

816 199

816.199

A

HAZÁRDJÁTÉKOK

ELMÉLETE ÉS GYAKORLATA



OSZK

Országos Széchényi Könyvtár

Irta:

Kisunyomi dr. Korchmáros Kálmán



Rulett Baccarat
Trente et quarante, stb.

BUDAPEST, 1930

VÁRADI BÉLA „FORUM” NYOMDAI MŰINTÉZETE

Országos Széchényi Könyvtár

(R
2)

816. 199

ORSZÁGOS SZÉCHÉNYI KÖNYVTÁR

B 2883/1970

LELTÁRI SZÁM

ELŐSZÓ.

A hazárdjátékokkal tárgyilagosan foglalkozó könyveim (az 1906-ban megjelent „Montecarlo és játéktermei” és az 1922-ben megjelent „Montecarlo — Budapesten”) ma már az antiquariumokban sem kaphatók. Ha a játékosok utmutatói elfogytak is, nem így a játékosok: ezek megmaradtak, sőt megszorodtak.

A hazárdjátékok sportjával szórakozó nagy társadalom ma már szakszerű vezető, oltalmazó mentor nélkül szükölködik.

A megfelelő ismeretanyag hiányában azonban a játékos — de a sportok bármely ágában szórakozó minden laikus is — úgy jár, mint az ismeretlen vidéken, sötétben vándorló utas, aki vezetőjét elvesztette és minden percben ki van téve annak, hogy valamely mélységbe zuhanjon.

Az a sok hálás elismerés, mely azoktól jutott osztályrészemül, akik a fenti könyveimben talált szakismereteket hasznukra gyümölcsöztették, arról győzött meg, hogy a közérdeknek teszek szolgálatot, ha a hazárdjátékoknak ezt a kis kátéját kezeibe juttatom azoknak, akik a gyakorlatban — saját káruk nélkül — nem nélkülözhetik azt az elméleti tudást, amelyet ez a könyvecske minden lényeges kérdés tekintetében tartalmaz.

Budapest, 1930 október.

A szerző.

A HAZÁRDJÁTEKOK ELMÉLETE.

Szerencsejátéknak tekintetik az, melyben a nyereség, vagy veszteség kizárólag a véletlentől függ. Ezt mondja a Kihágásokról szóló Bünt. Törvény 91. §-a. Nem szerencsejáték tehát az a játék, ha a most adott definíció alapos, amelyben a nyereség vagy a veszteség nem pusztán a véletlentől függ, hanem más olyan tényezőtől is, amely a kedvező, vagy kedvezőtlen eredményt egyik vagy másik félre nézve előidézheti. Minden szerencsejáték: *fogadás* valamely bizonytalan esemény bekövetkezése vagy elmaradására, — és minden fogadás: *szerencsejáték*, mert eldöntése valamely bizonytalan esemény bekövetkezése vagy elmaradásától függ.

Bármily világosnak látszik is ez a megállapítás, mint a szürke elmélet igazsága, a gyakorlat mégis elhomályosítja, mert valamint olyan szerencsejáték nincs a világon, amelyben a döntő szerepet kizárólag a véletlennek juttatnák a játék szabályai, viszont olyan *nem* hazárdjáték sincs, amelyben a véletlennek befolyását a szabályok végleg kizárni képesek volnának, és az ügyesség, a nagyobb intelligencia mindig érvényesüljön.

Innét van az állandó ingadozás nemcsak a közfelfogásban, hanem a birói gyakorlatban is

afölött, hogy melyek a (hazárd) szerencsejátékok és melyek nem esnek ezen tekintet alá? Az egyik birói tanács a ferblit hazárdjátéknak mondja, mert az nyer, akinek *többje van*. A másik felmentő ítéletet hoz, mert az is nyerhet, aki ellenfelét, akinek *többje volt*, elijeszti magas tét hívásával. Vagy megfordítva: a legtisztább hazárdjáték egyikében, a baccarat-ban hosszabb turnuson át ugyanazon oldalon játszó két egyén közül az egyik veszíthet, míg a másik nyerni fog. (Amaz mindig egyforma nagyságú tétet rakott, — emez emelte vagy csökkentette tétjeit az esélyek kedvező vagy kedvezőtlen alakulását megfigyelve.) Mondhatom tehát, hogy az egyik jól játszott, a másik rosszul.

Mint a bölcselkedés számos mezején, ugy ezuttal sem tisztáztuk teljesen a kérdéseket, ha szoros kategóriák érdekében mesterséges definíciókat keresünk. Mert arra a különös eredményre bukkannánk, hogy pl. a rulett nem is hazárdjáték, mert abban mindig a bank nyer a végén. Mert ugyebár, az csak logikus, hogy ha *mindig* az egyik fél nyer, akkor ott már nem a *véletlen* (a szerencse, a sors) működött, hanem állandóan visszatérő, vagy folyton ható oly tényező, amely a kedvező eredményt állandóan az egyik félnek biztosítja.

Hogy tehát lehetőleg szabatosan körülírhasuk a hazárdjáték fogalmát, kénytelenek vagyunk még két kategóriát besorozni, azaz meg kell különböztetnünk az *igazságos* és *igazságtalan* hazárdjátékot. De ezzel még mindig nem bonyolódunk ki a circulus vitiosusból, mert most meg már ismét ki kell kapcsolnunk az igazságtalan

játékokat a hazárdjátékok sorából, és pedig mégint azon cáfolatot nem tűrő logikai alapon, hogy ha *mindig* az egyik fél nyer, akkor nem a *véletlen esélye*, hanem az illető félnek *előnye* döntött a nyerés vagy vesztes fölött!

Annyit tehát mégis csak megállapíthatunk a fenti okoskodások révén, hogy amíg a közfelfogás szerinti hazárdjátékokban (rulett, baccarat, nasivasi, huszonegyes) nem jut minden játzóval szemben döntő befolyáshoz a *véletlen* szereplése, addig viszont a kártya-intelligenciát, routine-t megkövetelő játékokban (az u. n. commerce-játékokban, mint a casino, tartli, kalábrisz, tarokk stb.) nagyon gyakran csődöt mond a matadorok művészete és a balek pocsékká veri őket, ha a véletlen szeszélye az ő oldalára szegődik.

A hazárdjátékok meghatározása körüli ingadozást, mondhatjuk azt is, hogy fogalomzavart, méginkább fokozza a közfelfogásban a Kih.Bünt. Törv. fentidézett VIII. fejezetében foglalt azon rendelkezés, hogy: „az állami lottó és a hatósági engedély mellett rendezett sorsjátékok nem esnek a jelen fejezet tilalma alá”. De ehhez járul az is, hogy a „fogadásokat” a pénzügyi bíróság „szerencsekötések” rovata alatt a II. fokozata szerinti illetékkel róttá meg és ezzel megfosztotta azokat a szerencsekötés jellegétől. (A szerencsekötések után — sorsjegy — t. i. 10%-ot vontak le.) Pedig az a fogadás, amelyben az egyik fél biztosra indul: a gavallér-morál mai állapotában nem *fair* fogadás, hanem csalás. A *tiszta* fogadás *mindig* szerencse-kötés, tehát 10%-os illetéki kulcs volna reá alkalmazandó, — arra a fogadóra

pedig, akinek részén a fogadás *nem* tiszta: illeték-kulcs helyett bilincs volna alkalmazandó a Btk. 379. és köv. paragrafusai szerint kirovando időtartamokra.

Azt hiszem, hogy az eddigi megállapítások nyomán kimondhatjuk azt a konkluziót, hogy minden játék lehet hazárdjáték, ha abban a nyeres és vesztes esélyei egyensúlyban vannak (akár a játék szabályai, akár a játéshók között alkalmas módon végzett handicepeléssel való erőkiegyenlítés hozták létre az egyensúlyt), és viszont minden játék megszűnt szerencsejáték lenni, hanem — morális szempontból — csalássá vált abban a pillanatban, mihelyt az esélyek az egyik fél javára a másiknak kifosztására alkalmas előnyt biztosítanak.

A hazárd játékokkal szemben az államvezető kormányzatok és a törvényhozások két fő principium nyomán szoktak igazodni. Az egyik a szabadság elvén épül fel és a „laissez faire” álláspontjára helyezkedik. Azt mondja: Az egyéni tulajdon szabad. Az állam vagyonának szabad használatában, kezelésében senkit nem korlátozhat addig, amig vagyonával a közre nézve nem hátrányos módon rendelkezik. Kockáztathatja pénzét üzletben, vállalkozásban, játékban. A tulajdonjog szentsége érinthetetlen, mert azon épül fel a mai társadalom gazdasági berendezkedése. De különben is az államra nézve közönyös, hogy X nyeri el a pénzét Y-nak, vagy megfordítva. A hazárdjáték magánügy. Az államnak beleszólása nem volna jogos.

A másik irányzat a *rend* elvén nyugszik. A hazárdjáték káros az egyénre és így közvetve a

társadalomra is. A pénzt elvesztő játékos megszűnhetik adó-alany lenni, ami káros a kincstárra. De immortalításra is vezet a játékszenvedély. mert az általa uralt egyént sokszor büntetendő cselekmények elkövetésére csábítja. Elvonja a játék a hasznos munkától a polgárt, amidőn lehetőséget nyújt arra, hogy bárki produktív munka nélkül szerezzen jövedelmet. Alkalmat ad a csalóknak, a „kozák”-oknak, hogy társaikat fortélyos módon megfosszák pénzüktől. A nőkre nézve még veszélyesebb, mert a szenvedélyes játékos nő gyakran feláldozza tisztességét és ezzel sokszor a maga és családja boldogságát is, hogy a szenvedélye kielégítéséhez szükséges pénzt megszerezze. Az államhatalomnak nemcsak joga, de kötelessége is, hogy nemcsak kiskorú, de nagykorú polgárait is megvédje e veszélyek ellen. Tilalmazó rendszabályokra van tehát szükség!

Meg lehet állapítani, hogy Európa és Észak-Amerika legtöbb államaiban ez az utóbbi felfogás dominál a hazárdjáték körüli törvényes intézkedésekben. A déli államokban és általában a keleten a be nem avatkozás elve van gyakorlatban.

De amikor elfogadom én is helyesekül ezeket az utóbbi axiómákat, egyuttal azt kérdezem, hogy *miért nem vonja le az államhatalom ezen axiómák logikus következményeit?* Miért nem irtja ki a hazárdjátékot gyökeresen, — miért nem teszi lehetetlenné, hogy hazárdjátékot egyáltalában bárcsak egyetlen ember is játsz hassék? Azért, mert *nincs elég hatalma hozzá!* És mert tudja azt, hogy erre nincs hatalma, megelégszik némi palliatív, korlátozó rendelkezésekkel. Ilyen a kihágásokról szóló Btk. VIII. fejezete a „Sze-

rencsejátékokról". Enyhe, a köztudatban nem is dehonesztáló büntetéseket ró a „nyilvános helyeken” folytatott játék rendezőire, és az abban résztvevőkre. De — egyuttal kiemeli, hogy „az állami lottó és a hatósági engedély mellett rendezett sorsjátékok nem esnek a jelen fejezet tilalma alá.” Az állam finaciális érdekből enged az axiómából és szerényen félre tolva a „morális szempontokat” megalkuszik 50%-ban a társadalommal is, amikor elismeri, hogy a „Kaszinók *nem nyilvános helyek*” és félszemét behunyva, megtűri a *minden* kaszinóban folyó hazardjátékokat.

De így jár el más téren is mindenkor, hogyha az államraison szembekerül a társadalmak közfelfogásaival. Kénytelen megalkudni!

A morálnak korok és társadalmak szerint időszakonként változó szabályai még akkor is rést törnek az állam törvényein és az ideális axiómákon, amelyeket ezek respektálni kénytelenek, hogyha az a társadalmi közfelfogás, vagy morál, vagy szokás egyenesen káros és kiirtandó is!

Igy áll szemben az állam tehetetlenül a párbajjal, amely teljesen észellenes korrekciója a becsületnek, és kénytelen megalkudni a társadalommal a Btk. illető enyhe paragrafusaiiban, midőn börtön és fegyház helyett az enyhe, a nem dehonesztáló államfogházzal fenyegeti a párbajjal okozott testi sértéseket vagy az ölést.

Hát a prostitúció?! Talán az állam nem tudja, hogy mennyire káros, nemzedékek létét, egészségét veszélyezteti ez. És mégsem küszöbölheti ki, mert végső alapja az emberi természetben, az ember fiziológiai szükségleteiben rejlik.

És a *játék*? Ez is éppen ilyen mélyen gyökerезik az ember ősi természetében! *A játék-ösztön ki nem irtható, mert az emberrel veleszületik!** *A gyermekeket a veleszületett ösztön sarkalja állandó játékos tevékenységre. A testi ügyessége fejlesztésének, a felfogása, okoskodása, képzelete gyakorlásának az ösztön által lelkébe sugalt hajtó ereje nyilatkozik meg a szünet nélküli játszásban. Az ifjunál sporttá nemesül a játék, amely minden formájában versengéssé válik, az*

* A játék már ősidők óta el volt terjedve az emberek között s azt már ugy az ó-, mint a középkorban hatósági intézkedések szabályozták.

Már Tacitus is megemlíti „Germania” c. művében, hogy a germánok milyen szenvedélyes kockajátékosok voltak, Caligula császár pedig könyvet írt a kockajátékról. A kockajáték a középkorban is annyira el volt terjedve, hogy némely város bérbe is adta. Frankfurtban nyilvános játékbank is volt. (Dr. Georg von Below: Das ältere deutsche Städtewesen und Bürgertum. Leipzig 1898. 99 old.) Hogy Magyarországon is mennyire el volt terjedve, azt bizonyítják a városaink középkori jogéletét szabályozó u. n. jogkönyvek, melyekben a játékra vonatkozólag részletes intézkedéseket találunk. (L. a Szepesi jogkönyv: Zipser Dillkür 56—59 old. — a Selmeczi jogkönyv (Wenczel A.: Árpádkori uj okmánytár) 28 sz. 215 old.) Selmezbányán 1592-ben egy hivatásos játékos nyilvános játékbank nyitására kért engedélyt. (Demkó Kálmán: A felsőmagyarországi városok életéről a XV—XVII. században. XI. fej. 195 old.)

Budán is szabályozva volt és hatósági ellenőrzés alatt állt a játék. A budai jogkönyv szerint a hamis játékot drákói szigorral büntették. Akinél hamis kockát találtak, annak egy kockát ütöttek keresztül a tenyerén. (Vnnd pey welchem man einen falschen würfel find, dem soll man einen würfel durch sein tener schlaen.) Aki a házánál hamis játékot megtűrt, az három márka birságot fizetett. Voltak olyan korcsmák is, ahol a játék meg volt engedve. (Ofner Stadtvecht von MCCXLIV—MCCCCXXI. 112—113 és 148—185 old.)

edzés, az erőgyűjtés fontos segédeszközévé. A férfi játéka szintén sport, de már inkább csak a szórakozás, az üdülés óráiban, a munka utáni pihenés, a felfrissülés, vagy az élvezetes izgalom céljára. Ebbe a kategóriába esnek a hazardjátékok is.

És az államraison szempontjából mit tesz a törvényhozás az ehhez hasonló, károsnak elismert, de *kiirthatatlan* ösztönök, szokások, vagy egyéb szociális felfogásokkal szemben? Feladata melyen túl jóakaratu gyámsága hiába törekszik eredményekre a társadalmak fölött, abban merül ki, hogy a ki *nem* irtható *rossznak* veszélyességét csökkentő institúciókra fanyalodik.

Igy tesz, mikor a párbajt csak a segédek által ellenőrzött formájában ismeri el „társadalmi becsület-korrekciónak”, — különben testi sértés, vagy gyilkosság lesz belőle.

Igy tesz, mikor a prostitúciót nyilvános házakra korlátozza és rendőr-orvosi felügyelet alá helyezi.

Igy tesz, mikor az alkoholizmust a nyilvános helyen botrányt okozó részegeskedők büntetésével üldözi.

És végül így tesz, mikor a játékot a nyilvánosság elől elzárja.

Hát épen a játék tekintetében *legelhibázottabb* az állam eljárása! Hiszen annak veszélyessége csak növekedett azzal, hogy a nyilvánosság elől elzárjuk!

Mert legyünk először tisztában azzal, hogy miben rejlik a játék veszélyessége?

A jelenleg hihetetlenül elterjedt és példátlanul ostoba közfelfogás abban találja a hazardjáték

veszélyességét, hogy az egyik játékos elnyeri a másíknak a pénzét!

Ez az éppen ami *nem igaz!* Ha ma X nyert, holnap Y fog nyerni. A pénz forog. A ma elvesztett holnap vissza lehet szerezni.

A játék csak arra az egyénre nézve veszélyes, akinél szenvedéllyé fajul. Aki mást sem tesz, csak folyton játszik. És ez áll a szórakozások és élvezetek *minden* fajtájára nézve *kivétel* nélkül. A szenvedély, amely mérsékletet nem ismer, mindig káros és romlásra vezet.

De még a szenvedélyes játékosnál is csak az teszi veszélyessé a játékot, hogy *nincsen módjában* „veszélytelen *hazardjátékot*” játszania, azaz olyant, amelyben *egyenlő chance-ai* legyenek a nyerésre vagy veszteségre. Olyan játékot nem játszhatik, amelyben bizonyos lehessen afelől, hogy meg *nem csalják!* Ezt némileg sejtí az állam is. Védeni iparkodik a játszókat a sipisták, a hamis játékosok ellen. De ezt a célját meg sem közelíti. A rendőrség statisztikái, de bármely jártasabb játékos is jól tudja, hogy százszor, ezerszer sikerült csalnia a hamis kártyásnak, mielőtt tetten érve lefülelik, vagy kigolyózzák. És hány van, akit hihetetlen, a művészetig érő ügyessége mindvégig megment a leleplezéstől.

