*; (Globalpress)

v) Alyett, Alf; *Roulette. Trente et Quarante. Le Manuscrit secret du professeur oriental Alyett*; Beausoleil 1927, 36S, reprint: Namur ca. 1990 (EGRA)

Alyett, Alf; *Le machine à multipleu les évènements*; Paris 1949 (RRF), 8S

vi) Diese Methode ist ein Favorit der Systemverkäufer des 20. Jahrhunderts, sie verdient daher ausgiebig erwähnt zu werden. Die folgenden Zitate aus der Zeitschrift *Der moderne Systemspieler: Die Monatsschrift des ernsten Roulettforschers*; München, lassen eigentlich keine Zweifel am Nutzwert dieses Systems

1) 1933 (1. Jg.), Folge 3 (1. August), S 6

Die Methode des Mandarin Ching-Ling-Wu aus Hai-Phong

eine Besprechung von Fritz Kleinschmidt

Der "Mandarin" zählt in den Anschauungen der Spielerwelt zu den sogenannten klassischen Methoden. Auffallend ist es bei diesen, dass selbst die besten Köpfe unter den Roulettwissenschaftlern es selten wagen, endgültig über sie den Stab zu brechen, selbst wenn sie ihren Unwert erkannt haben. Sie versuchen Verbesserungen über Verbesserungen und können deshalb nicht zum Ziele kommen, weil an einer wertlosen Sache eben nichts zu verbessern ist.

Man kann auch die Methode des Mandarin nicht schlechthin als wertlos bezeichnen. Ihr Wesen liegt darin eine nur minimal überlegene Technik d'Alosts durch Vervielfachung der Wahrscheinlichkeiten weiter überlegen zu machen. Wo d'Alost einen Ausgleich in einem einzigen Tableau sucht, nimmt der Mandarin 7 Tableaux und spelt nur dann auf den Ausgleich, wenn dieser in mehreren Tableaux "fällig" ist. Dieser kommt dann oder er bleibt aus.

Gewiss es ist nicht zu leugnen, dass im Verlaufe eines sehr, sehr langen Spieles die Zahl der Gewinncoups jene der Verlustcoups um ein wenig (!) übersteigt, aber um mit Sicherheit bei dieser Sache zu gewinnen, muss man - gelinde gesagt - Monate hindurch spielen. Abweichend von den Angaben der meisten Verkäufer dieser Methode, welche ein Kapital von 30 Einheiten als genügend in der Zeitung bezeichnen (in der Methode selbst geben sie zumweilen 60 an), muss hier festgestellt werden, dass ein Herr aus meiner Bekanntschaft einmal einen Ecart von 100 Einheiten feststellte, dann allerdings das Spiel nicht mehr weiter verfolgte. Das Aufholen eines solchen Ecarts von 100 Einheiten mit mass\egale stellt riesenhafte Anforderungen an die Geduld, das Aufholen mit einer noch so vorsichtigen Progression an das Kapital des Spielers. Dazu ist noch die Buchführung ziemlich kompliziert, sodass man dem Spiele nach dieser Methode wirklich keinen Geschmack abgewinnen kann.

Wegen ihrer Kompliziertheit ist diese Methode auch sehr schwer mit einer Progression zu spielen, ganz abgesehen von der Gefahr einer solchen bei hohen Ecarts.

Ob es sich lohnt, die Sache zu verbessern, fragt sich sehr. Eine Verbesserung müsste schon sehr gründlich sein, um etwas wirklich brauchbares populäres zu schaffen. Bei Einschaltung in die "Neue Schule" von Alexander ergibt sich wohl eine stärkere Überlegenheit, aber dazu benötigt man nicht gerade diese umständliche Methode. Immerhin, da der Mandarin zu den klassischen Methoden zählt und eigentlich von jedem gekannt werden sollte, der mitreden will, ist es in gewissem Sinne für den Roulettfreund erstrebenswert ihn seiner Methodensammlung gelegentlich einzuverleiben.

2) 1934 (2. Jg.), Folge 2, S 2-3:

Ching-Ling-Wu, Klieber und Väh

Ein Streit aus vergangenen Tagen.

Endnoten - Weiterführende Literatur

Unter die klassischen Methoden wird bekanntlich auch die des Mandarin Ching-Ling-Wu aus Haiphong gerechnet. ...

Nun gibt es in Monte-Carlo einen Herrn Maximilian Klieber, der eine Methode als sein geistiges Produkt verkaufte, die mit der Mandarinmethode fast identisch war. Eines Tages erschien nun in der KZZ ein Inserat, das von einem Herrn Auzet in Paris aufgegeben war und die authentische Methode des Mandarin anbot. Mit diesem Angebot war ein Angriff auf Herrn Klieber verbunden, der des Plagiats bezichtigt wurde. Zu gleicher Zeit bot aber auch ein Herr Vöth aus Wien eine als "La Grande Merveille" bezeichnete Methode an.

Kurz darauf erschien in der KZZ ein offener Brief des Herrn Klieber an Herrn Vöth, in dem dieser des Plagiats beschuldigt wird. Der erste Teil der "Grande Merveille," so schreibt Herr Klieber, sei die fast wortwörtliche Wiedergabe seiner Methode. Der Brief war sehr scharf gehalten.

Ich dachte mir, als ich den Brief las: "Das ist doch wirklich sehr unverfroren von diesem Herrn Klieber. Erst schreibt er vom Mandarin ab und dann schreibt er einen offenen Brief an einen Dritten, der dasselbe tut!" Deshalb verständigte ich mich mit Herrn Auzet in Paris und fragte nach dem Sachverhalt. Herr Auzet antwortete mir, Herr K. sei tatsächlich Plagiator. Dann hörte ich die andere Seite. Herr Klieber meinte, ich frage nur, ob er Plagiator sei oder nicht, aber wer ein solcher sei, er oder die andere (bezw. eine) Seite. Ausserdem wisse er ganz genau, wer der Mandarin sei (danach hatte ich ja nun allerdings gar nicht gefragt).

Alles in allem ist das offenbar eine recht dunkle Sache. Es würde mich freuen, wenn einer unserer Leser über die Hintergründe dieser Plagiererei im Dreieck näheres wüsste.

3) 1934 (2. Jg.), Folge 3, S 3:

... schreibt uns ein alter und treuer Kunde aus Prag:

"Mandarin: Dreieck? Bitte um Entschuldigung, aber mindestens Viereck. Siehe Artikel "Welle Zero 36" Zop. K. Z. Heft 11 und 21/1931. Ich habe die Methode, welche Herr S. aus Hamburg hat vor Beschlagnahme des Manuskripts, wie er behauptet, in Estoril bei Lissabon abgeschrieben. Diese Methode, welche die "originälste" "Mandarin"-Methode sein sollte und die nur die Theo d'Alsostschen Figurentabellen mit andern ihre Modifikationen (Klieber, Auzet, Revue), mit andern "Mandarin" gemeinsam hat - sonst ist das ein Tendenzspiel - sollte ein glänzendes Resultat bringen: 50.000 Coups, 2189 Einsätze, 744 Stück Gewinn, Höchstecart 5 Stücke (!).

"Die Methode der Revue" (deutsche Ausgabe) habe ich auch und Kliebers Modifikationen habe ich durch sie bekommen. ..."