

Paroli's Forum

<http://www.roulette-forum.de>

[IBForums ->Roulette, Blackjack und Casinos ->Roulette-Strategien](#)

■ 100 Thesen von Prof. Evert, Auszug aus dem RCPS

«

Palu



Geschrieben am: 11 Dec 2002, 02:03

Hallo,

Tüftler



Gruppe: Mitglieder
Beiträge: 112

Mitgliedsnummer.:
139

Mitglied seit:
2-December 01

wie versprochen habe ich nun die Thesen komplett und unverfälscht reingestellt. Ich habe ein neues Thema gewählt, damit wir auch einige Punkte diskutieren können. Es kann ja jeder mal die einzelnen Punkte entweder durch Beispiele aus der Praxis bestätigen oder verneinen.

Und bitte nicht so schüchtern wie seither. Eventuelle Störer oder Spotter werde ich zerfleischen! Ich habe den Eindruck, dass einige Newbies sich nicht getrauen. Also, schreibt einfach drauf los, der Löwe beschützt euch.

Die Farbe kann ich jederzeit ändern. Ich bitte um Vorschläge.

Viel Spass und Anregung bei den 106 Thesen MFG Palu

1.. Roulette produziert exakten Zufall.

Im realen Roulettebetrieb werden Ergebnisse produziert, welche vollkommen deckungsgleich sind zu den theoretisch aufgrund der Wahrscheinlichkeitsrechnung vorhersagbaren. Jede andere Unterstellung entbehrt jeglicher Grundlage.

2. Kein Systemspiel kann erfolgreich sein.

Jedes Systemspiel mit ausschließlich starren Regeln schafft einen mechanischen Spielablauf gleicher Exaktheit wie die per reinem Zufall produzierten Ergebnisse anfallen. Mit mathematischer Exaktheit ist darum der Zufall auf Dauer nicht zu bezwingen.

3. Mit jedem Systemspiel kann gewonnen werden.

Egal welche Satztechnik angewandt wird, es kann gewonnen werden, z.B. auf Favoriten genauso wie auf Restanten. Alle Systemspiele sind insofern gleichwertig (gleich wertvoll wie wertlos).

4. Es gibt keinen ´überlegenen Marsch´.

Kein einziger bekannter ´Marsch´ ist erfolgreich auf allen Permanenzen. Jeder Marsch wird auf seiner Taktik entsprechenden Permanenzen erfolgreich sein, auf anderen nicht. Es gibt immer Permanenzen, in denen jeder Marsch den möglichen Gewinnen entsprechend hohe Verluste erleidet.

5. Jedes Systemspiel erfährt den totalen Verlust.

Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein Systemspiel in die große Verlustphase kommt, bei welcher alle bisherigen Gewinne aufgezehrt werden. Diese ´Pechsträhne´ kann in der ersten Partie auftreten, nach einem Jahr, günstigstenfalls ´nie´, latent ist sie immer gegeben.

6. Jedes Systemspiel braucht Ausnahmeregeln.

Darum braucht jedes Systemspiel Ausnahmeregeln für den Fall extremer Verlust. Zu beachten: es wird dann mit völlig anderer Taktik gespielt.

7. Die Ausnahmeregeln greifen zu spät.

In aller Regel sind Systemspiele nur auf einen Aspekt des Roulette fixiert. Diese Satzweise wird so lang als möglich beibehalten (weil fälschlicherweise als besonders erfolgreich eingestuft - was es nicht gibt - siehe oben). Die Ausnahmeregeln greifen darum in aller Regel viel zu spät, nach zu großen Verlusten.

8. Prinzipiell sind diverse Satztechniken einzusetzen.

Essentieller Bestandteil einer erfolgreichen Konzeption muß sein, daß binnen einer Partie diverse Satztechniken angewandt werden, jeweils die der augenblicklichen Permanenzphase bestmöglich entsprechende (aus allen prinzipiell gleichwertigen).

9. Fortsetzung erfolgreicher Satztechnik.

Wenn eine Strategie derzeit erfolgreich ist, kann sie nach Treffer nochmal eingesetzt werden (um das Gewinnpotential einer eventuell langen Phase bestmöglich auszuschöpfen). Sie kann, muß aber nicht, z.B. wenn nur knapp getroffen wurde oder der Permanenzcharakter sich zu ändern droht.

10. Sofortiger Wechsel nach Verlust.

Sobald eine Taktik nicht mehr erfolgreich ist, darf sie nicht mehr fortgesetzt werden. Es muß unterbrochen werden, um den Verlust aus einer eventuell langen Phase nicht voll zu realisieren. Es darf nur mit einer anderen Taktik fortgesetzt werden.

11. Prinzipiell müssen diverse Aspekte beachtet werden.

Eine erfolgreiche Konzeption darf sich nicht nur auf einen Aspekt des Roulette beschränken, sondern muß viele Erscheinungen zugleich verfolgen, um aus einer Vielzahl die jeweils bestmögliche Strategie einsetzen zu können.

12. Jede spontan ´erfundene´ Satztechnik ist gleichwertig.

Alle Satztechniken sind prinzipiell gleich (wertlos). Eine der augenblicklichen Konstellation der Permanenz angepaßte Satztechnik (bekannter Art oder spontan erfunden) ist prinzipiell besser als eine per starrem System vorgegebene.

13. Der Glückspieler ist dem Systemspieler überlegen.

Ein Spieler auf-gut-Glück kann genauso gewinnen wie ein Systemspieler. Wenn er Pech hat und aufhört, macht er netto Gewinn. Der sich strikt an vorgegebene, starre Regeln haltende Systemspieler setzt auch im Verlustfall bis zum bitteren Ende. Der Spieler starren Systems hat also auf Dauer gar keine Chance (es sei denn das Glück, seiner systembedingten Verlustphase noch nicht begegnet zu sein).

14. Geschicklichkeitsspiel anstatt Glückspiel.

Auch der Glückspieler kann auf Dauer Zero nicht neutralisieren. Erforderlich ist das Roulettespiel als Geschicklichkeitsspiel zu konzipieren. Es ist z.B. Geschicklichkeit erforderlich, die der aktuellen Permanenz bestmöglich adäquate Satztechnik zu wählen.

15. Geschicklichkeit kann trainiert werden.

Bei jeder anspruchsvollen Tätigkeit sind ausreichendes Talent, beim Roulette auch Intelligenz und andere Charaktereigenschaften erforderlich. Im übrigen jedoch ist Geschicklichkeit trainierbar, beim Roulette wie bei jedem anderen Spiel. Darüber hinaus: der Lernfähige trainiert in allen Lebensbereichen und ständig seine Geschicklichkeit - der Nicht-Lernfähige tut sich überall schwer.

16. Roulette ist am besten am PC zu trainieren.

Schreibtischbuchungen und -analysen sind zeitaufwendig und mühsam, fehleranfällig und unterliegen dem Selbstbetrug. Objektiv und einfach kann man Roulette nur am PC trainieren - wie in vielen RC-Programmen eindrucksvoll bestätigt.