Azzal, hogy az állam a hazardjátékok üzését a zárt kaszinók ellenőrizetlen asztalái köré korlátozva megtüri, egyenesen elősegíti a csalások lehetőségét, a játékok irrealitását. Igaz ugyan, hogy ebben az a gondolat vezérli, hogy a kaszinók csak ismert tagokat vesznek föl soraikba, és így bizonyos erkölcsi garanciát nyujta-

nak tagjaik részére az iránt, hogy köztük hamis, inkorrekt játékosok nem fognak működni. Hogy azonban ez mennyire labilis óvószer, azt eléggé bizonyítják a legjobb nevű kaszinókban is előfordult esetek, amelyekből láttuk, hogy éppen a legkifogástalanabb szmokingok mögött szoktak rejtőzködni a legveszélyesebb hamis játékosok.

Egyenlővé tenni az esélyeket a játszóknak között!

Ez nyomban megszüntetné minden hazard-játék veszélyességét! Minden sportüzés — pedig a játék szintén csak a sportnak egyik fajtája — csak akkor érheti el igazi célját, a test vagy lélek edzését vagy az üdítő szórakoztatását, ha *egyenlő esélyek* mellett folytatják. A testi erőre vagy ügyességre alapított sportok nem érhetnék el céljukat, ha az erők kiegyensúlyozására nem törekednének gondos handicapeléssel, súlytöbblettel a lóversenyen, — térelőny adásával a futásban, — a pion, vagy figura előnyül adásával a sakkban, vagy ehhez hasonlóképpen bármely más sportnemben.

De ez az *erőkiegyenlítés* sehol oly matematikai tökéletességgel meg nem valósítható, mint a hazardjátékoknál. A valószínűségi számítás matematikai törvényei bizonyossá teszik, hogy egyenlő esély mellett folytatott játéknál az év végén nincsennek lényeges differenciák. Magánlakásban bármily magas tétekben folytatott játék — a játszóknak vagyoni erejét egyenlőnek feltételezve, — nem vezethet tönkrejutásra senkit. De a kisebb jövedelmű társaságot ugyanaz a játék okvetlenül tönkre teszi, ha kávéházak-

ban vagy pinkapénzekre alapított kaszinókban (nálunk alig van egyetlenegy is olyan, mely existenciáját csupán a tagdíjakból fentartani tudná) folytatják, mert a mindennapi pinka *feneketlen torka* azt eredményezi, hogy az év végén minden játészó veszteséget fog kimutatni.

A hazárdjátékot veszélyessé a *a pinkapénz* teszi. Ez az, aminek megfelel Montecarloban a rulett zérója és a trente-et-quarante refait-je.

A játékosoknak az a törekvése, hogy az esélyeket egyenlővé tegyék, legfőképpen a hamis játékosok elleni védekezésben áll. Ebből magyarázható az egy tablós baccarat és a chemin de fer nevű játékok nagy elterjedése Európaszerte. Erre a célra szerveződött a játék fix szabályokkal (csak az *ötre* be- vagy be nem vágás örök vita-problémája enged csekély, éppen csak ezen egy eshetőségnél érvényesülhető szabad mozgást a *pointeur*nek, de egyetlenegy sem a kártyát osztó bankárnak) akképpen, hogy a kártyacsomag zárt szekrénykében fekszik, egyszerre csak egy kártya és csakis a sorban legfelül fekvő kártya húzható le. Itt tehát nincs paklizás. De a paklizást pótolja és egyenlőtlené teszi a játékot a szabályok olyan megállapítása, hogy azok segítségével a bankár lényeges előnybe jut a játékos fölött, — és még inkább a pinkapénz. Egy nyers példával illusztrálom ezt az állításomat. A bankár elnyert a társaságtól, mondjuk: 20,000 pengőt. Másnap visszahozza azt és beteszi a bankba. Tehát revánsot ad. De csak akar revánsot adni, mert ezt a gavalléros szándékát megghiusítja a pinka, amely nyomban elnyel abból a 20,000-ból 1,000 pengőt. (Megjegyzem, hogy nálunk — a

játszók által ostoba módon megtürt — 5%-os pinkapénz a világon egyedül áll! Sehol a külföldön nem magasabb a klubok pinkajutaléka, mint két %. Ez az öt % valósággal szemérmetlen fosztogatássá minősíti a játékot, melynek révén az asztalon forgó összes pénz, rövid időn belül a klubok pénztáraiba vándorol.) Eszerint pedig már a tegnap elvesztett 20,000 pengőből csak 19,000-et nyerhetnek vissza a játékosok. A kiegyenlítés lehetősége elől el vannak zárva.

Egyenlővé kell tenni az esélyeket a játszók között!

Meg kell szüntetni a zérót a rulettben és a refait-t a trente-et-quarante-ban és el kell törölni a banknak tulzott előnyöket nyújtó egy tablós bakk-ot, a Marquet-féle „faucheuse-t”.

Készen állok arra az ellenvetésre, hogy zéró nélkül egy állandó rulett bank nem állhatna fenn, nem tudná fedezni tetemes kiadásait. Ez a legnagyobb tévedés! *A teljesen előny nélkül való bankadás is kifizeti magát!*

Ezzel az állításommal szembe lehet szögezni az equilibre matematikai törvényét. Ez pedig úgy hangzik, hogy a bank annyiszor nyerne, ahányszor veszítené, haszna tehát nem maradna. Ez így, *a teóriában*, tökéletesen igaz! De nincsen kivétel Mefiszto azon szabálya alól, hogy: „szürke minden elmélet, zöld csak az élet arany fája!” Archimedes is csak a papíron tudta volna sarkából kiforgatni a világot, mert ugyancsak zavarba jött volna, ha a kívánt *fix* pontot csakugyan rendelkezésére bocsátották volna a világűrben. *A gyakorlat* igen gyakran rácáfol a teóriára. A játékbank zéró nélkül is nyerne, még pedig az

előrelátható igen nagy forgalom révén, nagyon sokat nyerne!

A bank nyeresége abból az előnyből ömle-
nék, hogy a bankár játékát a gép kormányozza,
a pointeurét azonban a játékosnak *idegei*, tü-
relmetlensége, kapzsisága vagy fös vénysége és
leginkább tőkéjének viszonylag való csekélysége
a bank korlátlan összegűnek tekinthető tőkéjével
szemben. Nyerni fog a bank, mert ő kénytelen
a 10-ik noir után is tartani a rouge-on elhelyezett
téteket a 11-ik és esetleg a 29-ik (már előfordult)
noir-ig is, holott a pointeurnek a legtöbb esetben
— mondhatjuk bátran — *sohasem* lesz szive
ahhoz, hogy mindvégig kitartsa a nyerő
chance-on, hogy így a játéknak reá nézve szeren-
csés fordulatait teljes értékükben kizsákmá-
nyolja. De leginkább nyerni fog a bank azon az
alapon, hogy igen sok játészó korábban elveszti
a játékra szánt tőkéjét, mintsem az *equilibre*,
a valószínűség törvénye nyomán a reá nézve
kedvező esélyek, az ő játékában az egyensulyi
helyzet bekövetkezése jelentkeznék. Montecar-
loban régóta tisztában vannak azzal, hogy a
bank jövedelmei *nagyobb* hányadát azoktól az
átfutó turistáktól szerzi, akik egy-két napra be-
tekintenek a kaszinóba, ott hagynak néhány
száz vagy ezer frankot és tovább utaznak. De
még bizonyosabban nyerni fog — amint ezt
Montecarloban állandóan észlelik — azoktól a
kapzsi játékosoktól, akik kezdetben szerencsével
játszva nyereségre tesznek szert, de ezzel meg
nem elégedve, tovább játszanak és rendszerint
visszaadják nyereségüket, megtoldva azt saját
pénzüikkel is.

Bár azt már régen tudtam, hogy minden-
nemű kártyajátékban a bankadás előnnyel jár, de
azt inkább annak tulajdonítottam, hogy a ban-
kárnak minden közismert hazárdjátékban (ma-
kao, baccarat, huszonegyes) előnye, mathemati-
kailag kimutatható mértékű előnye van a játé-
kossal szemben, — és tudom, hogy a „nagy hal
elnyeli a kis halat” elve nyomán a nagyobb tőke
rendszerint elnyeli fölszívja a kisebbeket: de
mihelyt úgy láttam, hogy a banknak nyeresége
nagyobb, mint őt a játékszabályai révén meg-
illető előny megengedi, akkor meg kellett győ-
ződnöm arról, hogy itt oly tényezők is működ-
nek, amelyek ugyan matematikai egyenletek
formájában nem mérhetők le ezrelék pontosság-
ig, de azért nem kisebb mértékben, sőt gyakran
még nagyobb hatással érvényesülnek, mint az
előnyt nyújtó, matematikailag kiszámítható
játékszabályok.

Járványos betegségek föllépésekor előírják
az orvosok a helyes életmód szabályait, profi-
laktikus óvószereket ajánlanak, hogy a fertőzést
elkerülhessük, és kijelöljük a gyógyszereket és
a betegség kezelésének módjait arra az esetre,
ha valakit a ragályos kór meglepett. Ha a tár-
sadalmak lelkét hatalmába keríti valamiféle
ragályos pszichikai nyavalya, akkor viszont a
szociológusok kötelessége, hogy reá mutassanak
a bajra, kutassák annak forrásait — mint a
doktor a bacillust — megjelöljék a védekezés
módjait és orvoslást ajánljanak.

A hazárdjátékkal is úgy van a legtöbb em-
ber, mint az a beteg, akinek szervezetébe a rom-
boló kórság már befészkelte magát, de még nem

éreztetni fájdalmas hatását és így arról sem vesz tudomást, hogy már gyógykezelésre szorult, mert nem ismeri föl baját és lebecsüli annak veszedelmességét. Ez az elgondolás adja meg aktuálítását ezeknek a most következő soroknak.

Meg kell ismertetnünk a most Budapesten divó hazárdjátékokat, hogy azok *igazi lényegének* ismerete segélyével mindenkinek meg legyen adva a lehetősége arra, hogy *ésszerű módokon* áldozzon szenvedélyének, vagy a divat kapcsán felvett szokásnak és elkerüljön olyan károkat és veszteségeket, amelyekről helyes tárgyismeret mellett óvakodhatnék.

A sport egyetlen ágazatában sem találkozhatunk a *kontárságnak* akkora mértékével, a kontároknak egész ármádiájával, mint épen a hazárdjátékok körül. Ha valaki lovagolni akar, szükségesnek és hasznosnak *í t é l i*, hogy a lónak általában és saját lovának különösen a természetét megismerje, — hogy tudja azt, mi a nyereg, mikép csatolják azt a lóra, hogyan lógjon a kengyel, mikép szorítsa meg a zablát és melyik kezébe fogja a gyeplőt? A biciklis szükségesnek véli tudni, hogy mikép fujtatják föl a pneumatikot, milyen az a golyós csapágy, hogyan igazítsa meg csavarjával a küllőket, ha nyolcast kapott a kereke, miképen kezelje a kormányrudat, hogyan öltözködjék, miképen trenírozzon, hogy meg ne rontsa szívét, tüdejét? — A sakkozó nem elégszik meg azzal, hogy a figurák mozgásának szabályait ismerje csupán, hanem érdeklődik a leghelyesebb huzások, a célszerű megnyitások, a teóriában már kidolgozott kombinációk iránt, mielőtt nyilvános helyen megkezdí a harcot a

64 kocka mezején. Csak éppen a hazárdjátékos nem szokott érdeklődni saját sportja helyes művelésének módjai iránt. A legtöbb azt hiszi, hogy ha meg tudja különböztetni a kis slágert a nagytól és a baccarat-tól, akkor ő már tud bakkozni. Az ilyen kontárok nem tartják *valószínűnek*, hogy a bankár még hetedszer is üssön, ha már hatszor nyert egymás után és „bedülnek”, hogy azután igen hamar végleg „kidőljenek.”

Ismerkedjünk meg tehát a hazárdjátékokkal és reájuk vonatkozó úgynevezett „hasznos tudnivalókkal”.

A rulett.

Nálunk csak magánlakásokban, szűkebb ismerősök körében, vagy pedig a rendőrség által üldözött titkos játékhelyeken perdül a kis elefántesontgolyó a vörös és fekete számok korongja körül. Mivel azonban honfitársaink is nagy számban látogatják Montecarlot, a rulettjáték hazáját s a többi híres külföldi játékhelyeket, szükségesnek tartom ennek a legideálisabb hazárdjátéknak az ismertetését is. A játék leírásánál a Montecarloban szokásos műkifejezéseket használom.

A *rulett* szó megszokott értelménye vonatkozik úgy a szűkebb értelemben vett rulett-gépre, amelyet a játék folytatásánál használnak, valamint tágabb értelemben magára az ezen géppel folytatott játékra.

Ugy tapasztaltam, hogy nem fog értelemzavarra okot adni, ha a rulett szót minden körül-

írás nélkül használok, midőn az alábbiakban megismertetem első sorban a rulett-gépet és a hozzátartozó kellékeket, majd pedig az ezzel folytatott játékot.

A rulett-gép hengerét és tányérját az alábbi ábra úgy vizszintes, mint függőleges vetítésben magyarázza.

Az egy darabban fekete fából készült A) henger rendkívül pontosan szerkesztett hegyes acélcövekre támaszkodik, amely körül az (1) fogantyú segélyével körforgást végez.

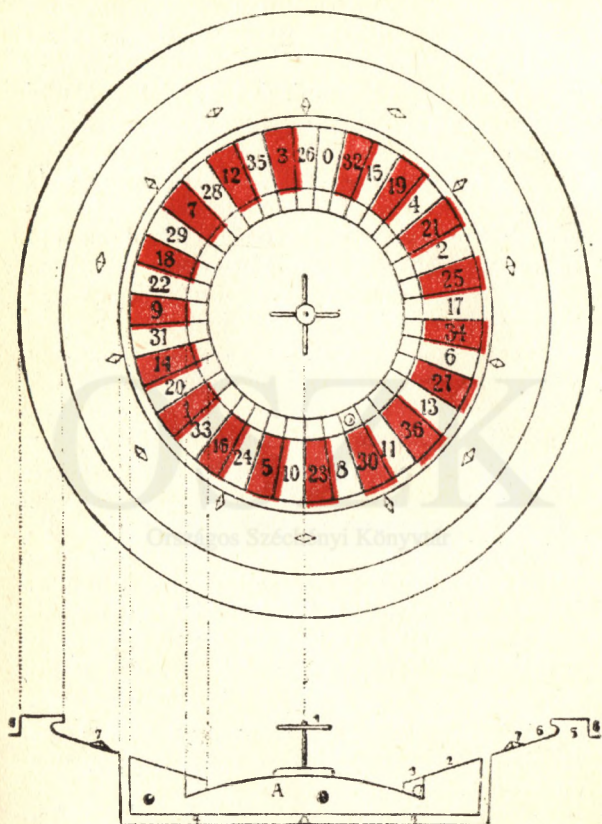
A henger szélein fekvő s a központ felé enyhén emelkedő korong külső síkján (2) vörös és fekete alapon, mely 37 egyenlő nagyságú részre van osztva a 0-tól 36-ig terjedő számok sorakoznak.

Közvetlenül ezen számok alatt (3) egy-egy rekesz szolgál a megpördített elefántcsont golyócska befogadására.

A henger egy tányérba illeszkedik (4), melynek kissé a központ felé behajló peremegátolja a rajta (5) megforgatott golyó kifutását.

Ezen tányérnak belseje hajló síkja (6) emelkedő folytatását alkotja azon lejtőnek, amelyet a (2) jelölt korongon látunk. Ez azon lejtős körszelet, amelyen a golyó körutját megkezdi, hogy kezdősebességének csökkenése után a (2) jelölt korongon folytassa és végül egyikében a (3) jelölt rekesznek befejezze.

Ezen a síkon vannak elhelyezve apró akadályok szerepére szánt érc-kupocskák (7), hogy a forgó golyót a szabályos irányból eltereljék és annak futását föltétlenül kiszámíthatatlanná tegyék.



1. ábra.

Az asztal síkját a 8 szám jelzi. A hosszú asztalt, melynek közepén a most leírt gép elhelyezkedik, zöld posztó borítja, melyen a tuloldali ábra szerinti vonalak, számok és írások sárga festékekkel vannak írva, kivéve a vörös és fekete színre szolgáló tétek helyén látható két dülényt, amelyek ezen színekkel vannak jelezve.

A rulett mellett ülő négy croupier egyike felváltva kezeli a kis elefántcsont golyót és miközben a hengert fogantyujánál fogva körforgásba hozta, ennek forgása irányával ellenkező irányban az elefántcsont golyócskát a tányér (6) felső síkján körülpördíti. A golyó megpördítése után, amidőn már a golyó lassodik, ezen kifejezéssel: „Rien ne va plus” beszünteti a croupier a játszmát és a bank nem fogad el több tétet.

Midőn a röperejét vesztett golyócska valamelyik számnak rekeszébe beleesett, megállítja a még mindig forgó hengert és jelenti a nyerő számot és az azzal nyerő chance-okat pl. „Douze, rouge, pair et manque” kiáltással jelzi, hogy a 12-es számra, a vörösre, a párosra és a kis számokra (1—18) tett tétek nyertek. A nagy számokon (19—36) páratlanon és feketén állott téteket ekkor a croupier-k *rateau*-ikkal behuzzák és azután a nyerő téteket kifizetik. A *rateau* egyszerű pálcákra alkalmazott fogatlan gereblye, amellyel a croupiertől vagy játékostól távolabb fekvő számokra tolják, vagy onnét behuzzák a pénzeket.

A gépeknek nyugodt és egyenletes forgása útját vágja minden *szabálytalanságnak* vagy *számitásnak* egyaránt, ha figyelembe vesszük, hogy a jobbra forgó koronggal szemben halfelé pördül a golyó. A legkisebb lendítésre a korong egyen-



letesen lassudó mozgással percekig forog és annak kiszámítása, — még ha lehetséges volna is — hogy hány fordulat után áll meg, nem használna semmit, mert szükséges volna azt is tudni, hogy az ellenkező irányban guruló golyó is hány fordulat után fogja befejezni futását; — de még ha ezzel is tisztába lehetne jönni, akkor még azt is ki kellene számítani, ami még lehetetlenebb, (ha ugyan szabad volna fokozni a lehetetlen fogalmát?) hogy a kis akadályokba ütköző golyó minő irányban fogja folytatni szabálytalanlanná lett mozgását. Megbízhatunk teljes bizonyossággal abban, hogy a golyó utjának kiszámítása képtelenség.

Tekintsük meg figyelmesebben az asztalt is.

Az asztal közepén fekszik a 36 számjegy egy-egy négyszögben, hármassorokban, számítani egymás után rendjében 1, 2, 3, 4, 5, stb. 36-ig, három oszlopban, amelyek mindegyikében 12 számjegy van.

Ezen számoszlopok mellett rajzolt négyszögekben jobbról és balról van helye az egyszerű esélyekre való téteknek. A jobboldalon „*Impair*” „*Manque*” (páratlan, kis szám) a baloldalon „*Pair*” és „*Passe*” (páros, nagy szám) jelzést látunk. A vörös számok esélyét egy vörös színű dülény jelzi az „*Impair*” rovata mellett, míg a „fekete” a „*Pair*” mellett az ellenkező oldalon van jelezve saját színével.

Ugyanezen egyszerű esélyek rovatai szélén egy-egy vonás húzódik. Ezen vonásra helyezik azon téteket a 0-ot hozó coup után, amelyek felelő részben elvesztek és így azoknak sorsa a következő coup-nak eredményétől függ.

			0					
Passe			1	2	3	Manque		
			4	5	6			
			7	8	9			
			10	11	12			
Pair			13	14	15	Impair		
			16	17	18			
			19	20	21			
			22	23	24			
			25	26	27			
			28	29	30			
			31	32	33			
			34	35	36			
P	M	D				D	M	P

2. ábra.

A 0 a számoszlopok felső részén külön négyszögletű mezőben uralkodik.

A számoszlopok alján üres négyszögekben van helye azon téteknak, amelyeket a fölöttük sorakozó számoszlopok számaira tesznek. Ezen üres négyszögek mellett jobbról és balról rajzolt mezőkben a P, M és D betűket látjuk.

Jelzik a 12-ös számcsoportokra (*douzaines*) elhelyezett tételeket.

P=Premier douzaine, (1—12)

M=Milieu „ (13—24)

D=Derniere „ (25—36)

Az esélyek.

Két fő megkülönböztetése van azon esélyeknek, amelyekre játszhatunk. Az *egyszerű esélyek* (*chances simples*) és *többszörös esélyek* (*chances multiples*). Az egyszerű esélyek három csoportja a *rouge-noir*, *impair-pair* és a *manque-passe*.

A játszóznak nyerő esélye csak abban az esetben van, ha a golyó olyan szám rekeszében állapodik meg, amely megfelel az általa megtett esélynek, vagyis aki vörösre tett, csak abban az esetben nyer, ha a szám vörös, aki *passe-ra* tesz, csak úgy nyer, ha 19—36 közül valamelyik száma jött.

Mindegyik esetében ezen egyszerű esélyeknek azt látjuk, hogy a játszóznak 18 számjegye szerepel a banknak szintén 18 számjegye ellenében (a 0-t ezuttal figyelmen kívül kell hagynunk), tehát azt mondhatjuk, hogy egy nyerési esélye ellenében egy veszti esélye van.

Ha 12 számra, — mondjuk az 1—12 terjedő számokra (*premier douzaine*) tett, az esetre nyerni fog, ha valamelyike az 1—12-ig sorakozó számnak jött, — minden más esetben veszíteni fog. Itt az ő egy nyerési esélyével szemben két veszti esélye van, mert amíg ő csak 12, addig a bank 24 számon játszik.

Ha azután csupán egyetlen számra tett, akkor az ő 1 nyerő esélyével szemben már a banknak 35 száma lévén ellene, 35 veszti esélye van.

Az egyszerű esélyre (*simple chance*) játészónak a bankkal szemben egyenlő nyerési esélye lévén, mert 1 nyerő esélye ellenében 1 veszti esélye van, a bank tétjéhez ugyanannyit fizet, — tehát 5 frankra 5 frankot. Lehetséges egyidejűleg több egyszerű esélyre is játszani, azaz *rouge* és páratlanra. Ezen esetben a *tableau* mezején a *vörös* és *impairt* elválasztó vonalra helyezzük a tétet. Ilyenkor úgy nyerünk, ha a szám vörös és egyuttal páratlan, pl. 7, 19, 27 stb. Ellenkezőleg, hogyha a szám vörös, de páros, pl. 14, 32, 36, vagy pedig ha páratlan ugyan, de fekete a szám, pl. 11, 17, 35, akkor tétjét vissza kapja, mert az egyik esélyen nyert, a másikon pedig veszített. Az ilyen *coup-t* semleges *coup-nak* (*coup neutre*) hívják. A játéknak ezt a módját éppen ezért kerülnünk kell, mert négy eset közül átlag csak egy esetben nyerünk, egyszer veszünk, kétszer pedig vissza kapjuk a pénzünket, tétjeinket tehát az esetek felében hiába tettük ki a zérónak.

A többszörös esélyeken nagyobb a játészó kockázata, mint az egyszerű esélyeken, ehhez

képest tétjére megfelelő arányban magasabb nyereményt is követelhet.

Ezen nyeremény-kiszámítás alapjául szolgáló elv magyarázatát legkönnyebben megértjük, ha abból indulunk ki, hogy a játszók mindegyike egy-egy tétet tesz a 36 szám mindegyikére. Akinek számjánál a fehér golyó megállapodik, az nyert és minthogy mindazoknak, akik más számokra tettek, veszíteniök kell, a nyerő saját tétjével együtt a többi 35 számra helyezve lévő téteket behuzza, tehát saját tétjével együtt 36-ot.

Ebben egyuttal a „*numéro en plein*” az egyes számokra való játék magyarázatát is adtuk.

Az „*a cheval*” tétet a két számot elválasztó vonalon helyezzük el. A tét „lovagol” a két számon, innét az elnevezése. Nyerni fognak, ha a két szám valamelyike jön.

Miután ilyen módon az én két számommal szemben 17 számpár áll, amelyek veszítenének, és így az én egy nyerési esélyemre 17 veszítő esély jut, tétemet 17-szeresen, azaz saját tétemmel együtt 18-at huzok.

A „*transversale*” (azaz átló) azon játékmód, amidőn három egymás *mellett* álló számra játszom, pl. 7, 8, 9-re, 34, 35, 36-ra.

A tétet ezen esetben azon vonalra teszem — mindegy a három szám bármely oldalán — amely ezt a számot a mellette látható egyszerű esély — az előbbi esetben a *passe* és *manque*, az utóbbiban a vörös és fekete — mezejétől elválasztja. Ilyenkor az én egy számsorommal szemben 11 veszítő számsor állván, a bank kénytelen tétemet 11-szeresen fizetni, sajátommal együtt tehát 12 darabot kapok.

Ez a játék a „*transversale plein*” szemben a „*transversale simple*”-lél, amely két ilyen vízszintesen fekvő számsorra való tétet, tehát 6 számra történő játékot jelent. A *transversale simple*-t egyszerűen „*sixain*”-nek is mondják. „*Á sixaine premier*” (1—6), „*au sixaine dernier*” (31—36), „*au sixaine dixneuf-vingtquatre*” 19—24) kifejezéseket is használhatjuk, ha az 1—6, 31—36, vagy valamely közbeeső hat számra akarjuk juttatni tétünket.

A *transversale simple*-re a fönnebbi elv nyomán ötszörös nyereséget fizetnek, mert az én 6 nyerő számommal öt csoportja a többi 30 számnak a veszítő esélyt jelenti és így tétemmel együtt hat darabot kell kapnom.

A „*carré*” vagy négyszög minden olyan 4 szám, amely egymással derékszögű négyszöget alkot, pl. 1, 2, 4, 5, vagy 26, 27, 29, 30 stb. A tétet a 4 számot egymástól elválasztó két vonalnak keresztező pontjaira kell helyeznem. Nyerek, ha e négy szám egyike jön, minek nyomán 1 darab tétemhez még 8 darabot fizetnek, mert a megjátszott négyszögön kívül még 8 négyszögben 32 veszítő szám marad.

Az „*aux quatre premiers*” helyezett tét szintén a most elmondott *carré* szerint való nyereséget juttatja. A tétet azon vonalra kell helyeznem, amely a zérót az 1, 2, 3, számtól elválasztja.

A „*colonne*”-ok az egymás fölött függőlegesen álló számoszlopokat jelentik. A *tableau* rajzán láttuk, hogy mindhárom számoszlop alján egy-egy üres mező van, amelybe a tétet rakják. A három *colonne* közül nyerési esélyem a meg-

játszott egyik colonne-ra úgy viszonylik vesztő esélyemhez, mint egy a kettőhöz: tehát tétemre 2 darabot, összesen hármát kell kapnom.

A „douzaine-ekre” akkép játszom, hogy a tableau-ra P, M, D, jelölt mezők egyik vagy másikára teszem tétemet. Ezzel jeleztem, hogy 1—12-, 13—24-, vagy 25—36-ig terjedő szám-tucatra játszom. Az esély itt is ugyanaz lévén, ami a most megbeszélt oszlopoknál, tétemre a banknak hasonlóképen *dupla pénzt* kell fizetnie.

Ha 0 (zéró) jön, úgy a bank az összes *többszörös esélyekre* (chances multiples) tett téteket (tehát ami colonne, douzaine, transversale, carré a cheval vagy en plein numéro áll) behuzza, míg az egyszerű esélyeken, vörös és fekete, passe—manque, pair—impair, álló téteknek felét nyeri. A játékosnak joga van a megfelezett tétet visszavenni, vagy azzal bármely más chance-ra folytatólag játszani. Ha a megfelezendő tét csak egy piéce, azaz egy darab 10 frankos volt, úgy az *uszik*, aminek jeléül az illető egyszerű chance szélén huzott vonalra (en prison) állítják. De a játszóknak joga van ezt a tétet más esélyre is, pld. a vörösről passe-ra, vagy pair-re stb., áthelyezni. Ha a következő coup-ban nyer, úgy egyszerűen *haza viszi*. Ha pedig a zéro ismétlődik, akkor kétszer kell „en prison” állania, mert ilyenkor már csak a tét $\frac{1}{4}$ része illeti a játszót.

A zéro.

Külön fejezet élére kellett helyezni a zérót, hogy már ezzel is figyelmeztessenek mindenkit, hogy „Ö semmisége” éppen nem olyan aláren-

delt jelentőségü, amint az első tekintetre látszanék. Az eddigiekben szándékosan mellőztem a 0 hatásának emlegetését, hogy a fenti magyarázatokat komplikáltabbá ne tegyem, azok átértését ne nehezítsem. Amint láttuk, a fenti fejtegetések nyomán az esélyek a játékos és a bank között egészen egyenlők volnának, ha a zéro az egyensúlyt meg nem bontaná. Az esélyeknek ezen egyensulya, ama változatosságot és érdekességet tekintve, amely a különböző játékesélyek és számcsoportosulások körül a gyakorlatban előfordúl, a *rulettet valóban a legigazságosabb és legszórakoztatóbb szerencsejátékká minősítené*. De a zéro megbontja ezt a kívánatos ideális egyensúlyt és a banknak óriási előnyt és túlsúlyt biztosít a játzóval szemben.

A banknak ezen előnyét, amelyet azzal indokol, hogy a játéktermek és a játék kezelése körül való költségei megtérítessenek, *refait-nek* hívják.

Ezen előny abból áll, — amint ez már érintve lett, — hogy ha zéro jön, úgy valamennyi tétet, mely többszörös esélyeken (*chances multiples*) áll, besöprik a *croupier*-k gereblyéi, azoknak a téteknek pedig, amelyek az egyszerű esélyeken (*chances simples*) állottak, felerészét nyeri a bank.

Nagyon egyszerű módon számíthatjuk ki hogy minő százalékos előny az, amelyet a zéro-ban a bank élvez. Föltéve azt, hogy minden számra, tehát a zéroval együtt 37 számra egy-egy tétet raknak, úgy a bank abban az esetben, ha 0 jön, mind a 36 többi tétet behuzza; — míg ellenben akkor, ha bármely más számot hoz a

gép, úgy a bank csak 35 darabot fizet. Minthogy ekkép a bank nyeresége $\frac{1}{73}$ -ed részét teszi ki az összes számokra és a többszörös esélyekre tett téteknek, százalékban kifejezve ezen előny, azaz nyereség 2.70%-ot tesz ki.

Az egyszerű esélyekre való játéknál azonban a bank a téteknek csak felerészét huzza be és így nyeresége az ezen esélyekre tett tétek $\frac{1}{74}$ -ed részét teszi, azaz százalékosan kiszámítva 1.35%-ot.

Ha kétségtelen is, hogy a zéró biztosítja a banknak túlsúlyát a játzóval szemben, és a legtöbb rendszer- (szisztéma) játzónak kombinációit halomra dönti: a valószínűség törvényei nyomán mégis lehetségesnek látszanék, hogy korlátlan tőkével a bank tőkéje ellen a harcot fölvehessük. Alakulhatna olyan társulás, amely százezreket, esetleg milliókat is téve egy-egy tétre, a szerencse némi kedvezése mellett súlyos csapásokat mérhetne a bankra, sőt esetleg azt egészen ki is foszthatná.

Ámde a bank nem teszi ki magát az ilyen eshetőségeknek, mert ő nem a szerencsére alapítja üzletét, mint a bányavállalkozó, aki nem tudja, hogy „van-e folytatása az aranyérnek”, hanem a számok biztos törvényére támaszkodik és a *maximum*-ban olyan bástyafalat épített a bank részére, amelyen belül bármily nagy tőkének, bármily éleselméjű rendszerre alapított támadását könnyű szerrel visszaveri és a legyőzött támadótól a hadisarcot besöpri. Ez a *maximum* az ő paizsa, amely bármily paradox is e hasonlatban, annál biztosabban védi, minél kisebb.

Nem igen ment el addig a határig, amelyen

belül még mindig nyugodtan szemlélhetné a nagyobb tőkék támadásait. Megállhatna még úgy is, ha a minimumot csökkentené és a maximumot emelné.

A 10-es series majdnem *mindennapos*, ezt a valószínűség már 1024 coup-ban megengedi, de a 12-ös szeriessel már csak 4096 coup-ban, tehát *körülbelül hetenként 1-szer* illik csak találkozunk és így könnyen el is kerülhetjük, ha tulsokáig nem várakozunk reá.

Ezért kívánatos a bank szempontjából, hogy a szisztemás játékos már 24 órán belül is ki legyen téve annk, hogy pénzét otthagyja, — mert a magasabb maximum mellett ez az eshetőség csak hosszabb időn belül fenyegetné.

A trente-et-quarante.

A trente-et-quarante-ot szintén Montecarlo-ban és még néhány nagyobb külföldi játék-kaszinóban játszák.

A trente-et-quarante kártyajáték, melyet hat csomag egyenkint 52 lapot tartalmazó és így összesen 312 lap kártyával játszanak.

A trente-et-quarante asztal hasonló a hosszú rulett asztalhoz, melynek középső szélein mindkét oldalon ovális alaku bevágások mellett foglalnak helyet a kártyákat keverő és lerakó „*tailleur*” (osztó) és a croupier-k, akik a tétek behuzását és kifizetését végzik úgy, mint a rulett-nél. Az asztal két keskeny végén nem ülnek croupier-k.

A trente-et quarante egyszerűbb játék, mint

a rulett, mert ebben csak egyszerű esélyek szerepelnek (*chances simples*), u. m.: *rouge—noir*, *couleur—inverse*. Megmaradok az alábbiakban mindig a francia kifejezés mellett, mert magyar kezelésben *trente-et-quarante* bankunk nincs és így nem volna gyakorlati értéke annak, ha a *vörös, fekete, szín és ellenkező* kifejezéseket használnám.

A játék kezdete előtt a mindennap teljesen új 6 csomag whist-kártya 312 lapját az osztó croupier sorban kirakja, hogy a játékok meggyőződhesseken róla, hogy a csomagok szabályosak és egy lap sem hiányzik a 312-ből. Ezután a croupier valamennyit jól összekeveri és egyike a játékoknak az egész csomagot metszi egy üres kártyalappal, azaz *leemeli* azt. Ekkor a *tailleur* az eléje fektetett kártyacsomagból annyit vesz balkézbe, amennyit kényelmesen átfoghat és az ismert, monoton, szintelen orrhangan fölszólítja a játékokat a tétek megtételére: „*Messieurs, faites votre jeu!*”

A tétek befejezése után a rulettnél szokásos „*Rien ne vas plus*” helyett, azon kifejezéssel: „*Le jeu est fait*” beszünteti a további téteket és a bal kezében lévő kártyacsomagból nagy ügyességgel és gyorsasággal egymás alá két vízszintes sort rak le maga elé.

A kirakott lapok pontjainak összege nem lehet kisebb, mint 31 és nem haladhatja meg a 40-et. Innét az elnevezés. Ha az egyik sorban a pontok összege 30-at tesz ki, úgy még egy lapot kell oda leütnie, míg ha a 40-et elérte, beszünteti a lapok lerakását.

A *trente-et-quarante*-ban az *ász* (egyszem)

egy pontot, minden figura, t. i. király, dáma. alsó 10 pontot számol.

Az egymás alá rakott kártyasor közül az fog nyerni, amelynek pontszáma *kisebb*.

A felső sor a *noir* esélyt, az alsó a *rouge* esélyét képviseli. Ha már most a felső sor pontszáma 32, az alsóé pedig 35, úgy a *noir*-ra tett tétekre egyenlő összeget fizet a bank.

A „*couleur*” és „*inverse*” esélyeit a felső kártyasor élén álló lap színe dönti el. Ha tehát például a fentebbi esetben a felső sor első lapja „*pique*” vagy „*treff*” azaz fekete szín, úgy a *couleur*-re tett tétek nyernek, mert az első kártya színe egyezik a nyerő sor színével.

Még világosabb lesz, ha egészen egyszerűen magyarázom a dolgot akkép, hogy „*ha a felső sor nagyobb számot ad ki, úgy rouge nyer, ha az alsó sorban van több pont, úgy a noir nyer.*”

Ha *noir* nyer és a felső sor lapja *fekete* (*pique* vagy *treff*) vagy ha *rouge* nyer és az első lap *vörös* (*coeur* vagy *caro*) úgy a *couleur* nyer.