17. Intuition ist erforderlich.

Der Einsatz von Geschick setzt auch immer Intuition voraus: das Erkennen der Situation, am besten antizipierend. Das oben probagierte 'Erfinden' völlig neuer Satztechniken ist ein kreativer Akt, aber auch schon das Auswählen bekannter oder eingeübter Spielzüge.

18. Wissen ist erforderlich.

Der Spieler solcher Konzeption braucht ein umfassendes Wissen zu den Häufigkeitsverteilungen aller Erscheinungen aller von ihm beobachteten Aspekte. Ohne dieses Wissen kann nicht zweckdienlich gehandelt werden, z.B. immer mit-der-Bank gespielt werden (im weitesten Sinne, s.u.).

19. Intuitives Spielen ist kein willkürliches.

Es darf darum niemals diese intuitive Komponente in dieser Konzeption mit willkürlichem Setzen verwechselt werden. Basierend auf umfassendem Wissen sind per Intuition Entscheidungen zu fällen (wie in allen Lebenslagen), was in keiner Weise etwas mit auf-gut-Glück zu tun hat.

20. Grundregeln.

Es sind keinesfalls alle Entscheidungen auf diese Weise intuitiv zu treffen. Jede Permanenzphase weist z.B. ganz bestimmte, typische Merkmale und Verläufe auf, für welche als Grundregeln die adäquate, prinzipiell sinnvolle Satzweise sich logisch ergibt.

21. Totaler Ausgleich.

Das sogenannte Gesetz des Ausgleichs hat keinesfalls die ihm zugeschriebene Wirkung (sondern ist völlig anders zu interpretieren, s.u.). Es darf jedoch niemals mechanisch gespielt werden, weil sonst die Treffer/ Nichttreffer auf Dauer ausgeglichen sein werden (wie bei allen starren Systemspielen). Insofern wirkt der Ausgleich garantiert.

22. Individuelle Handhabung.

Obige Grundregeln müssen immer wieder anders gehandhabt und angewandt werden. Dies ist absolute Notwendigkeit, um überhaupt netto gewinnen zu können - so schwer diese Einsicht Systemspielern auch fallen mag.

23. Regeln.

Andererseits muß es aber fixe Regeln geben, um das Verlieren zu begrenzen. Gewinnen kann jeder, ist total einfach. Nicht zu verlieren, nicht mehr als erforderlich, das ist die Kunst. Auf Dauer kann netto gewonnen werden darum nur, wenn die den Verlust begrenzenden Regeln strikt eingehalten werden.

24. Prinzipien.

Individuell zu handhabende Grundregeln wie die absolut strikt einzuhaltende Regeln müssen auf Prinzipien beruhen. Diese Prinzipien müssen durchgängig in vielerlei Situation gelten, in positiver wie - besonders wichtig - in völlig analoger Weise auch in negativen Situationen. Diese Prinzipien müssen basieren auf den Erkenntnissen der von reinem Zufall produzierten Erscheinungen. Diese Prinzipien sind strikt einzuhalten. Eine solche Konzeption läßt also keinerlei Spielraum für willkürliches Vorgehen.

25. Gewinnen per Grundregeln.

Ein wichtiges, grundlegendes Prinzip ergibt sich aus vorstehenden Gesichtspunkten: alles was Gewinnen anlangt darf nur per Grundregeln reglementiert sein, die stets individuell gehandhabt und niemals in mechanischer Weise, stereotyp, in starrer Form ausgeführt werden dürfen.

26. Nicht-Verlieren per Regeln.

In grassem Gegensatz dazu sind alle Situationen des Verlierens absolut strikt zu regeln, müssen diese Regeln exakt eingehalten werden. Es darf keinerlei Spielraum geben, wenn es darum geht, die Verluste so gering als möglich zu halten.

27. Größtmöglicher Verlust.

Trotz all dieser Maßnahmen wird sich nicht vermeiden lassen, daß auch mit dieser Konzeption der größtmögliche Verlust eintreten kann. Ziel des Spiels ist es, Gewinn zu machen. Dazu erforderlich ist Kapital. Ein absolutes Prinzip muß sein, dieses Kapital niemals komplett zu verlieren (wie es allen starren Systemspielen garantiert widerfährt). Dieses Prinzip muß grundlegendes Konstruktionselement einer sinnvollen Konzeption sein.

28. Fünfzehn Rotationen Kapital.

Über die längstmögliche Verlustphase kann man streiten: 370 Züge auf Plein, 20 Züge auf Einfacher Chance, mit kurzer Trefferunterbrechung auch nochmal die Hälfte tiefer kann eine 'Pechsträhne' führen. Als Maß für tiefstes Abfallen kann darum das 15-fache der Rotation der gespielten Chance gelten.

29. Normale Schwankungsbreite.

Das Spiel verläuft in einem 'normalen' Rahmen, welcher per Sigma definiert werden könnte. Verständlicher und leichter merkfähig ist, dafür etwa zwei bis drei Rotationen anzunehmen.

30. Unbegrenzter Fall.

Sobald dieses 'Normalmaß' überschritten ist, kann ein Abfallen nochmals 13 Rotationen tiefer auftreten. Muß nicht sein, ab sofort kann es sein.

31. Verlustbegrenzung beim Entstehen.

Absolut gültiges, durchgängiges Prinzip muß sein, jede Verlustgefahr schon im Entstehen zu begrenzen. Das geht in dieser Situation nicht, denn dem tiefen Fall sind wir hilflos ausgeliefert, kein Passen, keine andere Satztechnik hilft: unentrinnbares, persönliches Schicksal.

32. Verlust-Degression.

Einzig probates Mittel: wenn schon verloren werden muß, dann viele Stücke, aber wenig Wert. Denn das ist ein Vorteil: der Zufall ist 'blind' für den Wert der Jetons, er fordert in dieser Situation nur Nicht-Treffer-Stücke. Eine geringfügige Spreizung ist schon ausreichend: im Normalfall 3 Stück setzen, nachdem Einsätze im Volumen von ein oder zwei Rotationen verloren sind die Reduzierung auf 2 Stück, nach drei Rotationen Einsatzverlust nurmehr 1 Stück Einsatz. Nicht Züge zählen, sondern Einsätze bzw. Saldo.

33. Degression durchhalten.

Die maximale Falltiefe reduziert sich damit auf fast nur ein Drittel des sonst verlorenen Wertes. Es versteht sich von selbst (sofern man nicht in Kategorien der Verlust-Progression verfangen ist oder falsch verstandenen Ausgleichs), daß dieser reduzierte Einsatz beibehalten werden muß, bis obige Reduzierungsmarken wieder erreicht sind. Nur so bleibt das Kapital absolut geschützt, ist das Prinzip der Kapitalerhaltung zu erfüllen.

34. Marken frei dimensionieren.

Dieses Prinzip ist absolut strikt einzuhalten. Aber entgegen starren Systemdenkens (angeblicher Exaktheit): es gibt keine mathematisch fixierbare Marken. Jeder Spieler kann sich diese Marken nach Gutdünken fixieren - allerdings im Rahmen obiger vernünftiger und nachprüfbarer Relationen. Diese Marken sollten so angelegt sein, daß man sich auch im Verlust noch 'wohl fühlen' kann. Sie sind also individuell auszurichten, angepaßt an die Risikobereitschaft, welche dem Spieler mental entspricht. Nur eines muß garantiert sein: dieses Prinzip unbedingt einzuhalten.

35. Gewinn-Minderung.

Natürlich geht mit dieser Maßnahme potentieller Gewinn verloren bzw. fällt zu gering an, besonders in der Endphase der 'Pechsträhne'. Aber Gewinnen ist augenblicklich nicht das Thema. Es geht um die Existenz, um die Erhaltung des Kapitals. Gewinne kann man nur machen, wenn diese existenzgefährdende Phase heil überstanden wurde. Gewinnen kann man leicht.

36. Gewinn-Ausgleich.

Das Gesetz des Ausgleichs wirkt nicht so wie vielfach vermutet. Aber der Zufall ist absolut fair und gerecht - auf Dauer. Denn genauso tief wie dieses maximale Abfallen, genauso 'unwahrscheinliche Glückssträhnen' wird ein Spieler erfahren - aber zu ganz anderer Zeit. Nicht-Treffer und Treffer sind (der bespielten Chance entsprechend) auf Dauer ausgeglichen. Sie entsprechen sich auf Dauer auch hinsichtlich der Folge bzw. Dichte des Auftretens. Nur finden die gegenseitigen Ausgleichstendenzen zu völlig unterschiedlichen Zeiten statt.

37. Gewinn-Progression.

Die in der tiefen, negativen Phase erlittenen Verluste können wertmäßig ausgeglichen werden, wenn in positiven Phasen entsprechend höher gesetzt wird. Dabei reicht wiederum eine Steigerung auf 4 und dann 5 Stück aus. Es reicht sogar vollkommen aus, nur mit dem Geld der Bank zu progressieren, d.h. nur in Fällen besonders guten Partie-Starts bzw. Saldenstandes.

38. Freie Entscheidung.

Progressieren darf man nur nach Treffer und nur mit ausreichendem Saldenstand. Es ist eine Frage des Gewinnens. Dazu kann es nur Grundregeln geben, z.B. dieses Steigern auf 4 und dann 5 Stück maximal. Die Entscheidung zur Progression kann jedoch völlig frei getroffen werden. Es muß jedoch diese Grundregel immer wieder anders ausgeführt werden, sonst wirkt der Ausgleich, sonst verpufft der Effekt. Für Starr-System-Spieler kaum zu fassen (wiewohl sie sich genügend oft vom Gegenteil überzeugen konnten). Manche Spieler behaupten gar, damit überfordert zu sein, immer wieder anders verfahren zu müssen. Dabei passiert gar nichts Schreckliches: es wird so nur gewonnen.

39. Revision der Entscheidung.

Die Qual der Freiheit geht noch weiter: um die Vorteile obigen Glückspielers wahr zu nehmen, ist auch jederzeit eine Revision der Entscheidung möglich, z.B. wenn die 'Geschäftsgrundlage' für die derzeitige Satztechnik nicht mehr gegeben ist. Der Einsatz kann jederzeit wieder reduziert werden.

40. Nur in Richtung Vorsicht.

Alle Entscheidungen dürfen jederzeit widerrufen oder geändert werden. Völlig frei zu entscheiden. Absolut striktes Prinzip jedoch: immer nur Richtung größere Vorsicht. Dieses ist wieder ein durchgängiges Prinzip in vielerlei Situationen. Spielt eine bedeutende Rolle bei der Aktionsplanung und -durchführung, siehe unten.

41. Degression / Progression.

Diese Gewinn-Progression ist unbedingt erforderlich als Komplement zur oben beschriebenen Verlust-Degression. Das Prinzip unterschiedlicher Einsatzhöhen wird damit im negativen und völlig analog dazu im positiven Sinne angewandt. Die Progression muß also gefahren werden. Es reicht jedoch aus, wenn sie relativ selten gefahren wird. Lange, positive Phasen jedoch müssen voll ausgefahren werden, um eben diesen Kompensationseffekt zum tiefsten Fall zu erreichen. Man darf und muß dann nicht befürchten, daß die positive Phase nun doch zu Ende gehen müßte (im Sinne falsch verstandenen Ausgleichs).

42. Asymmetrischer Saldenverlauf.

Diese Progression wäre unwirksam auf Einfachen Chancen. Nur höhere Chancen haben den Vorteil eines flach abfallenden Saldos in Verlustphasen und sprunghaft ansteigendem Saldenverlauf in Trefferfolgen. Das Ergebnis dichter Trefferfolgen wird mit dieser Progression enorm verstärkt (wobei andere Maßnahmen den Erfolg stabilisieren, siehe später). Obige Maximal-Verluste werden damit weit mehr als ausgeglichen.

43. Chancen-Vielfalt.

Wie oben angeführt müssen vielerlei Aspekte beobachtet und bestpielt werden. Die Erscheinungen müssen jedoch zu visualisieren sein. Auf Plein ist dies kaum darstellbar (und das Spiel zu langatmig), ebenso auf Cheval. Machbar sind die Transverale-Plein (bzw. Kesselsektoren zu 3 bzw. 5 Nummern). Ausreichend sind jedoch schon Transverals-Simple (ab sofort TS genannt) mit ihrer Übersichtlichkeit und Vielfalt von Satzmöglichkeiten. Die TS-Chance wird nun als Beispiel genommen (die normalen 6 TS als 'Merkmale' der TS-'Chance' bezeichnet).

44. Risikokapital.

Auf TS reichen nach obiger Festlegung der Verlust-Degression 120 bis 150 Stück vollständig aus, um dieses Kapital niemals zu verlieren.

45. Tischkapital.

Als Tischkapital sollten so viele Stück zur Verfügung stehen, daß die 'normale' Schwankungsbreite von zwei bis drei Rotationen abgedeckt sind, auf TS sind dies 30 bis 50 Stück (auch eine Frage des 'Wohlfühlens').

46. Aktionen.

Es darf niemals alles auf eine Karte gesetzt werden, sonst geht alles an die Bank: va-banque-Spiel. Das Ziel muß in mehreren Einzelschritten angepeilt werden, in einzelnen Aktionen. Zu Beginn müssen mindestens drei Aktionen finanzierbar sein, d.h. das je Aktion zu riskierende Kapital sind maximal ein Drittel des Tischkapitals.

47. Aktionsplanung.

Eine Partie muß als Abfolge einzelner Aktionen geplant werden, immer nur dieses Teilrisiko umfassend. Eine Aktion verfügt über eine bestimmte, maximale Stückzahl. Je Aktion ist die angewandte Satztechnik festzulegen. Damit ist auch die Anzahl maximal zu setzender TS je Zug fixiert. Daraus leitet sich weiter ab, wieviele Züge eine Aktion maximal umfassen darf (dazu unten mehr). Dieses insgesamt definiert eine Aktion.