Ha már most a *noir* nyer, de a felső sor első lapja *vörös*, vagy ha *rouge* nyer és a felső sor első lapja *fekete*: úgy a *couleur* veszít, az *inverse* nyer.

Ha a két kártyasor pontszámának végösszege egyenlő, azaz „*après*”, úgy azon osztás megsemmisül és a tétek érintetlenül maradnak. Ha azonban mindkét sor végösszege 31-et tesz ki, („*un après*”) úgy az összes tétek felerészét a bank behuzza. Ez a „*refait*”, amely mint a rulettnél a a zéro a bank előnye a játzókkal szemben. A megfelezett téteket a játzó vissza is vonhatja.

vagy más esélyen játszhatik azzal a következő osztásban. A meg nem felezett tétet az illető esélyek mezőjét befoglaló vonalra („*en prison*”) helyezik, hogy sorsukat a következő coup döntse el.

A baccarat.

a) *A két tablós baccarat.*

A baccarat-asztal rendszeren 16 ülésre van berendezve, úgy, hogy a bankot adó játékos és a croupier mellett jobbról 7 és balról 7 játész ülhet. A helyek számozva vannak és az 1—7 számok a bankár jobb oldalán, a 8—14 számok pedig balján helyezkednek. A bankárral szemben ül a croupier, úgy, hogy e kettő az asztalt két részre osztja.

A bankár a játészók sorából kerül ki, akik árvereznek egymás közt. Aki a legnagyobb összeggel hajlandó adni a bankot, az foglalja el a bankár helyét.

A bankár rendszeren 4 csomag whist-kártyát (de használható egy keveréshez több csomag is) összekever és azután azt egyik játész vagy croupier leemeli, azaz egy üres lappal metszi. Joga van ugyan bármelyik játészónak a bankár után is keverni, — de ebben bizalmatlanság rejlik, ami megfosztja a játékot tisztességes színezetétől, mert azon föltevésen alapul, hogy a bankár hamisan kevert. Az utánkeverésnek ez az illetlen szokása azonban — különösen a mi

budapesti klubjainkban — nem mindig a bizalmatlanságnak hátsó gondolatából, hanem a keverőnek babonájából ered. „Kabalája” neki, hogy utána keverjen, — azért a bankadók nem is szokták rossz néven venni. A Riviera kisebb francia és olasz cercle-jeiben azonban olyan óvatosság ez a játészó részéről, amelyet nagyon sokszor tapasztalt csalások tesznek megokolttá.

A betett bankból először biztonságba helyezik a cercle-t illető kártyapénzt, amely rendszerint 2% pro cent, — azaz 1000 frankig 20 frank, azonfelül minden 1000 frank többletért ugyanannyi. Gazdag cercle-ben, ahol gyakran 50—100,000 frankra rug a bank betétje, 1000—2000 frankot vonnak le kártyapénz címén. Így van ez Montecarloban és általában Európa más országaiban. Budapesten a pinkabérlők mértéktelen kapzsisága 5%-ot harácsol a betett bankból. Ez az öt százalék akkor, amidőn — mintegy 15—20 év előtt meghonosodni kezdett a baccarat, nem tűnt fel nagyon és pedig azért, mert akkor még — a régi, jó valutánk mellett — az 1000 koronás bank is a ritkébbak közé tartozott. Ma már 5—100 pengővel adják a kezdő bankot és így horribilis összegekre rug az az adózás, mellyel a mi játékosaink a pinkát gazdagítják.

Nyílt bank („*banque ouverte*”) azt jelenti, hogy a bankár az összes téteket elfogadja, amelyeket bármily összegben tesznek a játészók. A *banque ouverte* után rendesen 100 frank jut a pinkába, mely „*cagnotte*” néven szerepel és az asztalon nyilással biró ládácskából áll és a *croupier* kezelése alatt van. A *cagnotte*, a tehetetlen pinka, minden új bankból megköveteli

részét, azért a cercle vagy casino érdeke, hogy minél több kézen forduljon meg a bank egy-egy este. Ha egyszerre ketten jelentkeznek arra, hogy nyílt bankot adjanak, úgy az elsőbbség fölött sorshuzással döntenek.

A megemelt kártyacsomagot a bankár egy előtte rézsutosan fekvő márványlaphoz támasztja. Keverés után senki sem nyulhat a kártya csomaghoz, melyből a bankár nem vesz kezeibe egy-egy csomót, mint a trente-et-quarante-nál, hanem a kiosztandó lapokat egyenkint szedi le a csomagról. A francia kifejezés erre „tailler au marbre”. Ezen a márványlapon rendszeren rövid figyelmeztetés van, hogy hány pontnál célszerű új lapot venni („bevágni”) vagy pedig megállni („resztálni”), — de ez a szabály nem kötelező reá nézve.

Itt is elhangzik az ismert „Messieurs, faites votre jeu!” mondás, amire a téteket a játékosok az asztalra maguk elé teszik. A „rien ne va plus” után a bankár egy lapot lecsusztat a kártyacsomagból és a jobb oldalán levő tableaunak adja földve, a másodikat a bal tableaunak osztja ugyanugy és a harmadikat a maga részére huzza le, — a 4., 5, és 6-ik lapot ugyanily sorrendben osztja le. A leadott két kártya a jobboldali játékosok mindegyikének tétjére vonatkozván, azok jogosítva vannak az egyik játékosnak kezeiben lévő lapokat megtekinteni, anélkül, hogy azok pontszámát a bankárral közölnék. Hasonlóképen a baloldaliak is a baloldalra leadott kártyákra nézve együttes társaságot alkotnak. Röviden tehát a jobb- és baloldali játékosok csoportját *jobb-*, illetve *bal-tableau* gyűjtőnéven különböztetik meg.

Ha a lapok megtekintése után a bankárnak

nincs 8 vagy 9 pontja, azaz ha lapjait föl nem mutatja, úgy először a jobb tableau-n a kártyát kezeiben tartó játészó vagy azon szóval, : „Non, monsieur”, megállását jelenti, vagy pedig bevág és „Cartes, s’il vous plait” kifejezéssel még egy lapot kér. Utána hasonlóképen jelentkezik a bal tableau részére leadott lapok kezelője.

A kártyák közül a 10-es és az összes figurák semmit sem számolnak és csak azon pontszám dönt, amely 10-en fölül van. Tehát egy hatos és egy kilences: 5 pont. Két kártya, mely 10-et eredményez, péld. egy hetes és egy hármás, valamint két figura együtt, semmit sem számít, amit „baccarat” névvel jelölnek.

Ha valamelyik játészónak 8 vagy 9 pontja van, azt nyomban fölteríti, midőn a bankár saját lapjai megtekintése után azt nem tette. Ha baccarat, azaz semmi, vagy 1, 2, 3, 4, 5 pont van a játészó kezében, úgy még egy lapot vesz hozzá a fenti módon, amely lapot a bankár jogosítva van megtekinteni. Ha 5 pontja van a játészónak, úgy tőle függ, hogy megáll-e vagy harmadik lapot kér.

A bankárnak nagy előnye van abban, hogy akkor, ha 4 vagy 5 pontja van, bizonyos irányítást merithet arra, hogy vegyen-e még harmadik kártyát magának? Ha ugyanis mindkét tableau 1, 2, 3, 4, vagy 5-öt vett, úgy célszerű lesz rá nézve, ha 4 vagy 5-re bevág; — ellenben ha a játészók 8, 9, vagy 10-est vettek, akkor tanácsosabb lesz megállnia. Amely tableaunak több pontszáma van, mint a bankárnak, az nyert. Ha a játészóknak baccarat-juk van, azaz „semmi”, úgy csak abban

az esetben nem veszítenek, hogyha a bankárnak is baccarat-ja van.

Még világosabbá teszem a játék menetét a következő példákkal:

Bankárnak: 4 és 9=13, azaz 3 pontja van.

Jobb tableau-nak 8 és 9=17, azaz 7 pontja van.

Bal tableau-nak 1 fig. és 2=12, azaz 2 pontja van.

A jobb tableau megáll, — a bal tableau lapot vesz amely pl. 3. — A bankár szintén lapot vesz és a vett lapja 7, amivel baccaratja van, és így mindkét oldalt elveszíti.

Ha fenti példában a bankár egy 6-ost vett volna, úgy 9 ponttal mindkét oldalt megnyeri.

Ha pedig 4-est vett volna, úgy jobb tableau-val aprés-ja van, azaz a tét eldöntetlen marad, a bal tableaut azonban, amelynek csak 5 pontja van, megnyerte volna.

Ha valamely játészó az egész összeget, mely még a bankban van, megtartani akarja, úgy mindkét tableau-ra eső lapokkal játszik. Ha ezek egyikével nyer, a másikkal veszít, úgy a coup érvénytelen és újra vesznek lapokat. Ha mindkettőt megnyeri, akkor megszűnt a bank és új bankbetét, vagy új bankár kerül sorra.

Az egyszer megkevert és leemelt csomagból a bankár addig tartozik osztani, amíg legalább 10 kártya van még a csomagban. Annak az eljárásnak, amelyet a nálunk játszott makaóban *brennelés*-nek hívnak és amely valósággal arra vezet, hogy majdnem minden coup után keverik a kártyát, ami nagyon unalmassá teszi a játékot, a baccaratban nincs helye. Ha nem volt már legalább 10 kártya a csomagban, úgy az osztás érvénytelen. Ha csak 9 lap van már az osztás végén

a csomagban és a bankár tovább akar játszani, úgy megkérdezi, hogy a játszók részt vesznek-e ebben az osztásban is. Azt mondja ilyenkor: „Le coup est a neuf cartes tapis pour dix, qui ponte, accepte”. (Az utolsó coupban csak 9 kártya van a tizedik a fedő lap, aki tesz, az hozzájárul a játékhoz.)

Ha a bankár tovább nem akarja adni a bankot, ezen szavakkal: „Il y a une suite”, föl-emelkedik a helyéről és átadja a következő játszónak. A netalán már megtett tétet akkor az új bankár tartja meg; s ha megnyeri, tovább folyik a játék, amint fönnebb leírtuk.

A baccarat rendesen nem készpénzzel, hanem játék-jegyekkel („jeton”) játszáék. Ezeket a cercle pénztáránál beváltják a játék végével.

A „játékfelügyelő”, akinek szerepe és hivatása a vitás esetekben szükséges ítéletmondás, emeltebb széken foglal helyet az asztal végén, hogy ellenőrizhesse a játék menetét és ügyeljen a szabályok pontos betartására. Ítéletmondása minden esetben *pártatlan* és igazságos. Hogy fáradozása teljesen önzetlen-e, vagy némi díjazásban részesül a dus pinkajövedelmekből: azt meghagyom nyílt kérdésnek. Aki a problémákat kedveli, foglalkozzék az igazság földerítésével. Minket nem érdekel. A játékfelügyelő feladata az is, hogy naponként 120-szor elmondja a következő stereotyp szólamot: „Uraim, tessék tenni! Mindenki tett? Nincs tovább!” Elég sokszor meg kell toldania ezt a figyelmeztetést, ha valamely vércseszemü pointeur a leadott lapot röptében 8-as, vagy 9-esnek ismeri fel és hozzácsusztat még tétjéhez valamit. Ilyenkor elhangzik

a játékfelügyelő tiltakozása: „Nincs tovább után, nincs tét! Vissza azzal az 5 pengővel! A coup eldöntével akkép jelenti be az eredményt, hogy „9 a banknak”, ha nyert és egyszerűen: „nyert”, ha a pointeur ért el nagyobb pontszámot. A tétek behuzása, vagy kifizetése közben ügyelnie kell arra, hogy a tétekhez a croupier-n kívül senki hozzá ne nyuljon. E tekintetben a játékfelügyelő éberségét az a kivétel nélküli — tapasztalat teszi megokolttá, hogy amidőn a pointeur nyer, akkor az addig elhelyezett tétek összege sohasem szokott a kifizetés előtt megkisebbedni, — amidőn pedig a bank nyert, akkor a tétek összege sohasem szokott megnagyobbodni!

b) Az egy tablós baccarat.

Az eredetileg két tablós baccaratnak, amely régebben nálunk „makaó” néven volt ismeretes, módosított formája a most uralkodó, a divatos, a népszerű egy tablós baccarat, melynek befogadott elnevezése a „bakk”.

Párisban elnevezték „La faucheuse”-nek (kaszáló) mert a bankár vagy croupier a kezében levő egyenes, lapos, bárdszerű szerszámmal mindkét tablóról egyszerre söpri be, kaszálja le a pointeurok tétjeit.

Erre a módosításra kétféle intenció adta meg az impulzust a makaózó játékos társadalom részére. Az egyik oka az volt, hogy a játék lebonyolítása, egy-egy coup eldöntése, az üzlet — a pinka — érdekében gyorsabbá tétessék. A másik oka az, hogy a játék szabályai akkép módosítassanak át, hogy a csalások megnehezít-

tessenek. Ezt a célt a *fauchouse* valóban megközelítette. Egy ember, ha a játék fölött értelmes felügyelő örködik, nem is képes csalni. Hogy többen összemüködve paklizhatnak (ugy a *pointeur*, mint a bank kárára) az most sincs teljesen kizárva. Volt reá klasszikus példa Párisban az egyik *Cercle*-ben midőn a *tailleur* (a bankot adó pinkabérlő alkalmazottja) egy játékkal egyetértve csalta a bankot akképen, hogy emez minden osztásban megjátszott egyetlen, ugynevezett „*coup de liont*” nagy téttel és azt mindig meg is nyerte, mert a keverésnél a *tailleur* 6—7 lapot egymásra fektetett ugy, hogy azok az emelés — a *coupirozás* — után is együtt maradjanak. Mikor azután ezekre került a sor, az illető játékos biztosra tette föl a maga nagy tétjét. Nem is jöttek volna reá erre, ha annak az urnak jó memoriája lett volna és a 6—7 lap egymásutánját észben tartani tudta volna és nem csinál hozzá jegyzeteket, amiket egyszer az asztalon feledett és ezzel alkalmat nyújtott lelepleztetésére. Ezt a trükköt egyik budapesti klubban is megkísérelték néhány év előtt, de a mi éles szemű riporterjeink hamar felfedezték a turpisságot és a kalandort — mert idegen vendég volt — rövid uton kirúgták a körből.

Az egy tablós *baccarat* tehát ezen utóbbi célból szorossá tette a szabályokat — amiket alább közlünk — ugy, hogy azt lehet mondani: a játékkal szemben egy „*gép*” ül, mert a bankár soha, egyetlen szituációban sem határozhatja el magát önként arra, hogy mit tegyen — megálljon, vagy bevágjon? — mert minden eshetőség mellett szigorú szabály írja elő a tennivalóját.

Azonban a *pointeur* helyzete is majdnem teljesen korlátolt. Csak egyetlen esetben, ha első két lapjában öt *point*-ja van, döntheti el a játékját alternatív módon.

Kezdetben, amikor Marquet, a hajdani pincér, most már az ostendei kaszinó pinkabérlője és sok százmillió jó *frank* birtokosa, az egy tablós játékot párisi *cercle*-jeiben (32 ilyen vállalkozása volt) meghonosítani kezdte, ez még nem így volt szabályozva. Ugyanis a bankárnak, ha 3 vagy 4 pontja volt, 8-as leadásnál nem kellett okvetlenül megállania, hanem tőle függött, hogy bevágjon-e, vagy pedig megálljon. Könnyű belátni, hogy a bankadónak módjában lehetett társai által adott titkos jelekből tudnia, hogy mikor előnyös reá nézve a megállás, ha t. i. a *pointeur* a 8-assal „elvágta” magát, vagy a bevágás 3—4-re, ha a 8-as jó volt a *pointeur* kezeiben.

Az egy *tableau*-s *baccarat*-ban, melyet ezen-tul annak nálunk meghonosodott nevén „bakk”-nak fogok nevezni, a bankár csak egy *pointeur* ellen játszik egyszerre, csak egynek osztja a lapot, föl-váltva az utána ülővel akkor, ha a lapot vevő *pointeur* veszített. Mindaddig, amig nyert, ugyanaz a *pointeur* kapja a kártyákat, — föltéve, hogy ezt az összes játéshók által hallgatag meg-egyezőssel reá ruházott föladatot el nem hárítja magáról a „*passe la main*” kifejezéssel. A bakk szabályait a következőkben foglalom össze:

Ha a bankárnak 0, 1, 2, pontja van, ugy minden esetben be kell vágnia, bármilyen lapot adott is le.

Ha a bankárnak 3 pontja van, úgy csak abban az esetben szabad megállania, ha 8-ast adott le.

Ha a bankárnak 4 pontja van, akkor az esetben áll meg, ha a leadott lap 0, 1, 8, 9-es.

Ha a bankárnak 5 pontja van, akkor az esetben áll meg, ha a leadott lap 0, 1, 2, 3, 8, 9-es.

Ha a bankárnak 6 pontja van, csak abban az esetben vághat be, ha a leadott lap 6 vagy 7.

Ha a bankárnak 7 pontja van, minden esetben meg kell állania.

Ha a pointeurnek 0, 1, 2, 3, 4 pontja van, minden esetben be kell vágnia.

Ha a pointeurnek 5 pontja van, úgy szabadon határozhatja el magát, hogy megálljon, vagy bevágjon.

Ha a pointeurnek 6 vagy 7 pontja van, úgy mindig meg kell állania.

A nyilatkozás formája az, hogy először felteríti lapjait a pointeur és ha 5-je van, kijelenti hogy megáll-e vagy még egy lapot kér. A bankár csak ezután teríti föl lapjait és fog a leadott laphoz és a kezében levő pontszámhoz viszonyítva a fenti szabályok értelmében megállani, vagy pedig bevágni.

Mélyebb vizsgálódás nélkül is könnyű belátni, hogy e szabályok a bankár esélyeinek kedveznek a pointeurrel szemben. A pointeur sohasem állhat meg 3, 4, pontja mellett és sohasem vághat be 6-ra, míg a bankár a 3 vagy 4-re megállással és a 6-ra bevágással esélyeit a valószínűség törvényei révén megjavíthatja.