48. Limit.

Das gesamte Tischkapital muß natürlich zu Beginn der Partie voll zur Disposition stehen. Limit ist damit zunächst dieses Tischkapital, ausreichend für die 'normalen' Schwankungen. Im weiteren Verlauf der Partie sollten allerdings nicht mehr alle Ausschläge hingenommen werden, zumindest nicht die nach unten, d.h. das Limit ist im Verlauf der Partie anzuheben.

49. Limit-Anhebung.

Eine solche Limitanhebung kann vorgenommen in einer schlecht laufenden Partie, d.h. es wird die Entscheidung getroffen, nicht mehr das ganze Tischkapital verlieren zu wollen. In aller Regel wird die Anhebung nach Treffern vorgenommen, d.h. es wird das weitere Verlustrisiko begrenzt.

50. Progressive Anhebung.

Die nach einer Anhebung verbliebene Anzahl freie Stücke müssen noch immer drei Aktionen finanzierbar machen. Bei positivem (aber auch schleppendem Saldenverlauf) kann diese Anzahl noch restlich auszuführender Aktionen auch reduziert werden, z.B. bis auf eine letzte Nachschlags-Aktion. D.h. die Anhebung kann entsprechend immer höher angesetzt werden.

51. Nach-unten-zu, nach-oben-offen.

Dieses Prinzip flexibler, aber progressiver Anhebung des Limits einer Partie ist einleuchtend: nach unten hin werden die Ausschläge immer strenger begrenzt, nach oben hin bleibt für positive Saldenausschläge lange Zeit alles offen.

52. Mental einen Schritt voraus.

Mit dieser Maßnahme werden Entscheidungen ´nüchtern´ getroffen, noch bevor ein eventueller Verlust eingetreten ist. Es ist kein Raum für spontane Aktionen gegeben, denen Anfänger unterliegen (im Sinne trotziger, zorniger Reaktionen auf Verlust = Ausgleichsdenke).

53. Nur das Prinzip wirkt.

Es ist noch nicht verloren, wir entscheiden im voraus, also Grundregel! Als Grundregel ist nur zu definieren, daß progressiv anzuheben ist. Wann ein Spieler um wieviel anhebt, ist völlig unerheblich. Er muß nur nach diesem Prinzip vorgehen: muß sich selbst Limits setzen nach best-möglicher Einschätzung der Situation, muß diese selbstgesetzten Marken unbedingt einhalten, darf in dieser Partie niemehr höheres Risiko gehen.

54. Individuelle Permanenz und individueller Partieverlauf.

Das Prinzip wirkt. Es kann nur diese Grundregel geben. Diese ist stets anders zu handhaben. Alle Versuche, ´exakte´ Marken zu setzen und starre Regeln dazu definieren zu wollen, sind absolut illusorisch. Alle starre Systemspiele haben es bewiesen, ich mir per hunderte Simulationsprogramme. Die Begründung: jede Permanenz hat Phasen unterschiedlichsten Charakters und völlig unbestimmter Länge. Nur der Spieler kennt diesen konkrete Permanenz und diesen konkreten Partieverlauf. Wenn er in dessen Kenntnis frei (im Rahmen obiger Grundregel) entscheidet, ist seine Entscheidung garantiert klüger als wenn er fremdbestimmte, starre Regelungen stumpfsinnig herunterspielte.

55. Gefühl dafür trainieren.

Jeder erfahrene Spieler hat eigentlich ein untrügliches Gefühl dafür, was ein Partie noch hergibt oder nicht. Der unerfahrene Spieler weiß es spätestens nach Ende der Partie. Gefühlsentscheidungen sind prinzipiell besser als intellektuelle Entscheidungen. Sie sind fundierter, weil nur das Unterbewußtsein sämtliche Komponenten des Spielverlaufes verarbeiten kann. Im übrigen ist dieses Gefühl trainierbar (besonders vorteilhaft am PC). Jeder trifft z.B. in seinem Job die klugen Entscheidungen per Gefühl, das über Berufsjahre hinweg konditioniert wurde.

56. Wille gegen Gefühl.

Ein kluger Spieler will niemals gewinnen. Er weiß, daß man nicht gewinnen wollen kann. Man kann nur die Chancen wahrnehmen. Wann sie geboten werden, liegt weit außerhalb unseres Wollens. Es ist darum auch unsinnig, jede Partie gewinnen zu wollen.

57. Tagesziel.

Es ist absolut unsinnig, an jedem Tag ein bestimmtes Ziel erreichen zu wollen. Jede Permanenz ist total individuell. Es gibt einfach zu spielende Partien und sehr schwierige. -10 kann ein hervorragendes Ergebnis sein, +30 ein miserables, weil schlecht gespielt. Das Tagesziel muß ein ganz anderes sein: aus jeder Permanenz das Machbare heraus zu holen, nicht das maximal Machbare, sondern nur das Ausreichende bei größtmöglicher Sicherheit.

58. Saldo = Limit = Ziel.

Mittels obiger, flexibler und progressiver Anhebung des Limits erledigt sich die Frage des Tageszieles anders: die Partie ist zu Ende, wenn Saldo gleich Limit wird, positiv wie negativ. Das wird erreicht, wenn die letzte Partie verloren ging. Das wird auch dann erreicht, wenn das Limit spontan auf den aktuellen Saldo gesetzt wird. Einfach aus heiterem Himmel. Oder nach Grundregeln:

59. Wertvolle Treffer.

Nicht alle Treffer sind gleich wertvoll. Der Treffer, der nach 30 Zügen uns erstmals ins Plus bringt, ist sehr wertvoll. Wenn sich Treffer und Nichttreffer die Waage hielten und nun drei Treffer in Folge kamen, sind diese sehr wertvoll. Wenn nach schwieriger Situation und nach Wiederanheben der Einsatzhöhe bald getroffen wird, ist das wertvoll. Solche 'big-points' darf man nicht wieder aufs Spiel setzen, sollte man nach Hause mitnehmen.

60. Abschluß mit Treffer.

Dieses freiwillige, rechtzeitige Beenden einer Partie nach wertvollem Treffer ist ein wichtiger Faktor des Erfolges. Denn damit werden nicht alle den Treffern folgende Nichttreffer realisiert. Diese 'Spontanität' ist im Tennis nicht erlaubt. Beim Roulette können wir uns jedoch total 'unfair' verhalten und das Spiel für beendet erklären, sobald es in unserem Sinne ausreichend gut gelaufen ist.

61. Folgen.

Für das weitere Verständnis ist wichtig, den Begriff der 'Folgen' (abgekürzt Fn) einzuführen. Anstatt z.B. auf Einfachen Chancen zu unterscheiden zwischen Intermittenzen und Serien ist sinnvoller, die Ziehung der Merkmale in Folgen einer bestimmten Länge zu sehen: ein Zweier (Zwilling) ist eine F2, ununterbrochene Ziehung über zehn Zügen eine F10, das einmalige Auftreten eine F1 (einfache Intermittenz). Die Rechenlogik ist dann durchgängig, auf alle Chancen anwendbar. Wichtig ist z.B. die durchschnittliche Länge dieser Folgen auf den einzelnen Chancen.

62. Mega - Folgen.

Die Folgen unterschiedlicher Länge treten ihDie Folgen unterschiedlicher Länge treten ihrer Häufigkeit entsprechend 'gemischt' auf, lange Intermittenzen z.B. sind Mega-Folgen von F1, Zweierketten die der F2, Trauben mit Nasen sind Mega-Folgen von F1 und $F > 1$. Die Längen solcher Mega-Folgen sind berechenbar. Wichtiger jedoch: sie treten in vielerlei Hinsicht auf. Sie bestimmen u.a. den Charakter einer Permanenzphase, unsere Treffer/Nichttreffer kommen in Folgen und Mega-Folgen. Diese Mega-Folgen unterschiedlichster Art sind ein bedeutender Aspekt klugen Spielens (kaum ein Systemspiel beachtet dies).

63. Die Bank gegen uns.

Auf TS kann man je Zug eine oder bis zu fünf Merkmale setzen (also praktisch diverse andere Chancen abbilden). Die Bank setzt die verbliebenen Merkmale gegen uns. Je nach Anzahl gesetzter Merkmale je Zug ist gegeben, daß nach exakter Häufigkeitsverteilung die Treffer in Folgen bestimmter Länge anfallen - müssen.

64. Lange-Bank-Hälfte.

Entscheidend sind die Treffer-Aussichten der Bank, nicht unsere. Es ist exakt bekannt, wie viele Treffer die Bank machen kann: in welcher Anzahl Folgen welcher Länge, je nach Anzahl gesetzter TS je Zug. Es gibt eine erste Hälfte aller Banktreffer, welche hinzunehmen sind. Niemals darf jedoch freiwillig in die zweite Hälfte hinein gesetzt werden, denn diese kann unbestimmt lang werden (analog dem tiefsten Fall, dem man nicht entgegen kann). Die Chance der Bank in dieser Situation kann jedoch neutralisiert werden - durch Passen.

65. Maximal hinzunehmende Verlustzüge.

In Abhängigkeit von unserer Anzahl gesetzter TS je Zug gibt es also eine feststehende Anzahl Verlustzüge, die wir maximal hinzunehmen bereit sein müssen. Kein einziger Verlustzug mehr darf hingenommen werden, entsprechend dem Prinzip der Verlustbegrenzung schon im Entstehen. Denn sonst hat die Bank die Chance, unbegrenzt weitere Treffer gegen uns zu landen. Muß sie nicht, kann sie jedoch ab sofort. Wir würden dabei unbegrenzt verlieren können, würden praktisch jede Gelegenheit für den tiefsten Fall wahrnehmen.

66. Ist eine Regel!

Bei dieser Frage der maximal hinzunehmenden Verlustzüge handelt es sich um eine Frage des Verlierens. Also ist die Anzahl maximal hinzunehmender Verlustzüge eine absolut strikte Regel, ohne Wenn-und-Aber einzuhalten, keinerlei Gefühl, keinerlei Intuition ist zulässig. Nur ein Gefühl ist zugelassen: das des 'so-bringt-es-nichts-mehr'. Denn jederzeit kann jede Aktionsentscheidung revidiert werden (s.o.), immer nur Richtung Vorsicht (absolut striktes Prinzip). Jederzeit kann z.B. die Aktion abgebrochen werden, bevor die maximale Anzahl Züge verloren ging.

67. Wieviele TS je Zug setzen?

Im Prinzip natürlich so wenig als möglich. Doch Vorteil des Spieles auf TS ist, daß eine Unzahl unterschiedlicher Kombinationen gesetzt werden können: 18 Variationen des Spieles analog Einfacher Chancen, ein Spiel wie auf Dutzend in freier Variation, auch ein Setzen wie auf zwei-Dutzend, oder gar fünf TS je Zug. Mit diesem Spiel ist man nicht auf eine Satzweise fixiert, sondern hat viele Möglichkeiten. Entsprechend muß die Antwort auf obige Frage viele Aspekte berücksichtigen:

68. Zwei-Drittel-Gesetz.

Natürlich gilt das Zwei-Drittel-Gesetz auf TS: binnen einer Rotation von sechs Zügen kommen nur vier unterschiedliche TS. Aber die Interpretation dieses Gesetzes muß eine andere sein als gängig. Vier TS sind ziemlich genau der Durchschnitt und zugleich der häufigste Fall. Die anderen Fälle jedoch, nur eine TS bis hin zu allen sechs TS binnen sechs Zügen, sind zusammen ein Vielfaches des Vierer-Falles (die schöne Glocke der Normalverteilung ist oben ziemlich flach).

69. Durchschnitt ist kein Ziel.

Der Durchschnitt ist lediglich ein Rechenergebnis, welches sich auf Dauer exakt einstellt. Dieser Durchschnitt hat jedoch keinerlei Bedeutung in der konkreten Situation. Es ist z.B. absolut unsinnig, immer in Erwartung dieser Durchschnittsbildung in einem gleitenden Fenster zu setzen. Das taugt weder auf Plein, genauso wenig auf allen anderen Chancen.

70. Gleitende Fenster.

Wenn man in einem gleitenden Fenster von sechs Zügen lang genug beobachtet, so ergibt sich folgendes: etwa 73 % aller Momentaufnahmen zeigen maximal drei unterschiedliche TS, der Rest von 27 % vier oder mehr TS. Oder anders ausgewertet: eine vierte TS kommt jeweils nach 5.5 Zügen, nach 13.2 eine fünfte TS, nach 67,3 Zügen die sechste TS. Höchst interessante Zahlen.

71. Zufall ist nicht gleichförmig.

Dieser Durchschnitt von vier wird also keinesfalls per stets vier TS je sechs Züge produziert. Er kommt vielmehr zustande aus Phasen höchst unterschiedlichen Charakters. Denn auch vorige Zugzahlen durchschnittlichen Auftretens sind Durchschnitt: die vierte TS kommt nicht in gleichem Rhythmus alle 5.5 Züge, sondern mal früher, mal später, mehr noch (in Mega-Folgen): oftmals früher, vielmals später, in aller Regel gehäuft ausbleibend oder kommend.

72. Klarer Favorit.

Dopplungen sind auf TS selten, im Schnitt sind TS-Folgen nur 1.5 Züge lang, d.h. eine Merkmal-Ziehung kommt meist allein. Auf Einfachen Chancen sind die Folgen im Schnitt 2.0 lang. Aber 20 mal Rot in Folge sind drin. Auf TS übertragen: es kann sechs Züge lang nur eine einzige TS kommen, aber auch zwölf Züge lang! Solch Klare Favoriten zu setzen ist Genuß. Mit obiger Gewinn-Progression plus Limit-Anhebung wird das Spiel in wenigen Zügen beendet, ein Drittel bis die Hälfte des Gesamt-Kapitals gewonnen sein - fällt etwa alle zwei Monate einmal an.