A bankárnak ezen előnye a fenti szabályok

révén 2.40%-ot tesz ki. Értékben kifejezve ez: annyit jelent, hogy mihelyt a pointeur 100 pengős tétjét az asztalra téve kockáztatja, annak értéke 97 pengő 60 fillérre csökkent a bankárnak 100 pengője pedig 102.40 pengő értékűvé növekedett.

Amint tudjuk már ez a refait a bakkban sokkal nagyobb a bankár javára, mint a trente-et-quarante vagy rulette refait-je az egyszerű esélyeken. De nem csak ezen matematikailag bebizonyítható előnye a banknak teszi ezt az utóbbi években szerfölött elterjedt játékot a pointeurra nézve hátrányossá, sőt végzetessé. A pointeur küzdelme teljességgel kilátástalan már csak e magas refait miatt is, mely matematikai bizonyossággal fényes üzletté teszi az állandó bankadást. Ismeretes, hogy Marquet, az egykori kávéházi pincér, ma sok száz millióra rugó vagyonát azzal alapozta meg, hogy Párisban olyan „zárt”? klubokat alakított, amelyekben ezt a játékot meghonosította. Utóbb már 32 ilyen klub működött Párisban, amelyeknek pinkapénze mind Marquet zsebeibe ömlött. Párisban még a bankot nem mindig ő — bár a játék megindítása végett igen gyakran a klubtagok gyanánt szerepelt strómannjai után — adta. Később, midőn az osztendei világfürdő Casino-ját kibérelve megkapta a koncessziót, már állandóan banque ouvert mellett játszottak Marquet asztalainál, ahol a tétek magassága semmiféle korlátozásnak nem volt alávetve. Az óriási forgalom mesés jövedelmeket juttatott Marquet urnak, melyet, sajnos, a mi magyarjaink is a háboru elejéig bőven gyarapítottak, mert az

ostendei táviró-hivatalnokok megállapították, hogy „milyen csodálatos az, hogy a Budapestre címzett sürgönyök legnagyobb részében szerepelt ez a két szó: „kueldjoen pénzt”.

De nemcsak e matematikai alapon van hátrányban a pointeur és nem remélhet egyensúlyozott játékot a bankárral szemben a mi klubjainkban folyó játéknál. Ezekkel szembeállítva a 2.40%-os refait jóformán elveszti fontosságát! Ott van az 5%-os pinkapénz. Valóságos bárgyuság, hogy nálunk ezt a játékosok megtürik. Sehol a külföldön nem magasabb ez a jutalék mint 2%. Azután következik egy második pinka, mely rejtelmes célok érdekében soha nyílt elszámolásra nem kerülő óriási összegeket sülyeszt magába. Majd egy harmadik tényezőzés a retiráló bankárnál a „személyzet részére” cím alatt. És végül a „croupier ur!” Budapest számos klubjában milliós jövedelmek gazdagítják ezeket az urakat, anélkül, hogy adófelügyelőink erről tudomást vennének. Ily módon a játékban forgalomba kerülő összegek igen jelentékeny része, óriási hányada széjjel szóródik és a pointeur a kiegyenlítés lehetősége, a bankadók által nyújtandó revans elől feltétlenül elzárva van.

És még az eddigiekben sincs kimerítve a pointeur hátránya a bankkal szemközt. A kisebb összegű bankból a pointeur-ök még a reájuk nézve kedvező esetben, ha t. i. ők ütnek többször, mint a bankár, sem nyerhetnek. A téteket ugyanis csak a számozott 12 ülőhely szerinti sorban a kártyát vevő pointeur jobbjára irányában ülőknek sorrendben fizeti ki, a croupier. Ha már most pl. 3 vagy 4 lapot vevő játékostól jobbra

ülő játszónak tétje kimeríti a bankot, vagy esetleg csupán a „kéz tartja” a bankot: akkor a többi nyerőnek tétje „nem állott” és kifizetlen marad. Egy-egy ülés során tehát valósággal topografikai kérdéssé válik, hogy a „legjobb pakliban” is nyerhessen a pointeur. És mennél jobb az illető csomag leosztása a játékosokra, azaz minél hosszabb seriesek jönnek az ő oldalára, annál kevésbé nyerhet a játékosok legnagyobb része. Ha ellenben a bankra kedvező a csomag, akkor a megkétszereződő és megsokszorozódó bankba annál bizonyosabban belecsuszik az összes pointeurök pénze, mert hiszen ekkor már „nincs kitéve” az egész bank. Minthogy tehát a normális, a pointeurre nézve ideálisan kedvező esetben, t. i. akkor, ha játéka kiegyensúlyozott (equilibrált), azaz annyiszor nyer, ahányszor veszít a tétje, nem juthat nyereséghez, mert nyérése esetén nem kap tétjére pénzt, vesztese nyomán pedig besöprik azt: olyan kiegyenlíthetetlen hátrányban marad, hogy mulhatatlanul belevérzik!

Ha még hozzáfűzöm ezekhez, hogy amíg a bankár játéka teljesen analog pl. a rulett-gép működésével, addig a ponteur játékában a hibás spekuláció, a nagyon vakmerő, vagy a tulságosan óvatos téthalmazás, a korai elcsüggedés veszteség, vagy a késő visszavonulás nyereség esetén az idegek vibrálásától is megzavarva káros befolyásukat éreztethetik: akkor bizvást megállapíthatom, hogy a bakknál kárhozatosabb, a pointeurre nézve veszélyesebb és igazságtalanabb hazardjátékot nem ismerek és idejét látnám annak, hogy összes klubjainkból kitiltassék. Nem zárhatom le e

fejezetet anélkül, hogy megvilágítsam azt a problémát, az *ötre bevágás*, vagy *megállás* problémáját, mely klubjainkban mindennap ismétlődő vitatkozások tárgya ugyannyira, hogy valósággal pártok alakultak pro és contra. Ezek az állandó, gyakran igen szenvedélyes és heves viták azonban nyilvánvalóan ésszerűtlenek, mert hiszen ebben az esetben nem absztrakt fogalomról vagy eszméről van szó, amely mellett vagy ellene erősebb vagy gyengébb argumentumok sorakoztathatók anélkül, hogy teljesen meggyőzőek legyenek, hanem egyszerű matematikai problémáról van szó, mely az aritmetika segítségével, pusztán *kiszámítás* segítségével is eldönthető. Ez a tünet is bizonyítja, hogy az átlagember, a tömeg ítélete, gondolkozása rendszerint csak a fölületen mozog, véletlen epizódok és hangulatok befolyásának enged és mélyebb vizsgálódásra nem hajlamos, könnyen vezetteti magát a *téves* irányokban, mert önálló gondolkodásra a lustaságában rejlő vis inertiae képtelenné teszi. Ebben van legfőbb titka a nagyhangu demagógia sikereinek még a legképtelenebb tévtanok terjesztése körül is!

A kérdés megfejtésénél kiindulási pontul szolgálnak a valószínűségi számításnak azon szabályai, melyeket „a valószínűségi számításról” című fejezetben vázlatosan ismertetni fogok. A két főszabály mellett /1. Valamely esemény teljesezésének valószínűségét úgy találjuk meg, ha a teljesezésre kedvező esetek számát a teljesezésére kedvező és arra kedvezőtlen esetek számának összegével osztjuk. 2. Ha az esemény bekövetkezése két (vagy több) egymástól független,

tisztán véletlen feltételtől függ, akkor annak valószínűsége azon törtek eredményével egyenlő, amelyek két (vagy több) feltétel mindegyikének valószínűségét mutatják. (Seriesek valószínűségének kiszámítása.)/ még a harmadikat kell ismernünk, amely szerint: Ha valamely esemény bekövetkezése több különböző feltétel teljességétől függ akképen, hogy az az egyik vagy másik feltétel bekövetkezése útján is beáll, akkor annak valószínűsége egyenlő lesz azon két vagy több esemény valószínűségének összegevel.

Ha pl. két kártyát akarok kihuzni egy 52-ös csomagból úgy, hogy azok pontjainak összege 4 legyen, akkor ez megtörténhetik akképen, hogy először huzok egy 1-est és egy 3-ast, — vagy egymásután két 2-öst, — vagy először egy 3-ast és azután egy egy-est. Ennek az esetnek valószínűsége tehát lesz: $4/52 \times 4/51 = 16/2652$, — a második esetben: $4/52 \times 3/51 = 12/2652$, — a harmadik esetben ismét: $12/2652$. Ehhez képest tehát annak valószínűsége, hogy két kártyában 4 pontot huzok, lesz: $44/2652$. Vagyis 2652 eset közül 44-szer — átlagában — fog sikerülni az, hogy a kihuzott két kártyámban 4 pointem legyen.

A játékok szempontjából fontos az, hogy tisztába legyenek az ő nyereményi reményükkel azaz az ő esélyük értékével. Ha például bizonyos összeg nyerése egy tisztán véletlenül bekövetkező eseménytől függ, akkor az ő esélyük értéke egyenlő azon eredménnyel, amit elérünk, ha a mint nyereményt kilátásba vett összeget szorozzuk az illető — tisztán véletlenül

bekövetkező — esemény valószínűségével.

Ha például valaki 1000 pengővel fogad arra, hogy 52 kártya közül egy figurát fog kihuzni, akkor az ő nyerési esélye lesz: $13/52 \times 1000 = 237.65$ P. Ami azt jelenti, hogy 1000 P tétje fejében, mielőtt megkísérli a figura kihuzását, 237.65 pengőt elfogadhatna és ezzel a fogadástól elállhatna. Más szóval, igazságos fogadásban 1000 pengő ellen 237.65 pengőt kellene betennie.

Ezeknek a szabályoknak szemmel tartásával a bakkban bárki ellenőrizheti a rövidség kedvéért itt feltüntetett megállapításokat.

1. Mindkét játékosra nézve annak valószínűsége, hogy a két első lapjában 0-ja lesz, kitesz $25/169 = 0.1472$. (Tehát nem egészen 15%.)

2. Annak valószínűsége mindkét játékos részére, hogy a két első lapjában 1, 2, 3, stb., egész 9 pointje lesz, kitesz $16/169 = 0.942$. Tehát nem egészen $9\frac{1}{2}\%$.)

3. Hogy 8 vagy 9-es slágerje lesz, annak valószínűsége mindkét játékosra nézve kitesz $32/169 = 0.1884$. (Közel 19%.)

4. Annak valószínűsége, hogy ugy a bankár, mint a játékos slágert üt, lesz: $32/169 \times 32/169 = 0.036$. (Nem egészen $\frac{1}{2}\%$.)

5. Hogy az egyik fog ütni, annak valószínűsége $137/169 = 0.8106$ (Kevéssel több, mint 8%.)

6. Hogy a kettő közül egyik sem fog ütni, annak valószínűsége $137/169 \times 137/169 = 0.658$. (Azaz kb. 66%, tehát 2:3 ellen.)

Eszerint 3 coup közül egyikben az egyik (vagy a bankár vagy a játékos) ütni fog. Tehát

1-et 2 ellen lehetne fogadni, hogy sláger lesz a következő coup-ban.

7. Ha 100 pengős tétet veszünk alapul, akkor annak a játékosnak esélye, akinek ellenfele 9-es slágert ütött: 9.42 pengőt tesz ki. Ha azonban egyik lapját már látta és az 9-es, ugy ezen esélye 30.80 pengőre emelkedik.

8. Ha az egyik játékosnak 8-as slágerje van, akkor az ellenfélnek esélye 28.26 pengőt tesz. Azt jelenti ez, hogy 71.74 pengő lefizetése mellett visszavonulhat a játék befejezésétől, azaz lemondhat arról, hogy második lapját levegye. Ha azonban ebben az esetben az egyik lapját már látta volna, és az 9-es lenne, akkor az esélye 62.20 pengőre emelkedik és így, ha le akarna mondani a játék befejezéséről, ebben az esetben jogosan csak 30.80 pengőt igényelhetne azon ellenfelétől, akinek a kezében 8-as sláger van.

Ezek után rátérhetek annak a kérdésnek eldöntésére, hogy milyen esetekben javíthatja meg helyzetét — azaz esélyét — a pointeur bevágással?

Természetes, hogy a pointeurnek az a törekvése, hogy oly pointszámot érjen el, amely lehetőleg közel áll a 9-hez.

Világos, hogy ha a kezeiben 0, 1, 2, 3, 4 point van, akkor be kell vágnia, — *5-nél azonban meg kell állni, mert csak 4 lap van, amely azt javítja (1, 2, 3, 4), de öt lap, amely lerontja a poin-t, (5, 6, 7, 8, 9).* Ugyanis *ha 4-re bevág, akkor 13 különféle lapot vehet. Ezek közül 4 (t. i. a figurák és 10-esek) azt eredményezik, hogy a vétel után is 4-e lesz, majd egyéb lap levétele esetén*

a vétel után 5, 6, 7, 8, 9, 0, 1, 2, vagy 3 pointje. A lehető pointek középszáma jelzi tehát a pointjének értékét a vétel után.

Ekképen:

$$\frac{4 \times 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 0 + 1 + 2 + 3}{13} = 4.38.$$

A vétel után tehát pointjének értéke *0.38 pointtel növekedett*. Ha ellenben *5-re bevág*, akkor az átlag így alakul:

$$\frac{4 \times 5 + 6 + 7 + 8 + 9 + 0 + 1 + 2 + 3 + 4}{13} = 4.62.$$

A vétel után tehát az 5 point-jének értéke *4.62 pointre csökkent*! Átlagban tehát a 4-re bevágásnál javítjuk, az 5-re bevágásnál csökkentjük a kezünkben lévő point értékét!

Annak a babonás hitnek, „*hogy ha megáll*” megjavítja a „rossz paklit”, ha pedig bevág, „*biztos a jó pakli tovább folyása*”: semmiféle értelme nincsen! Ugyanannyi esetben fog — *a következő coup szempontjából* — az ötre bevágás előnyösnek, mint ahány esetben hátrányosnak bizonyulni. — (Gyakran pedig nem változik a csomag sem a bevágás, sem a megállás esetében.)

9. Érdekes lesz még annak kimutatása, hogy ha a bankárnak 5 pointje van és 4-est adott le: akkor közönyös, hogy akár bevág, akár 5-jénél megmarad. *A differencia ez esetben az ő esélye tekintetében oly minimális, hogy nem jön számításba*. Ugyanis 5-ös pointjének értéke (100 P tét mellett) 74.16 P lesz ha marad, és 74.24 P, ha bevág. A szabályok megalkotásánál a takarékos Marquet ur még ezt a 8 fillér differenciát

is iparkodik a bank javára értékesíteni. Annál meglepőbb azonban azon észrevételem, hogy a szabályok bevágásra kényszerítik a bankárt, ha 3 van a kezében és 9-est adott le. Igaz, hogy a differencia ebben az esetben is csak filléreket jelent, — de mégis nem érthetem, hogy ha reflektált ezekre a kis előnyökre, amikor a 8-as leadásnál megállni kényszeríti a bankárt, miért mond le ezekről ugyanakkor, amikor a 9-es leadásnál bevágást ír elő?

Érdekes lesz még megtudni azt, hogy a bankár 100 pengője 118 pengő értékre emelkedett, amidőn a pointeur harmadik lapot vesz, — de viszont 73.50 pengőre csökkent, ha a pointeur megállt.

Mindezeknél fontosabb azonban tudni a pointeur uraknak azt, amit nem tartok fölöslegesnek ismételni, bár föntebb már megmondtam, hogy abban az esetben, ha sem a bankárnak, sem a pointeurnek slágerje nincs de egyébként még mást semmit sem tudunk — akkor *a bankárnak esélye: 102.40 pengő, a pointeuré pedig 97.60 P.*

Ezen előnye a bankárnak onnét ered, hogy a leadott harmadik lap ismerete mellett határozhatja el magát arra, hogy bevágjon, vagy pedig megálljon!

Itt volna az ideje annak, hogy ezeknek a fenti adatoknak ismerete alapján most már megtegyük az utolsó korrekciót a bank szabályai körül és kötelezzük a pointeurt, hogy *ötre megálljon!*

Ezzel gépiessé tettük ezt a játékot — legalább olyan érteményben, mint ahogy gépies a

rulett és a trente-et-quarante — akképen, hogy egyik fél sem nyulhat bele a sorsnak, a véletlennek irányításába. De helyes következménye lenne az is, hogy megszűnnék az a sok vita, az a sok szemrehányás, amely e kérdés kezelése körül fölmerülni szokott kivétel nélkül minden kaszinóban. A *vitatkozás* teljesen értelmetlen az aritmetika fönnebb reprodukált számadataival szemben, a *szemrehányások* pedig igazságtalanok bármelyik játékossal szemben, akinek kezeibe a bankár 5-ös pontot osztott, — mert ép úgy ártatlan marad ő, ha elvesztette, mint ahogy értelmetlen a dicséretre, ha megnyerte a coup-t akár a bevágás, akár a megállás segélyével!

Ezt a problémát tehát bizvást kiküszöbölhetik Budapest játékosai a további diskusszió keretéből, mert a probléma meg van oldva. A számok törvényei minden ellenvetést meghátálásra kell hogy kényszerítsenek!

Aki pedig azt ambicionálja, hogy ő képes egyéni *sugallatai*, játékos intuiciója segélyével Fortuna asszonyosság mosolyát saját részére biztosítani: az kísértse meg ezt (a lehetetlenséget!) a chemin de fer játékban, ahol csupán önmaga látja hasznát, vagy szenvedni kárát a helyes, vagy hibás „ándungjainak”.

c) *A chemin de fer.*

A *baccarat*-nak harmadik módosított formája a kisebb magántársaságok által méltán kedvelt chemin de fer. E játék igazságossá válik azáltal, hogy a résztvevők mindegyike nemcsak *pointeur* lehet — ami evidens hátrány, mint

fönnebb kimutattam — hanem egyuttal bankadó is, ami kétségtelen előny.