73. Spitzes Spiel.

Meist kommt ein einziger Favorit nicht so klar heraus, sondern wird begleitet durch einen Konkurrenten: eine Spitzengruppe. Das Setzen entspricht dann dem auf Dutzend, entsprechend sind sieben (oder im Extremfall auch fünfzehn) Züge in Folge zu treffen. Auf Favoriten und solch Spitzem Spiel kann jeder leicht gewinnen (aber nur mit obiger Limitanhebung, ergänzt um andere Maßnahmen, nicht mehr entsprechend verlieren).

74. Halbe-Halbe.

Oft ist ein Spiel analog Einfacher Chancen anzutreffen. Auf TS gibt es sogar 18 Merkmal-Kombinationen, mit denen jeweils 18 Nummern abgedeckt sind. Es ist nicht viel zu gewinnen oder zu verlieren. Es sei denn, man legt das Gesetz der Großen Zahl anders aus als gängig (siehe unten).

75. Vierte TS.

Nur drei unterschiedlich TS werden in langen Phasen angetroffen. Der Charakter der Permanenzphase ist aber ganz anders zu beurteilen, sobald eine vierte TS ins Spiel kommt. Besonders beachtet werden muß, wenn diese vierte eine 'alte' TS ist, also relativ lang vernachlässigt war, oder wenn die letzten vier Züge vier unterschiedliche TS kamen. Natürlich kann der Zufall danach wieder zurück gehen auf nur drei TS, aber ab sofort ist gegeben, daß der Charakter der Permanenz sich ändert, ein Umbruch zu 'Breitem Spiel' erfolgt.

76. Umbruch.

Man darf in diese potentielle Umbruch-Situation nicht hinein setzen. Es gilt das Prinzip der Vermeidung von Verlust schon im Entstehen. Schon die Gefahr von Verlust in solcher Situation reicht aus, umgehend die laufende Aktion abubrechen. Keine Intuition, kein Gefühl, kein Glück ist gefragt: in Situationen auch nur potentiellen Verlustes gelten strikte Regeln.

77. Breites Spiel.

Die langen Phasen mit nur einer, zwei oder drei TS müssen kompensiert werden, damit dieser (nichtssagende) Durchschnitt von vier TS je sechs Züge erreicht wird (denn er muß erreicht werden, auf Dauer). Darum muß man erwarten, daß nach dem Umbruch mit der vierten TS bald auch die fünfte kommt, wieder nur vier, wieder fünf oder gar dann die sechste. Favoriten-Spiele sind bekannt und häufig gespielt. Wenn ein System aber darauf fixiert ist, wird in solchen Phasen kräftig verloren. In Breitem Spiel gilt es zu passen, da ist nichts zu gewinnen.

78. Quer-Beet-Dauer-Spiel.

Nur alle 13 Züge kommt die sechste TS - im rechnerischen Schnitt. Aber Durchschnitt sagt gar nichts. Es kommt die vierte, die fünfte, die sechste, die fünftletzte, die viertletzte, die sechstletzte...auf Favoriten fixierte Spieler denken nun, daß dem Zufall die letzten ('alten') TS ausgehen müßten, daß wieder auf-Spitze kommen muß. Zufall muß niemals. Die jeweils drei ältesten TS stellen die Hälfte aller TS dar. Sie können kommen analog Einfachen Chancen: in unmittelbarer Folge 20 Züge, mit kurzer Unterbrechung zwei Stunden lang - ohne daß der Zufall dessetwegen außer Gleichgewicht käme.

79. Paradoxes Spiel.

Es ist unstrittig, daß mit-der-Bank das sinnvollere Spiel ist. Entsprechend wird in dieser Konzeption vorwiegend auf Favoriten (bzw. Spitzengruppe) zu setzen sein. Wenn nun aber die Permanenz in solchen (auch extrem langen Phasen) absolut keine Favoriten bildet, dann muß die geistige Flexibilität aufgebracht werden, einfach ganz anders herum zu setzen: auf die jeweils drei 'Alten', total konträr zur 'normalen', also vorherrschenden Satzweise. Im übrigen ist diese Satzweise keineswegs paradox: es ist ein Setzen auf die Fortsetzung langer Intermittenzen des Einfachen Spieles. Einziger Unterschied: auf TS drei mal häufiger anzutreffen.

80. Gesetz der Großen Zahl.

Nun wird es Zeit, dieses Gesetz anders als anderswo zu interpretieren: Häufige Erscheinungen erreichen binnen kurzer Zeit große Zahlen, d.h. es tritt damit relativ früh diese Tendenz zum allgemeinen Ausgleich auf. Klare logische Konsequenz: es macht keinen Sinn auf Erscheinungen großer Anzahl zu setzen, weil bald Treffer und Nichttreffer bald ausgewogen sind. Auf Einfacher Chance ist z.B. ein Spiel im Rahmen kurzer Intermissionen und/oder kurzer Serien absolut sinnlos.

81. Gesetz der Kleinen Zahl.

Ganz anders liegen die Verhältnisse, wenn Erscheinungen relativ selten sind. Dann nähert sich ihre Häufigkeitsverteilung nur sehr schleppend der Normalverteilung an, ist im Gegenteil ein enormes Abweichen vom Durchschnitt lange Zeit gegeben. Darum ist z.B. drin, daß nach einer Klarer-Favorit-Genuß-Partie bald dann auch schon wieder eine solche Permanenz kommt. Das hat absolut nichts mit Glück zu tun, sondern ist im Gegenteil absolut zufallsgerecht. Denn Zufall bedeutet nicht Gleichverteilung und Gleichförmigkeit, sondern abwechselnde Extreme.

82. Durchschnittslängen.

Auf allen Chancen gibt es Folgen unterschiedlicher Länge, exakt so häufig wie per Wahrscheinlichkeitsrechnung zu ermitteln. Auf TS können die Chancen $1/6$, $1/3$, $1/2$, $2/3$ oder $5/6$ gespielt werden. Je nach Anzahl gesetzter TS je Zug ergibt sich die entsprechende Häufigkeitsverteilung der Folgen. Daraus läßt sich auch die jeweils durchschnittliche Folgenlänge errechnen.

83. Über dem Dreifachen herrscht Chaos.

Kurze Längen sind bald ideal-verteilt aufgrund ihres häufigen Auftretens (s.o.). Große Längen dagegen fallen höchst 'unrhythmisch' an, in chaotischer Anordnung. 'Große Längen' kann man als etwa dreifache Durchschnittslänge bezeichnen. Wenn man testet, fallen in diesem Bereich nur relativ kleinen Zahlen an: die Statistik ist dort 'ausgefranzt'. Nur wenn man sehr lang testet, kommen dort die Häufigkeitsverteilungen nahe der theoretischen Verteilung.