A „Baccarat tourant” vagy „Chemin de fer” eredeti formája az volt, és a külföldön sok helyütt még ma is, hogy a bankár már első tétjének megnyerése után (de vesztés esetén is) tovább adja a csomagot a jobbra mellette ülő játékosnak. (Ismeretes, hogy minden paklizás kizárása céljából a kártyacsomag, mely 4 vagy 5 csomag 52 darabból álló francia kártyát tartalmaz, most már általában egy hosszukás, felül nyitott dobozban, szekrényben fekszik, amelyet nálunk elneveztek „koporsónak.”) A szomszéd, vagy ha az lemond bankadási jogáról, az utána sorban ülő köteles ugyanannyi bankot adni, amennyivel elődje visszavonult. Többet adhat, kevesebbet nem. A bank megtételének joga a bankártól jobbra ülő pointeurt illeti meg. Ez nem egyuttal kötelesség is, mert a bank ellen a többi játékos, valamint a néző kibicek is tehetnek. Sőt, ha az ülők közül egyik sem reflektál arra, hogy a bankot leadja, ugy ezt a kívül állók részére is lehet átengedni. Erre azonban már a játszókat nem lehet kötelezni, ha önként nem teszik. A kibicnek semmiféle igénye nincs, de nem is lehet, mert ő a játékos társadalom legalsóbbrendű kasztjába, a jog- és tekintély nélkül való páriák közé tartozik.

A játszóknak ezt a jogát, melynek gyakorlása valamely kibiccel szemben ez utóbbinak semmiféle neheztelésre jogot nem ad, az motíválja, hogy a kis pénzüi társaságra nézve esetleg nagyon hátrányos lehet, ha a bankjában összegyülemlő nagyobb összeget a kívülálló nagy

játékos egy szerencsés coup segélyével egyszerre kimarkolja.

A bankadónak joga van addig adni a bankot, amig el nem veszítette egy tétjét, vagy amig nem kíván a nyereséggel megnövekedett bankjával visszavonulni. Ebben az utóbbi esetben ugyanolyan összeggel amennyi a megretírált bankban volt, jogában áll a bankártól „balra” ülő játszónak tovább adni a bankot. Ez a „suite” a folytatás joga. Ha elvesztette bankját a suite kiadója, úgy a csomag visszajut az előbbi bankadónak jobbján ülő szomszédhoz. Ha megnyerte a bankár, úgy vagy ismételten kiteszi az egész bankját, és tovább játszik, vagy tovább adja a „suite”-et baloldali irányban.

A bankadó, ha egyszer megnyerte tétjét, jogosítva van azt megfelezni és tovább adni a bankot. Ezt a jogát csak egyszer gyakorolhatja ugyanabban a nyerő szeriesében. De joga van a kibicek sorából társat — néha többet is — magához venni, a megnövekedett bankhoz, akik a „felét”, vagy kisebb, esetleg nagyobb hányadát „beadva” résztvesznek ezzel a játékban.

A játék menetét illetőleg általában ugyanazok a szabályok irányadók, mint a bakknál. Persze a megfelelő eltérésekkel, mert pl. ennél a bankadó köteles figyelmeztetni, hogy „tessék tenni”, vagy „nincs tovább”, mielőtt leadja a kártyákat.

Csak egy kivételes eset kötheti meg a bankár kezét (a pointeurét csak akkor, ha elfogadta az ajánlatot) abban a tekintetben, hogy csak a bakk-szabályok szerint lesz joga megállni, vagy bevágni, hogy ha t. i. fölmutatva két első lapját,

azt ajánlja, hogy csökkentsék a pointeurok tétjeiket. (Lelke legyen rajta annak a talán öntudatlanul germanizáló pesti játékosnak, aki ezt a műveletet a „billiger” műszóval jelölte meg, holott „olcsóbban”, vagy „kisebb tétet is lehet tenni” magyar kifejezés megtenné a szolgálatot.)

Amint tehát mondtam, ebben a játékos egyénisége teljes mértékben érvényesülhet. Mindegyik, akár mint bankár, akár mint pointeur szerepeljen, azt teheti amit akar. Megállhat slágerre és megengedheti, hogy az ellenfél bevágjon. Bevághat a raison ellen 6—7—8 vagy akár 9-re is, — és megállhat 3-ra, 4-re, vagy ha tetszik, akár baccarat-ra is. Az a játék, amellyel valaki eltérve a bakk szabályaitól, amelyek a valószínűségi számítás törvényeivel összhangban állapítják meg az előnyös játék módját, önálló utra lép, azaz tudatosan hibásan játszik: „faux tirage” (hibás lövés) műszó alatt ismeretes. A budapesti jargon a „foci” szóban alkotta meg ennek a veszélyes kísérletezésnek egyenértékes kifejezését.

Távol van tőlem akkora naivság, hogy az ilyen „focizó” játékost meggyőzni iparkodjam arról, hogy szembeötlő ostobaság és hosszú turnusokat — a focinak gyakori, ismételt alkalmazását — véve, föltétlenül *veszteségre* vezet az ilyen játékmód. Ha hibás játékkal matematikai *előnyöket* nyujtok az ellenfelemnek, akkor le fog győzni, mint a szabadon futó telivér a megterhelt konflis gebét. Alig hinné az értelmes ember, hogy a focizásnak ez a szokása mily nagy mérvben el van terjedve még a legrutinosabbnak ismert játékosok körében is. Babonás hittel

ragaszkodnak ahhoz a téveszméjükhöz, mely sokaknál már a „szent meggyőződés” hitévé fajult, hogy a rájuk nézve kedvezőtlen kártyajárást nyomban előnyösre fordítja, ha egy szándékos hibával korrigálják. Mint minden babonának, úgy ennek is megtalálhatjuk az eredetét valamely *hibás megfigyelésben*. A mocsaras berek elkorhadt növényzetéből kifejlődött és meggyuladt gázok a táncoló tündérek és lidércek meséjét születték. Valahol egy elejtett villa a padlóra hegyével esett, belefuródott és úgy állt meg. Nyomban utána beköszöntött a háznál a vendég. A szomszédasszony is emlékezett hasonló esetre és már készen volt a babona, hogy a csucsával véletlenül a padlóban megálló villa: vendéget jelent. Viszket a haltenyerem: utban van a pénzes levélhordó. És így tovább a babonák számtalan variációjában, amelyekben az *előzmény* után valóban beáll néha a megjósolt *következmény*, de a kettő között hiányzik minden *okási kapcsolat*! Így van ez a bakk körül is. El nem tagadható, hogy néha a faux tirage után beköszönt egy nyerő szeries akár a bankárra, akár a pointeurre nézve. Az ilyen *kedvező* eset persze feltűnést vált ki és megfigyeltetik. De azokat a *kedvezőtlen* eseteket már nem lajstromozza a chemin-játszók statisztikája, amelyekben nemcsak, hogy nem következett nyerő szeries a „focizó” javára, hanem ellenkezőleg, épen az ellenfelet részesítette a sóvárogva várt „hajnali passzban”! Ép így nem veszik figyelembe azokat az eseteket sem, amikor a hibás játék nem módosíthatta a még hátulévő kártyacsomagban ismeretlen sorsot, a

játékosok egyikére vagy másikára leskelődő jó-
vagy balszerencsét.

De talán nem fog megróni a következetesség hiánya miatt az olvasóm, ha travesztálom II. József császárnak mondását és azt hirdetem, hogy „Az is bolond, aki *mindig* focizik, — de még nagyobb bolond az, aki *sohasem* focizik!” Lehet ugyanis különbséget tenni faux tirage és faux tirage között abból a szempontból, hogy kisebb vagy nagyobb *kockázattal* jár-e az alkalmaztatásuk. Maximális kockázattal jár 0, 1, 2, 3, vagy 4-re való *megállás* és a 9, 8, 7, 6-ra való *bevágás*. A kockázat fokát az a sorrend tünteti föl, amelyben ezeket a lehetséges eseteit a faux tiragenak felsoroltam. Az előbb közölt valószínűségi számítási egyenletek segítségével bárki könnyen utána számíthat annak, hogy azon valószínűségi nyerési esélyét, amellyel első két lapjának megtekintése után rendelkezik, hány egész vagy törtszám point-tel fogja csökkenteni a hibás megállás vagy bevágás útján. Dőreség volna tehát, ha valaki azon ((mondhatjuk bátran „nagyon labilis”)) feltevésben, hogy a kártyacsomagnak tendenciáját, a tapasztalatok által sokszorosán *létezőnek* elismert „esprit de la taille-t” egy bizonyos momentumban fölismerte, és annak módosítását egy bevágás vagy megállással saját érdekében állónak tekinti: ha ilyenkor a *maximális* kockázat árán is, vagyis tétjének csaknem egészen bizonyos elvesztése árán is, a tendenciát saját oldalára akarná erőszakolni. Higyje el nekem mindenki, hogy egy

tétnek csaknem bizonyos elvesztése sokkal nagyobb ár, mint amennyit megér a valószínűségnek azon mértéke, hogy a csomag tendenciája meg fog fordulni? Ha már nem élhet focizás nélkül, akkor elégedjék meg azzal, hogy ötre bevágjon! Ezzel csak $2^8/100$ -rész pontszámot kockáztat.

A hazardjátékok műszaki elemei.

Ha bármely rulett-, vagy bakk-asztalnál helyet foglalunk és az egymásután következő coup-kat figyelemmel kísérjük, azt fogjuk észlelni, hogy a számok törvénye szerinti szabályosságok keretén belül eltérések és ingadozások váltják fel egymást.

Majd azt látjuk, hogy egyes esélyek (noir-rouge, pair-impair, passe-manque) fölváltják egymást, egy feketére vörös következik, a páros számra páratlan, a nagy számra kicsiny — majd pedig, hogy egymásután több vörös, majd ismét több fekete következik. Az egyszerűsítés érdekében alább csak a színek által alkotott esélyekre leszek tekintettel, ami a gyakorlatban különben is egyre megy, mert, ha a pair-impair, a passe-manque, s a bankadó és a pointeur szemben álló két lapját, mint külön esélyt tekintjük, szintén ugyanazon szabályok és eredmények szerepelnek.

Szeriesnek mondjuk az ugyanazon szinből egymás után következő 2, 3, 4 vagy több coup-t.

N. R.

0
0
0
0

N. R.

0
0
0
0
0
0

N. R.

0
0
0
0
0
0
0
0
0

Ezeket egyuttal *coup de deux*, *coup de trois*, *coup de quatre* stb. elnevezéssel is szokás megjelölni.

Intermittance a szinek váltakozása, ha t. i. egy vörös szin után a fekete következik, ami ismét, vagy egyszer fordul elő két series között, vagy többször ismétlődik, amikor intermittance de deux — trois coup-ról stb. beszélhetünk.

N. R.

0
0
0
0
0
0

N. R.

0
0
0
0
0
0
0
0

N. R.

0
0
0
0
0
0
0
0

A színek egymás között való számaránya, valamint azon alakzatok, amelyekben azok jelentkeznek, tehát az intermittance-ok és seriesek *hosszabb idő* folyamán valamennyien *egyforma számban fordulnak elő*. Ez áll nemcsak a színekre, pair-impair, passe-manque-ra, hanem a számokra is. Hosszu couplajstromban (mondhatjuk: 50,000 coup-ban) ugyanannyi rouge, mint noir, ugyanannyi colonne, douzain, transversal lesz az egyik chance-on mint a másikon, és minden szám ugyanannyiszor jön, mint a másik, a 0 annyiszor mint a 18 és 36. De nemcsak egyszerűen a chance-ok, nemcsak a főnnebb ábrázolt seriesek és intermittance-ok, hanem azon különböző szabálytalan alakzatok, amelyek a serieseknek az intermittance-okkal való folytonos váltakozása kapcsán lerajzolódnak, *szintén ismétlődnek és újra- és újra előfordulva egyenlő mennyiségben jelentkeznek*. Az 50,000 coup között kb. 25,000 rouge, 25,000 noir lesz. Ugyanannyi pair-impair és passe-manque is. Ugyancsak 1330-szor viszontlátjuk a zérót, annyiszor az 1, 2, 27 és 36-ot, egyszóval mind a 37 számot.

A chance-oknak ez az egymással való kiegyenlítődése az *équilibre*, az egyensúly, ami bármily más játéknál is szerepet játszik, ahol két ellentétes esély áll egymással szemben. Külön kiemelem még egyszer, hogy nemcsak ugyanannyi 5-ös intermittance és 5-ös series, és 10-es és 12-ös intermittance és series lesz a például fölvetett 50,000 coupban, hanem ezeknek egymással való viszonylatában elképzelhető formációi is. Nagy tévedés volna tehát arra valamely szisztémát alapítani, hogy egy különösen

szabálytalan formáju, éppen most jelentkezett alakzat nem fog ismétlődni! Jöttek pl. ezek:

N. R.		N. R.		N. R.	
0		0		0	
0		0		0	
0		0			0
	0	0			0
0		0			0
0		0		0	
	0	0	0		0
	0	0		0	
	0	0			0
	0	0			0
0		0			0

Biztos vesztébe rohanna, aki duplázott tétekkel támadna a bank ellen, azt remélve, hogy ezek a szabálytalan alakzatok nem fognak ismétlődni.

Az *equilibre* mindent megismétel, az egész vonalon helyreáll az egyensúly, bár néha csak igen hosszú idő múlva, nagyon sok *coup* után.

Az egyes esélyek között percenként előforduló ingadozását a *coup*-k jelentkezésének *vibrációnak* nevezzük. A hosszabb időszakon át jelentkező kilengéseket, amelyek az egyik vagy másik esély között gyakran igen lényeges eltolódásokat eredményeznek: *oszcillációnak* mondjuk. Ez néha súlyosan megzavarja az *egyensúlyt* a két esély között. Ezeknek a kilengéseknek grafikonjai néha megdöbbentő arányokat öltenek és már számos — megdönthetetlennek vélt — szisztéma megdöntésére vezettek.

Az egyensulytól való eltérést écartnak, *hiány* vagy *kitérés*-nek nevezzük.

Az écart-tot az egymással örökös küzdelemben lévő két chance ingadozása és hullámozása okozza.

Amint a fentebbi ábrákból is látjuk, a véletlen állandó játéka folytán az egyik esélytől a másik felé szünet nélküli szabálytalan mozgás uralkodik. A 3 noir után 1 rouge, majd 2 noir, megint 4 rouge, 1 noir 6 rouge stb. következik. Ezen ugrás és hullámozás azután megbontja az egyensulyt. A fenti alakzatokban pl. 11 noir-ral 22 rouge áll szemben, ami 11 noir écart-t idézett elő.

A valószínűség törvényei szerint ugyanis 100 coup közül 50 rouge és 50 noirnak kellene jönnie, mindkét színnek egymással egyensulyban kellene lennie. Ez azonban nem így történik, mert a chance-ok folytonos hullámozása időszakonként jelentékeny eltéréseket okoz. Nem jön tehát egyenlő számú szín mindkét esélyen, hanem például 60 rouge és csak 40 noir. Az écart tehát ezen momentumban a noir oldalán 20 pont. Ez az écart néha óriási mérveket ölt. A véletlen szeszélye a legcsodálatosabb écart-okat produkálja. Az écartnak rövid időszakban (egy-egy játszónak turnusában, amidőn játszik) való föllépése és nagy kiterjedése leküzdhetetlen ellenfele a játszónak. Igaz ugyan, hogy az egyensuly később ismét okvetlenül visszatér, azaz, mint a fenti példában látjuk, a következő 100 coupban viszont 60 noir jöhet 40 rouge ellen, — de rendszerint nagyon későn, csak hosszú

idők mulva, amikor már nem használhatja ki, mert pénzét rég elveszítette.

A tétek emelését, fokozását a *massage* vagy *progression* kifejezéssel jelölik meg.

Az a terv, mondhatjuk utiterv, amellyel a játzó egyik chance-ról a másikra viszi tétjeit a *marche* (menet) műkifejezés alatt ismeretes.

Az összes létező és elképzelhető rendszerek ezen két elem egyik vagy másikon vagy egymással való kombinációján alapulnak.

Minthogy pedig bármily kombináció, melyet még bizonytalan események teljeseése vagy elmaradására akarunk alapítani, csak úgy birhat értékkel, ha azt a valószínűség fogja támogatni, nem mellőzhetjük, hogy a valószínűségi számítás szabályaiból annyit megismertessünk, amennyire célunk érdekében szükségünk van.

A valószínűségi számítás.

A matematika azt mondja, hogy valamely esemény teljeseedésének valószínűségét (v) úgy találjuk meg, ha a teljeseedésre kedvező esetek számát (a) a teljeseedésre kedvező és arra kedvezőtlen esetek (b) számának összegével osztjuk.

$$\text{A képlet tehát: } v = \frac{a+b}{a}$$

Hogyha 36 szám közül 18 vörös, 18 pedig

fekete, akkor a fenti képlet szerint annak valószínűsége, hogy vörös jön ki:

$$v = \frac{18}{18+18} = \frac{18}{36} = \frac{1}{2}$$

Az egyszerű valószínűség tehát 1:1-hez, azaz $\frac{1}{2}$.

Hogy ugyanazon esemény többször egymásután ismétlődjek (r), annak valószínűségét kapjuk, ha az egyszerű teljesezés valószínűségét annyiadik hatványra emeljük, ahány ismétlődésnek kell történnie.

A képlet tehát: $v^r = v \times v \times v \dots v^r$

Annak valószínűsége tehát, hogy két vörös jön egymásután, a fenti képlet szerint:

$$v^r = \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$$

Hogy három vörös jöjjön egymás után, azt szintén ezen képlet szerint találjuk:

$$v^r = \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{8}$$

Hogy a rouge-on egyszer nyerjünk, ennek valószínűsége $\frac{1}{2}$, hogy kétszer egymásután nyerjünk az $\frac{1}{4}$, hogy háromszor az egy nyolcad, 10-szer

$$\frac{1}{1024}, \text{ hogy huszszor az } \frac{1}{1.048,576}.$$

Akkép is mondhatom tehát, hogy egy coup de deux 4, egy coup de trois 8, egy coup de vingt (huszas series) 1.048,576 coup között fog egyszer előfordulni.

Ugyanilyen módon találjuk a douzain-ek,

sixain-ek, carrék és az egyes számok sorozatainak valószínűségét is.