84. Praktisch-gleich-wahrscheinlich.

Dieses bedeutet für den konkreten Einzelfall: wenn z.B. auf Einfacher Chance sechs mal Rot kam ist es - in diesem Augenblick - für den Spieler 'praktisch gleich wahrscheinlich', eine F7, F8, F10 oder auch eine F20 zu erleben, an diesem Spaß teilhaben zu dürfen. Diese Aussage scheint natürlich auf Anhieb nicht haltbar. Man bedenke aber folgendes:

85. Kleines Fenster - Große Aussicht.

Große Längen sind selten, extrem große Längen sind extrem selten. Aber sie treten auf, denn das Roulette hat eine unbegrenzt große Zugzahl zur Verfügung. Der einzelne Spieler nimmt daran nur mit einer verschwindend kleinen Zugzahl teil. Die großen und extrem großen Längen treten nicht nach entsprechend großer Zugzahl auf, sondern binnen dieser, d.h. sind jederzeit möglich. Sie treten auch nicht auf, wenn gerade niemand Roulette spielt. Sie müssen auftreten im kleinen Fenster irgendeines Spielers.

86. Unverdientes Glück.

Dieser Spieler hat die großen Längen nicht verdient, er kann sie sich gar nicht verdienen, selbst wenn er pausenlos spielte. Aber er kann sie geschenkt bekommen. Das ist nicht ungerecht. Denn ebenso kann er unverdient lange Verlustphasen erleiden, gleich zu Beginn seiner Roulette-Karriere. Wir haben oben vorgesorgt, daß wir den tiefsten Fall überstehen. Analog dazu gilt es teilzunehmen an unverdienten Trefferfolgen. Man muß Verlust schon im Ansatz bremsen. Analog dazu muß man lange Trefferfolgen suchen.

87. Extrem-Satztechnik.

Diese Satztechnik ist total einfach: sobald irgendeine abnorme Erscheinung erkannt wird (deren Häufung/Ausbleiben über dem Dreifachen des zu Erwartenden liegt) kann darauf gesetzt werden. Es ist damit nur das ganz normale Risiko verbunden. Wenn die Folge läuft, wird gewonnen, das Limit hoch gesetzt, es kann nochmal die gleiche Taktik gesetzt werden. Sobald auch nur eine Aktion nicht erfolgreich ist, darf keine neue dieser Taktik gestartet werden. Grundregel des Gewinnens, strikte Regel des Verlierens.

88. Viele Extreme.

Wenn man nicht nur auf eine Satzweise, auf nur ein Signal fixiert ist, sondern die Augen offen hält für eine Vielzahl von Aspekten, so kann man in einer einzigen Partie eine ganze Anzahl höchst extremer Erscheinungen ausmachen. Diese Erscheinungen betreffen keinesfalls nur die Folgenbildung der Merkmale, sondern die (Mega-) Folgenbildung übergeordneter Erscheinungen (nur zwei bekannte Beispiele: gehäuftes Doppeln, extremes Ausbleiben von Merkmalen).

89. Tollhaus.

Noch ein Beispiel: es kommen TS 4, 5, 6, dann 1 und 2. Für 'normale' Menschen wäre 'verrückt', nun auf TS 3 zu setzen. Das Gegenteil ist der Fall: die Abfolgen 4-5-6 und 1-2-3 kamen sehr oft ohne aufzufallen. Der Zufall ist geradezu gezwungen, nun eine Mega-Folge dieser Abfolgen zu bilden. Es bedeutet keinerlei Risiko, nun TS 3 zu setzen, bei Treffer das Limit anzuheben, dann TS 4 zu setzen etc. Der Zufall muß viel länger 'verrückt' spielen als ein 'normaler' Mensch denkt.

90. Korrespondierende Hälften.

Zur Vermeidung von Verlust wird immer nur die erste Hälfte der Treffermöglichkeiten der Bank gesetzt, niemals in die Lange-Bank-Hälfte. Dieses Setzen auf extreme Längen ist korrespondierend dazu: es wird erst ab dem Zeitpunkt gesetzt, ab dem nicht mehr mit kurzfristigem Ausgleich zu gerechnet werden muß. (Prinzip positiv-analog-negativ). Erst ab diesem Punkt lohnt es sich, die Chance zur Ausbildung eventuell sehr langer Folgen zu suchen.

91. Unsere-Lange-Hälfte.

Große Längen müssen sich nicht bilden, sie können aber ab sofort. Es gilt dabei zu sein, aus dieser zweiten Hälfte die seltenen, dafür um so größeren Längen wahrzunehmen. Im übrigen ist es keine Hälfte: ab der dreifachen Durchschnittslänge sind nurmehr wenige Fälle im Spiel. Damit ist man ein Stück weiter auf der sicheren Seite: es wird dorthin gespielt, wo im Verteilungsdiagramm keine durchgezogene Linie mehr zu zeichnen wäre, sondern nurmehr eine gepunktete. Die schönsten Punkte liegen sehr weit außen, nicht theoretisch, sondern sehr real.

92. Ausgleich vermeiden.

Auf absolut lange Dauer ergibt sich natürlich auch in diesem Bereich der 'gepunkteten' Linie der Ausgleich durch Annäherung an die theoretische Verteilung. Es besteht dort nur eine erhöhte Chance, dem Ausgleich länger zu entgehen. Solche Aktionen werden aber in Summe erfolgreich in Verbindung mit der Limitanhebung, durch spontanes Partie-Ende, im wesentlichen durch den Schutz der maximal-hinzunehmenden-Verlustzüge. Und die Summe all dieser Überlegungen ergibt erst die Antwort auf die einfache Frage: wieviele TS je Zug sollen gesetzt werden?

93. Aktions-Abfolge.

Zu setzen ist also je nach Charakter der aktuellen Permanenzphase. Oder auch in bestimmten Situationen auf obige Extreme. Wenn der unterstellte Charakter stabil blieb, ist die Aktion erfolgreich und eine neue gleicher Taktik oder ähnlicher darf gestartet werden (nach eventueller Limitanhebung). Stabile Phasen werden Aktion für Aktion Treffer bringen, oft in kurzer Zugfolge.

94. Aktions-Stop.

Wenn eine Aktion fehlschlug, darf eine solche nicht mehr gestartet werden. Es muß abgewartet werden, welchen Charakter die nächste Phase kennzeichnet. Wesentlich dabei: wenn die Permanenz diverse Phasen unterschiedlichen Charakters aufweist, sind diese Phasen in aller Regel auch nur relativ kurz, die Fortdauer darf dann nicht unterstellt werden. Dann darf nur auf einen Treffer gesetzt werden. Trotz erfolgreicher Aktion wird nicht blind weitergesetzt (wie starre Systeme vorschreiben). Es gilt wieder das Prinzip der Verlustvermeidung schon im Ansatz - bzw. auch hier spielen wir mit-der-Bank, nur in wesentlich umfassenderen Sinne.

95. Block-Diagramme.

Um dieses 'Spiel der Bank' zu erkennen, muß die Permanenz aufgezeichnet werden (aufgerollte Permanenz). Daneben kann die Ziehungshäufigkeit der Chancen-Merkmale in Form von Block-Diagrammen vorgenommen werden. Aus solchen ist folgendes zu erkennen:

96. Schübe.

Die Phasen unterschiedlichen Charakters bewirken eine typische Erscheinung: die Spitze kommt schubweise voran, dann wird das Hinterfeld nachgezogen, die ganze Formation wächst pulsierend. Dies bedeutet, daß Favoriten bzw. Spitzengruppen zwischendurch Pausen einlegen (oder auch abrupt ganz ausbleiben, was die maximal-hinzunehmende Verlustzugzahl berücksichtigt). Fast konstant ist dagegen gegeben, daß es immer irgendwelche kurzfristige Favoriten gibt. Kurzfristige Favoriten sind kurz zu spielen, d.h. wie oben, immer mit der Bank, im weitesten Sinne.

97. Streckung.

Eine andere typische Erscheinung in einem solchen Blockdiagramm der Ziehungshäufigkeiten ist folgende: im Laufe der Partie wird die Differenz zum Durchschnitt immer größer. Einige TS bleiben immer mehr hinter dem Durchschnitt zurück, andere eilen immer weiter voraus.

98. Normal-verteilt.

Erwartet werden könnte, daß sich eine schöne glockenförmige Verteilung von den Zurückgebliebenen über die durchschnittlich Gekommenen wieder hinunter zu den Vorseilenden ergäbe. Dem ist nicht so. Die Zurückgebliebenen bleiben nicht so weit zurück wie Vorseilende vorseilen. Der Grund: sobald eine oder zwei TS lang oder extrem lang ausbleiben, müssen zwangsläufig andere kürzer kommen, nicht alle gleich, sondern wiederum zwangsläufig eine TS besonders häufig, besonders kurz. Solche Langfristige Favoriten sind anders zu spielen als obige Kurzfristige - auf Länge.

99. Stauchung.

Es werden auch TS gezogen, welche nicht der Streckung des Diagramms dienen, sondern dieses 'staucht'. Dann könnten nun vermehrt Nachzügler bedient werden. Allein die Gefahr einer solchen Entwicklung bringt das Prinzip der Verlustvorbeugung zum Tragen: Laufende Aktion abbrechen.

100. Mehrfach-Diagramme.

Die Entwicklung der Permanenz und die Charakterisierung ihrer Phasen wird noch wesentlich anschaulicher, wenn Diagramme mehrfach geführt werden, z.B. nach jedem neunten Zug ein neues (zusätzlich) begonnen wird. Beim Eintragen des aktuell gezogenen Merkmals sind z.B. folgende Eigenschaften zu erkennen: alter- / neuer- / klarer Favorit, klare- / wechselnde Spitzengruppe, Ausbleiber, Nachzügler, Aufholer, Überholer, Strecken / Stauchen, Spitzes- / Breites- / Quer-Beet-Spiel und noch einiges mehr. Jedes dieser Qualitätsmerkmale erfordert unterschiedliche Handhabung.

101. Spiel-mit-der-Bank.

Das Spielen mit-der-Bank bezieht sich konventionell nur auf die Bildung von Serien oder Intermittenzen. Auch in dieser Konzeption ist strikt und immer mit-der-Bank zu setzen. Aber in einem weit umfassenderen Sinne, auf alle erkennbaren Tendenzen, in vielerlei Hinsicht, bis hin zu obigem 'Tollhaus'-Beispiel. Auf viele Standard-Situationen gibt es eine zweckmäßige Antwort. Das einfache Spielen mit-der-Bank ist schon sinnvoller als gegen-die-Bank (auf Ausgleich etc.) zu spielen. Aber erst das umfassende Mit-der-Bank bringt den wirklichen Erfolg.

102. Folgen, Mega-Folgen, Meta-Folgen.

Es gibt Folgen präziser Charakteristika. Es müssen sich darüber Mega-Folgen bilden, wiederum exakt zufallsgerecht. Gleiche Folgen, nur geringfügig andersgeartete Mega-Folgen bildend, können aber höchst unterschiedliche, übergeordnete, nur qualitativ beschreibbare Eigenschaften ergeben. Eine Spielkonzeption wäre unvollständig, würde sie sich nur auf das einfache Abzählen beschränken.

103. Alte (Kriegs-) Schule.

Die meisten Systemspiele basieren auf Grundlagen, welche noch nicht mal das Abzählen einfacher Folgen zuende gebracht haben. Konventionelle Systeme mit ihren 'Signalen', 'Märschen' und 'Angriffen' verwechseln Roulette mit Kriegspiel (und entsprechendem Ergebnis). Nur ganz wenige Systemspiele beachten in Ansätzen Erscheinungen, die hier als Mega-Folgen definiert sind. Kein 'seriöses' System erlaubt sich, 'intuitive' Satzweise einzusetzen (wohl aber versteckt in unpräzise definierten Ausnahmeregeln) oder auf rein qualitativen Begriffen basierende Satztechnik vorzuschlagen.

104. Fuzzy-Control.

Es gibt viele Prozesse, welche per starren Regeln (konventionelle Mechanik oder Mathematik) nicht zu beherrschen sind (z.B. einen Hochofen oder auch nur ein Auto zu fahren). Per 'unscharfer' Begriffe und -Logik kommt die Regelungstechnik jedoch zu erstaunlich guten Ergebnissen. Es gibt fast immer Verhalten, das strikt zu vermeiden ist (sonst wird verloren). Und es ergibt sich oftmals ein Optimum, wenn relativ einfache (Grund-) Regeln auf 'nur' qualitative Begriffe angewandt werden (dann ist gewonnen). Diese Analogie mag gewagt erscheinen. Darüber nachzudenken lohnt.

105. Synergie.

Roulette ist ein Glückspiel. Es kann zum Geschicklichkeitsspiel gemacht werden. Dann darf die Konzeption jedoch nicht nur einen Aspekt betreffen. Es müssen vielmehr alle oben angeführten Momente beachtet werden. Erst das Zusammenwirken (im Sinne obigen Modebegriffes) aller Komponenten kann den Erfolg bringen. Geschicklichkeit bezieht vieles ein, ist niemals simpel.

106. RC TS-Trend.

Die Konzeption des TS-Trend basiert auf oben aufgeführten Prinzipien und ihrer analogen Anwendung im positiven wie negativen Bereich. Es definiert präzise Regeln, welche beim Verlieren strikt zu beachten sind. Es nennt eine Vielzahl (begründeter) Grundregeln zu einer großen Menge typischer Erscheinungen. Es enthält noch einige Komponenten mehr als hier angesprochen. Es enthält viele Beispielpartien, welche die Anwendung des Regelwerkes demonstrieren. Der Rest ist Trainingsache. Aber ohne Training geht gar nichts. Erst die gemachten Fehler können einen selbst überzeugen, daß diese Konzeption die Lösung des Roulette-Problems ist.

Edited by Palu - 12 Dec 2002, 03:20