Három szám ugyanazon douzainból (vagy colonnelből) egymásután:

$(v^r = \frac{1}{3} \times \frac{1}{3} \times \frac{1}{3} \Rightarrow)$ 27 coup között fog jönni.

Három szám ugyanazon carréból egymásután

$v = \frac{1}{9} \times \frac{1}{9} \times \frac{1}{9} \Rightarrow)$ 739 coup közül és például a 19-es szám háromszor egymásután.

$$(v^r = \frac{1}{37} \times \frac{1}{37} \times \frac{1}{37} \Rightarrow) 39,553$$

coup közül fog előfordulni.

Annak a bámulatos véletlennek, amely 1898-ban a 33 számot *hét*szor egymásután produkálta, már ez a csillagászati számsor 37^7 az ismétlődési valószínűsége: 94,931.877,133.

Ha csupán Montecarlo átlagos 6 asztalát vesszük számításba, úgy alig valószínű, hogy néhány ezredéven belül ez a numéro en plein sorozat ismétlődjen.

A fenti kulcs segítségével tehát azt is láthatjuk, hogy az egy fokkal (coup-val) hosszabb sorozat éppen félszorosszor fog előfordulni, mint az előtte álló kisebb sorozat.

Azt fogjuk tehát észlelni, hogy 1.073,741,824 coup közül intermittance alakjában, azaz ismétlődés nélkül úgy a rouge, mint a noir

		jönni	fog	536.870,912	szer
2	szeres	„	„	268.435,456	„
3	„	„	„	134.217,728	„
4	„	„	„	67.108,864	„
5	„	„	„	33.554,432	„
6	„	„	„	16.777,216	„
7	„	„	„	8.388,608	„
8	„	„	„	4.194,304	„
9	„	„	„	2.097,152	„
10	„	„	„	1.048,576	„
11	„	„	„	524,288	„
12	„	„	„	262,144	„
13	„	„	„	131,072	„
14	„	„	„	65,536	„
15	„	„	„	32,768	„
16	„	„	„	16.384	„
17	„	„	„	8,192	„
18	„	„	„	4,096	„
19	„	„	„	2,048	„
20	„	„	„	1,024	„
21	„	„	„	512	„
22	„	„	„	256	„
23	„	„	„	128	„
24	„	„	„	64	„
25	„	„	„	32	„
26	„	„	„	16	„
27	„	„	„	8	„
28	„	„	„	4	„
29	„	„	„	2	„
30	„	„	„	1	„

Senkisé nem hagyhatja figyelmen kívül a valószínűségnek törvényeit, ha észszerű rendszert akar követni játékában. Különösen a sorozatok valószínűségének fenti számadatai mutatják azt,

hogy a bank mily szűk korlátok közé szorította azt a játékost, aki valamely szeries ellen akar indulni. Csak 11-szer duplázhatja tétjét s ha még addig el nem fogyott volna is készpénze, egy 12-ös szeriest már ki nem tarthat, mert a maximum utját állja. Az a tény, hogy egy-egy 10-es szeries minden két napban átlag, minden egyes asztalon egyszer előfordul, egész jelentőségében a *szeriesek ellen való* küzdelmeknél érezteti hatását a játékosval. Erre azért akartam külön figyelmeztetni, mert a téteknek az egyszerű számtani haladvány szerint való emelése (1, 2, 4, 8, 16, 32, stb.) a legtöbb tapasztalatlan játékosnak kedvelt módszere és veszélyességét — azaz a *szerieseknek viszonylag való nagy gyakoriságát* — rendszerint csak akkor ismerik föl, amidőn pénzük már eluszott.

Nem szabad a valószínűség törvényeinek egy másik rendkívül fontos szabályát sem figyelmen kívül hagyni.

Ez az *écart szabályossága*. A kifejezésben rejlő ellentét dacára is ezt a megjelölést találom legalkalmasabbnak azon törvényszerűség magyarázatánál, amely az eltérések, azaz szabálytalanságok körül tapasztalható. Erről Bertrand nagy művében „Calcul de la probabilité” (A valószínűségi számítás) kimerítő fejtegetéseket találhat az olvasó. A mi célunk érdekében elégséges lesz, ha az eredményeket lajstromozzuk.

Bertrand úgy találta, hogy az *écart* (kitérés) százalékos arányszáma a 100 coup mint kiinduló számnak négyzetével fordított arányban áll.

A tapasztalat ugyanis úgy mutatja, hogy 100

coup átlagában a legnagyobb écart 30%-ot tesz ki.

Ez azt jelenti, hogy 100 coup közül jövő 65 rouge-al szemben legalább 35 noir fog jelentkezni, vagy megfordítva.

10,000 coup közül 5150 rouge és 4850 noir 30%-ot
1,000,000 „ „ 501500 „ „ 498500 noir 0.30%-ot

tesz ki és hasonló négyzetes arányban csökken.

Világos, hogy a nagy számokban rejlő ezen szabályosság lehetetlenné teszi, hogy az a tapasztalható legnagyobb écart állandósuljon egyik vagy másik szín javára, illetve terhére (amely esetben 650,000 rouge-zsal szemben 350,000 noir is állhatna 1 millió coupban), mert az egyensúly később ismét helyre áll.

A fönti számok tehát különösen azon szempontból nagyon tanulságosak, mert azt mutatják, hogy amíg az *écart* az esélyek folytonos hullámozása nyomán több egymásra jövő series következtében igen nagy kiterjedést vehet, addig az *équilibre* csak hosszú idők múlva áll be, hogy azután a hullámozás ismét kezdetét vegye.

Az *écart*-nak 100 coup-n belül előfordulható azon óriási arányszáma (a 30%) szokott a megölője lenni számos szisztémának. Vegyük csak például, hogyha egy éppen lefolyt 50 coup-ban 20 rouge és 30 noir volt s hogy a játzó az *équilibre* reményében elkezdene a rouge-on játszani. Megérheti ilyenkor, hogy még 35 noir jön a következő 50 coup-ban 15 rouge ellen, ami *masse égale* (egyforma tétek) esetén is 20 piéce veszteséget idéz elő.

Ezen kiinduló pontok nyomán még több változata is kereshető a marche-terveknek. Ugyanis kiküszöbölhetem folytatólag a coup de deux veszedelmét is, ha azt a marche-ot követem, hogy a *harmadik* nyerő után megyek át a nyerő seriesre. Ebben az esetben azután nem kell félnem sem a seriesektől, sem az intermittance-októl, sem a coup de deux-től, mert kizárólagos ellenségem a váltakozó coup de trois marad. Azaz csakis úgy veszithetek, ha ilyen formáció jön:

000 000 azaz N N N, R R R, N N N, R R R.

Azok után már most, amit fentebb mondtunk, nyilvánvaló lesz, hogy ezen menetirányokban való válogatás gyakorlatilag sok értékkel nem bir. A gép, bár néha csak nagyon hosszú écart után, *minden formációt reprodukál*. Nem vagyunk képesek kigondolni olyan cifrán váltakozó esélysorozatot, hogy az a gyakorlatban rövidebb-hosszabb időn belül elő ne forduljon. Kuriozum gyanánt föltételeztem pl., hogy 7 rouge után közvetlenül 7 noir jöhet-e, és átvizsgáltam ezen célból 42 napi jegyzéket (összesen 30,557 számot). Érthető ugyanis, hogy 6000 frankos maximumig fokozhatja valaki a tétjét, hogy ne veszítsen, ha 12-edszer megnyerte azt. A például fölvett 14 coup-val szemben tehát, miután már 2 rouge jött, még ötször noirra és azután 7 rouge-ra téve egy 14 coup-ból alakított formáció ellen játszhatom. Nos tehát a 7 rouge és 7 noir benn van a 42 napi jegyzékben és így, aki ezt a különös sorozatot valószínűtlennek tartotta volna, az pénzét rajtaveszti.

De képzelhetek bármely formációt — játszhatom állandóan az egyik színre, vagy váltogathatom azt szünet nélkül: a valószínűség törvénye megdönthetetlen szilárdsággal uralkodik fölöttem és az eredmény — hosszú átlagban mindig az lesz, hogy

2 coup közül	1-et	találok (nyerek)
4 „ „	2 „	„ „
8 „ „	3-as szeriest	„ „
16 „ „	4-es „	„ „
32 „ „	5-ös „	„ „
1024 „ „	11-es „	„ „

de viszont ugyanezen mennyiségű coup-n belül hasonló hosszú szeriest veszitek is *egymásután*. (Magasabb arányszám nem érdekel minket a gyakorlatban, mert a 12-ik fokozásnál már a maximum védgátjába ütközünk.)

Tanulságok.

Ha valaki a valószínűségi számítás fönnebb vázolt és a hazárdjátékra alkalmazandó törvényeit az *écart*-nak azt a tulajdonságát, hogy emez képes a valószínűségi törvény által megállapítandó, azaz bizonyosan bekövetkező *equilibre*-t megbontani akkép, hogy ez csak esetleg nagyon hosszú időszak múlva jut ismét uralomra, figyelmére méltatta: akkor nem fog azzal a kívánsággal hozzám fordulni, hogy vele a *biztos nyerésre vezető* játékmódot megismertessem. *Biztos* szisztéma leírását tehát ezuttal ne várják tőlem Budapest bakkozói.

A szisztémák kieszelésével való kísérletezés a játékosok részére ezentul is, eredményét tekintve, okvetlenül meddő; de azért — nem tagadom — szórakoztató foglalkozás fog maradni. Napoleon, aki a maga idejében Párisban főkép a Palais Royalban, de számos más engedélyezett játékházban is, megismerkedett a rulettel, egy ízben azt mondta: *Le calcul vaincra le jeu!*" Ezzel azután impulzust adott nemcsak minden gyakorlati játékosnak, hanem az elméletbe behatoló matematikusoknak is arra, hogy sikerre vezethető kombinációk felállítására törekedjenek. Tudjuk, hogy már Pascal előtt jó 2000 esztendővel ismerték ezt a játékot Kinában és Indiában és azóta is Napoleonig és Napoleon óta a mai napig még nem sikerült a problémát megoldani. Egy külön könyvre adna anyagot az, ha ezeknek a — sokszor nagyon szellemes és mélyre hatoló — kísérletezéseknek ismertetését feladatommak ismerném.

Előre bocsátom azt, hogy ezen játékszerek szempontjából a rulett és a bakk között semmi különbség nincsen, mert ép úgy amint a rulettnél a vörös chance szemben áll a feketével, ugyanugy a bakknál a bankár esélye szemben áll a pointeur esélyével; és ha a mindkét játékra egyaránt érvényes megállapítást közölni akarom: úgy hangsúlyoznom kell, hogy a kombinációk azon rengeteg tömegében, amellyel a pointeur a banktól nyereséget kicsikarni iparkodik, szorosan véve kétféle *vezérfonál* huzódik végig:

1. Az egyik a *marche* iránya, azaz annak kieszélése, hogy *melyik* chance-ra tegyünk,

hányszor tegyük arra, *mikor* menjünk át az ellenkezőre. Vörösről feketére, párosról páratlanra, passról manque-ra. (A bakknál ez a kérdés nem jön számba, mert a játékos csakis a *pointeur* oldalán játszhatik. Hacsak a bankár nagy szerencsáját észelve azt nem hirdeti ki: „Bankár vagyok X pengő erejéig.” Ez esetben magáévá teheti a bankár lapját, — de ez csak esetlegesen, de nem rendszeresen megvalósítható játérendszer lehet.)

2. A másik, a *massage*, amellyel a tétek nagyságát szabályozzuk; — emeljük vagy csökkentjük tétjeinket.

A rendszer-kombinációk ezen második eleme sokkal fontosabb, az elsőnél, mert a bank matematikai előnye még a laikus szemeiben is első pillantásra annyira szembeötlő, hogy senkisémm képzelheti, hogy állandóan egyforma nagyságú tétekkel játszva, képes legyen nyereségre szert tenni.

A játék ezen két elemének különféle kombinációján alapul valamennyi már létező és még valaha kifundálható szisztéma.

Elégnek vélem tehát, ha a szisztéma-alkotás technikájára vonatkozó azon főelvekre utalok, amelyek ugy a rulettnél, mint a bakknál játérendszerem megtervezése körül egyaránt irányadók.

A *marche*-nak iránya vagy az, hogy *nyerő* chance-ra (a *gagnante*), vagy a *vesztő* chance-ra (la *perdante*) vagy az *utolsó előtti* nyerőre (l'*avant dernier*) játszom, amely utóbbit ugyis kifejezhetem: „*coup de deux*” ellen játszani.

Az alapgondolat az első marche-nál: *védkezés a seriesek ellen*, — a másodiknál *védkezés az intermittance-ok ellen*, — a harmadiknál fedezetet találok úgy a seriesek, mint az intermittance-ok ellen. Ehhez képest:

- a) *la gagnante* játéknál csak úgy veszíthetek, ha hosszú sorozatban intermittance-ok jönnek; — a
- b) *la perdante* játéknál csak akkor veszítek, ha seriesek jönnek; — míg a
- c) *l'avant dernier* játéknál csupán több coup de deux-ből álló sorozat lesz az egyedüli ellenségem!

Ezen kiinduló pontok nyomán még több változata is kereshető a marche-tervnek. Ugyanis kiküszöbölhetem folytatólag a coup de deux veszedelmét is, ha azt a marche-ot követem, hogy a *harmadik* nyerő után megyek át a nyerő seriesre. Ebben az esetben azután nem kell félnem sem a seriesektől, sem az intermittance-októl, sem a coup de deux-től, mert kizárólagos ellenségem a váltakozó coup de trois marad. Azaz csakis úgy veszíthetek, ha ilyen formáció jön:

⁰⁰⁰₀₀₀ azaz NNN, RRR, NNN, RRR.

Láthatjuk a fönnebbiekből, hogy azon kérdésnél, hogy *melyik chance-ra* tegyünk, sokkal fontosabb bármily játékmódszer szempontjából az, *mennyit* tegyünk?

A *tét-csoportosításnak* (massagee) a következő formái vannak leginkább gyakorlatban:

- a) *Augmentation en perte* vesztes esetén való fokozás, amit más francia műszóval martingale-nak is neveznek.

Legegyszerűbb módja a közönséges aritmetikai haladvány szerint a tétnek egyszerű duplázása.

	tét	piéce (egység)
	1	1
vesztés esetén	2-ik	2
„ „	3 „	4
„ „	4 „	8
„ „	5 „	16

és így tovább a maximumig.

Igaz ugyan, hogy ez a játékmód nagyon kecsegtető eredményekkel jár, mert meg lehetően equilibrált, azaz nagy oszcillációk nélkül való játék folyása mellett 100 coup-ban átlag 40—45 egység nyereségünk lesz. De a tétek nagyon gyorsan emelkednek a magasba és így néha óriási összegeket kell kockáztatnunk, hogy *egyetlen* egységet megnyerjünk. Szokásos a következő martingale is: 1, 3, 7, 15, 31 stb. Ennél a fokozásnál tehát nemcsak megduplázzuk a tétjeinket, hanem ahhoz minden esetben egy egységet még hozzá is adunk. Ez a játék, amíg győzzük pénzzel és amíg a maximumba nem ütközünk, minden megjátszott tét után egy egység nyereséget hoz, tehát az előbbinél is kecsegtetőbb, de annál veszélyesebb.

Kevésbé veszélyes az ugynevezett *Montant d'Alembert* a hasonnevű hirneves francia matematikus által ajánlott halmozás, amely szerint tétjeinket vesztés esetén az egyszerű aritmetikai számsor szerint fokozzuk, mindig csak egy egységgel, vagyis 1, 2, 3, 4, 5 stb. nyeresés esetén

pedig 1—1 egységgel csökkentjük. Eredményesége azonban attól függ, hogy játékosunkban az *equilibre* uralkodjék. Annyiszor nyerhessünk bizonyos sorozatban, ahányszor veszítettünk. Hátránya azonban, hogy kedvező esetben csak 1—1 egységet nyerünk, míg az *écart* jelentkezésénél és erősebb kilengéseinél nagyon magas tétekbe bonyolódhatunk. Ez minden megnyert tét után egy egység tényleges nyereséget biztosít.

Kedvelt módja még a halmozásnak a *montant americaine*, amely szerint akkép fokozzuk a tétet, hogy egy nyeréssel két megelőző veszítő tétet akarunk behozni:

tét	egység	veszt	nyer
1	1	1	—
2-ik	1	1	—
3 „	2	2	—
4 „	3	3	—
5 „	4	4	—
6 „	5	5	—
7 „	6	—	6
8 „	5	—	5
9 „	5	—	5 <i>equilibre</i>
10 „	1 stb.		

b) *Augmentation en gain*. A nyerés esetén való halmozás az egyedüli módja annak, hogy valaki szerencsés esetben nagy nyereséget huzzon ki a banktól. Azok, akik valaha *nagyobb* összegeket nyertek, ezt csak az ugynevezett *paroli-játékkal* és ennek különféle változataival érték el.

Ennek a játékmódnak azonban, mint fentebb láttuk, a rulettben nagyon szűk korlátokat

szabott a bank a maximummal. A bakkban azonban — banque ouvert esetét kivéve — egyáltalában alig alkalmazható, mert a fixirozott összegű bankkal szemben jóformán már a második és harmadik tét után nincs fedezete a halmozott téteknek.

Nem volna sok gyakorlati értelme annak — különösen a nálunk divó bakk szempontjából — hogyha a föntebbieken kívül is még a vég nélküli számban meglévő szisztémákat, vagy csak azoknak kisebb részét is fölsorolnám. A fenti irányelvek nyomán látható, hogy különböző *mar-che-ok* és *massage-ok* kombinációja segítségével óriási számban szerkeszthetők ilyen szisztémák. Konstatálni lehet, hogy az igazán rutinos játékos ezek iránt nem is nagyon érdeklődik! Ennek megvan az ő vezető Ariadne-fonala abban a megfigyelésben, amelyet Montecarloban a rulettre nézve *esprit de jeu*-nek, a trente et quarante-nál pedig *esprit de la taille*-nek neveznek. Tagadhatatlan, hogy az esélyeknek a játék folyamán egymás között való állandó váltakozása (vibráció) és koronként jelentkező nagyfokú eltérései (oszilláció) közben olyan formációk alakulnak, melyeknek bizonyos jellegzetessége szembeötlően felismerhető. Látjuk gyakran a *permanence*-kben (a lejátszott coup-k lajstromában) hogy némely periódusaiban a játéknak egymást követik a sorozatok sokszor állandóan az egyik chance-on, majd fölváltva mindkét chance-on; — máskor meg az intermittence-ok ragadják meg figyelmünket; ismét máskor meg egymást követik a coup de deux, sőt a coup de trois-k és coup de quatre-k is. Nem ritkaság, hogy némely játékos

a jövőbelátásnak ihletével megsejti pl. ennek a 3 coup-nak N. R. N. (v. Bank. Játékos. Bank.) szimmetrikus folytatódását egy 10 vagy gyakran több tagból álló intermittance-sorozatban. „Fölismerte a formát” mondják ilyenkor. Ha azután az egyik vagy másik chance megismétlődve jelentkezik, akkor azt mondják: „megtört a forma.” Vagyis, hogy bevégeződött egy szimpla vibráció és kezdetét vette egyik vagy másik chance javára egy rövidebb, vagy hosszabb oszcilláció. Ha azonban az esprit de la taille körüli tapasztalatokat figyelemmel kísérjük, akkor ismét eljutunk a valószínűségi számítás törvényeinek kényszerű alkalmazásához. Mert a sok ezer meg ezer coup-lajstromból arról fogunk meggyőződhetni, hogy *ugyanolyan* számban fordulnak elő szimmetrikus formációk (a „formák”), mint *amennyi* lesz azon eseteknek száma, amelyekben aszimmetrikus formák jelennek meg (a „megtörések”)! Mi következik tehát ebből? Egyszerűen az, hogy még a legrutinosabb játékos is éppen annyiszor fogja *eltalálni* — megjósolni — azt, hogy minő szimmetrikus alakzat fog következni, mint ahányszor azt *elhibázza*, mert a várt *forma* éppen akkor fog megtörni, amikor megkezdte tétjével annak értékesítését.

Az esprit de la taille kihasználni akaró játéknak, amelyet szintén csak szisztémának kell tekintenünk, ugyanannyi értéke van tehát, mint bármely más többé vagy kevésbé szellemes játékmódszernek.

* * *

Méltányolom a nyájas olvasó kívánságát, —

ha ugyan ennyi, illuziót leromboló elmélet meghallgatása után is maradt netalán még közöttük „nyájas olvasó, — hogy mindezek dacára, mégis hát „mi légyen a tekintetes urak tanácsa a helyes játék erányában?” Hát azt is megmondom, drága atyámfia!

Mindenekelőtt, mihelyt valamely kaszinóba, vagy játékbarlangba beléptél, tudakold meg, hogy melyik teremben játszák a „bakkot”? Ezt azért jó tudni, mert így elkerülheted, hogy lábad annak küszöbén átlépjen. De ha már okvetlenül kártyázni akarsz, akkor rulettet játszál, mert az élvezetes és szórakoztató és azt is csak *egyszerű* chance-okon játszad, mert a zéro révén ott kisebb kártyapénzt fizetsz. Ha azonban mégis kártyát akarsz tapogatni az ujjaid közt, akkor csakis a *chemin de fer* nevű igazságos — egyenlő nyerési esélyt nyújtó — játékot játszad. Eközben azonban szintén ügyelj némi fontos mellékkörülményekre. Vedd tudomásul, hogy egyetlen klubtag, — még a demokráciának mai uralkodó korszakában — sem veheti tőled rossz néven és nem küldhet hozzád holnap két fekete kabátos urat azért, mert nem voltál hajlandó neki a *chemin asztalnál* széket kijelölni. Arról ugyanis minden jóra való klubban hoztak már választmányi döntést, hogy a *chemin de fer* nem a *misera plebs contribuensnek* — a lenyíratásra szánt *bakkbirkának* — nyilvános játéka, ahol türni tartoznék az előkelő stréberek könyökét, mellyel azon a jogcímen, hogy ők ezer pengőkbén játszanak, te pedig csak szerény ötösökkel, a helyedről kiméletlenül eldöfködnek, hanem *zárt* társaság játéka, akik a maguk körében jogosítva vannak

csak azokkal ülni egy asztalhoz, akik egy — immáron rég elavult — Knigge nevű német skrupulistának oktatásait ismerik! Ezt a jogodat azután az a másik anyagi érdeked is támogatja, hogy amidőn te hajlandó vagy esetleg néhány ezer pengődet kockáztatni: ezt nem vagy köteles olyan klubtársaddal szemben is megtenni, akiről tudhatod, hogy csak talán néhány fillérrel ellensúlyozhatja az általad sorompóba vitt kockázatot, — röviden, akivel szemben a társaságodnak nincs meg a jogosultan várható reciprocitása.

Ne feledd el, a chemin is, akár a rulett, házárdjáték, — tehát akkor is abbanhagyhatod mentegetődző hazugságok nélkül is, ha netalán nyereségbe sodródtál. De viszont nem kevésbé fontos azt is megszivlelned, hogy pénzed fogytán nem vagy köteles „légtétekkel” tovább játszani. Mert hajh, nem az a fájdalmas, ha készpénzed egyik napon eluszott, — hanem sokkal fájdalmasabb, ha 24 órán belül kénytelen vagy — esetleg órát, gyűrűt zálogosítva — pénz után lótni-futni.

Mindezeknél fontosabb azonban az az elővigyázatosságod, hogy ha nyereséghez jutottál és annak az akkori turnusod közben való kulminációját észlelhetted, azaz kezded visszaadni a nyereségedet, azt *teljes* összegében sohase add vissza, — ne akarj egy estén miliomossá lenni, egyszóval kövesd a jó öreg Faludy tanácsát és:

Fortuna szekerén okosan ülj!

Ugy forgasd tengelyét, hogy ki ne dülj,

Ha miben kedvezett, ha szépen vezetett,

Meg ne örülj, Fortuna szekerén okosan ülj!

Az egyetlen „biztos” szisztéma.

Ilyen is létezik!

Ha hozzáteszem, hogy ezt *egészen komolyan* értem és állítom, úgy azok után, amiket fönnebb általában a szisztémákról mondtam, bizonyára különösnek fogják találni olvasóim és alighanem így kiáltanak fel: Hát miért nem kezdte ezzel? Micsoda eljárás az, hogy először bebizonyítja, hogy nincs *biztos* szisztéma, lebunkózza az összes reménységeket és végül mégis előáll az üdvözítő fölfedezésével?!

Pedig valóban, ez a szisztéma komoly dolog és már elég régóta ismeretes is, csak hogy alkalmazása annyi fáradsággal, figyelemmel és türelemmel jár, hogy tudtommal még eddig senki sem használta ki. Nem a rulett, hanem a trente-et-quarante teszi lehetővé ennek a biztos szisztémának játszását.

A trente-et-quarante 312 kártyáinak különféle csoportosítása nyomán bárki összeállíthat magának olyan kombinációkat, amelyekben nemcsak az un après (31—31), hanem bizonyos más kombinációja az egyszerű esélyeknek sem jöhet ki.

Vegyük a legegyszerűbb példát. Ha a 312 kártyából a tailleur kezében még az utolsó coup-ban kiosztásra kerülő következő lapok maradtak: 7 fekete tizes, egy vörös ász, — akkor kétségtelen, hogy ebből a nyolc kártyából nem jöhet un après, valamint nem jöhet egyidejűleg *rouge* és *couleur* vagy pedig *rouge* és *inverse*.

Ha tehát ebben az esetben *noir* és *inverse-re* tesztek, úgy *nem veszithetem el mindkét tétemet*,

— hanem vagy egyiket megnyerem, a másikat elvesztem, vagy pedig *mindakettőt* megnyerem.

Ime a lehetséges kombinációk:

I. *Noir*: Fekete 10, 10, 10, 10 =40

Rouge: Fekete 10, 10, 10, vörös 1 =31

Eredmény: Rouge nyer, couleur vesz.

II. *Noir*: Fekete 10, 10, 10, vörös 1 =31

Rouge: Fekete 10, 10, 10, 10 =40

Eredmény: Noir nyer, couleur nyer.

III. *Noir*: Vörös 1, Fekete 10, 10, 10 =31

Rouge: Fekete 10, 10, 10, 10 =40

Eredmény: Noir nyer és inverse nyer.

Ebben az utolsó esetben tehát mindkét tétet megnyertem, azaz minden kockázat nélkül nyerhettem a két maximális téttel 24,000 frankot.

Világítsuk meg több példával is ennek a szisztémának lehetőségét.

a) Maradt a tailleur kezeiben:

1 vörös tizes, 5 vörös kilences, 1 vörös ötös és 1 fekete négyes.

Ekkor noir-ra és couleur-re teszek, mert ezen kártyákból sem un après, sem rouge és inverse együtt nem jöhet.

b) Benn maradtak:

1 vörös kettős, 1 vörös ász, 1 fekete tizes, 4 fekete kilences, 1 fekete nyolcas és 1 fekete hatos.

Ekkor a noir és inverse-re teszünk, mert együtt rouge-couleur nem nyerhetnek.

c) Maradt még:

11 fekete kilences, 1 fekete nyolcas, és 1 vörös tizes.

Ekkor teszünk rouge-ra és couleur-re, mert noir és inverse együtt nem nyerhetnek.

Hogy ezt a szisztémát művelhesse valaki, ahhoz szükséges, hogy minden osztás folyamán az összes 312 kártyából kijött kártyákat, illetve azok színét és pontszámát följegyezze; szükséges, hogy amidőn már csak egy — az utolsó — coup-ra elegendő lap van a tailleur kezében, azonnal fölismerhesse, hogy egyike azon eseteknek maradt még benn, amikor alkalom nyílik; és végre szükséges, hogy azonnal kiszámítani tudja, hogy az adott esetben melyik két chance-ra kell tennie.

Csodálatos türelemmel és kitartással vizsgálta meg ezt a szisztémát gróf Forgách Béla ur, aki azt régebben egy tárcában ismertette is és arra az érdekes eredményre jutott, hogy a trente-et-quarante 312 lapja 997,271 kombinációt ad, amelyek közül egy-egy couponnak megfelelő legalább 8 (vagy legfőlebb 43 lapból alakuló) 126,236 olyan eset jöhet létre, amidőn az un après kizárása mellett, a fönnebb leírt módok szerint kockázat nélküli téteket rakhatunk. Gróf Forgách ezen 126,236 esetet lajstromozta is, mindegyiknél megjelölván egyuttal, hogy melyik két chance-ra kell tennie. A tétnek ezt a megjelölését még ellenőrizheti is egy szabállyal, amely mellett ha olyan eset adva van, amely egyike a 126,236 alkalmas kombinációnak, azonnal tudjuk, hogy mire kell tennünk. Ez a szabály

így hangzik:

1. Ha vörös kártya marad kevesebb, mint fekete és az kicsiny, akkor a tét: noir és inverse.

2. Ha vörös kártya marad kevesebb, mint fekete és az nagy, akkor a tét: rouge és couleur.

3. Ha fekete kártya marad kevesebb, mint vörös és az kicsiny, akkor a tét: noir és couleur.

4. Ha fekete kártya marad kevesebb, mint vörös és az nagy, akkor a tét: rouge és inverse.

Ha már most ezek után tekintjük azt, hogy ennek a szisztémának követése mily figyelmes munkát, mily hosszú türelmet igényel, akkor egyáltalán nem csodálkozhatunk azon, hogy még eddig — legalább tudomásom szerint — senki sem jutott vele dülőre.

Ezt a nehézséget matematikailag is szemléltethetjük. A tétre csak átlagban minden 8-ik osztás végén nyílik alkalom, tehát átlagban naponként háromszor.

Ha már most eljutottunk is egy téthez, akkor még igen sok eshetőség szól majd amellet, hogy ez a coup reánk nézve nyereség nélkül következék be. Ezt könnyű belátni, ha a fennebb adott legegyszerűbb példát vesszük figyelembe. amidőn még a 7 fekete tizes és egy vörös ász vár a kiosztásra. Itt ugyanis csak abban az esetben nyerünk, hogyha a vörös ász a *Noir-sor* élén jön ki, mert akkor a *noir* és az *inverse* is nyer, amire tettünk volt. Ez azonban 8 eset közül átlag egyszer fog megtörténni és így átlagban 7 tétben nem nyerünk semmit és csak a 8-ikat van reményünk megnyerni.

Minthogy körülbelül 18—22 osztás (taille) kerül sorra naponként, világos, hogy nyerő tétre átlag minden $3\frac{1}{2}$ —4 napban van csak esélyünk.

Hogy ezt a munkát (d. e. 10-től este 11-ig) egyfolytában egyes ember ki nem bírja, az bizonyos. Egész társaságnak kellene tehát összeállania, hogy a tétekre alkalmas pillanatot felkutassák, — és az is szükséges volna, hogy a tailleur addig várakozzék, amíg megállapítják, hogy az utolsó coup-ra váró kártyák csoportja benne van-e a 126,236 eset valamelyikében?! Azután végül még a fenti szabály alapján meghatározandó volna az, hogy mikép teszünk.

Elméletileg mindez lehetséges, de gyakorlatilag már kevésbé. Ha figyelembe veszem, hogy csak arra, mikép egy trente asztalnál dolgoznak nyolc kellő routinnal bíró egyén kellene, akik négyes csoportokban fölváltsák egymást, s ha tudjuk, hogy a banknak van egy szabálya, amely szerint a Casinoba való belépést bárkinek *megokolás nélkül* megtilthatja: ugy előre látom, hogy ennek az egyetlen biztos szisztémának kihasználására nem egykönnyen akad betéti társaság, — s ha igen, ugy az zavartalanul nem fog működni hosszú ideig.

Ezt meg kell gondolnia mindenkinek, aki *biztosan* akar nyerni ezzel a szisztémával.

A szisztémák után való hajsza nem szünetel. Százak, ezrek, sőt mondhatom százezrek kudarca nem riaszt vissza senkit. A *perpetuum mobile* és a kör négyszögesítésének problémája, ha jól sejtem, ma már nem kísértenek. A fejlődött matematika régen kimutatta azok megoldásának lehetetlenségét. De mert az embereknek élvezetet nyújt a problémákkal való foglalkozás, — különösen, ha azoknak megfejtése pénzbeli haszonnal biztat, — nagyon sokan fordultak a montecarloi sphinx felé, hogy azon törjék a fejüket! A százezeregyediket nem csüggeszti el százezer elődjének sikertelensége, sőt éppen sarkalja becsvágyát, hogy ő legyen a rulett Oedipusa, aki a legyőzött bank aranyait ragadja el hadisarcul.

Ismerek sok kiváló értelmiségű urat, akik már 8—10, sőt 15 év óta keresik a *biztos* szisztémát! Garmadára rugó számlétraikkal keresik hiában azt a marche-ot, amely még nem volt és nem lesz, — s a számhalmaz, a pontozások még ma is szaporodnak. Valamikor, — némelyik előbb, a konokabb utóbb — reájön, hogy nyerni csak szerencsével lehet, mert *biztos szisztéma nem létezik!*

Ha erről sikerült néhányat ezen modern Sisiphusok közül meggyőznöm és rábírnom arra, hogy kombinációs tabelláit hajtsa a kályhába és foglalkozzék olyan munkával, amelynél a siker már nincsen kezdettől fogva kizárva: akkor e könyvecském elérte egyik célját.

Most még egyszer összegezve azon eredményeket, amik a fönnebbiekben közölt alapokból következnek: ne felejtsük el, hogy a hosszú szeriesek valószínűségi arányszámai egymás mellé helyezkedő csupa egyenlő értékű chance-okból alakulnak.

A 11-es szeries valószínűségi száma $\frac{1}{1024}$

Miképen keletkezett ez?

$$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{1024}$$

Ez helyes! Hanem amig a 11-es szeries keletkezése előtt ez az arányszám tényleg főállott, mint matematikai valószínűség, azalatt a szeries növekedése közben folyton csökkent, 2 rouge után

$$\frac{1}{512}, \text{ 3 után még csak } \frac{1}{256}, \text{ 4 után } \frac{1}{128}\text{-ad}$$

és így tovább, úgy hogy a megelőző 11 rouge után annak valószínűségét, hogy a 12-ik rouge

$$\text{legyen, nem } \frac{1}{2048}\text{-ad hanem csupán } 1:1 = \frac{1}{2}$$

azaz 50:50!

Ekkor is csak 18 rouge és 18 noir van a rulett korongján, hogy ezzel minden következő coup-ra nézve a valószínűség csak $1:1 = 50\%$ legyen.

Az a sok száz és ezer ember, aki évenként a hosszú szeriesek valószínűtlenségében bizva támad halmozott tétekkel a bank ellen és pénzét elveszíti, mindannyi annak a tévedésnek áldozata, hogy a 10-ik rouge után a 11-iket olyan

valószínűtlennek hiszi, mint az 1:1024-hez, holott az a 11-ik rouge is már csak

$$1:1 = \frac{1}{2} \text{ azaz } \frac{50}{100}$$

valószínűségüvé törpült!

A 25-ik rouge után arra, hogy 26-odszor is ez jöjjön, a rouge-nak éppen akkora az esélye, mint a noirnak, azaz 1:1-hez, 50:50-hez.

Világos ebből, hogy a valószínűségi számításra alapított játéknak — szisztémáknak — értéke éppen annyi, mint az egészen terv nélküli játéknak, — azaz, ha valamely komplikált szisztéma segélyével, vagy pedig minden terv nélkül, vaktában folytatott játékkal nyertem: az oka mindegyik esetben az marad, hogy szerencsém volt!

De ha így áll a dolog, — kérdezi a szives olvasó, — hát mire tanít ez a könyv?

Válaszom:

Hiába helyezném legjobb tanácsomat az

1. helyre: *ne játszunk!*

Ezzel a jelszóval a pusztában szónokló próféta maradnék, azért kénytelen vagyok még hozzáfűzni hogy, ha már játszani fogunk:

2. Csak egyszerű chance-okon játszunk!
3. Inkább trente-et-quarante-on mint ruletten játszunk!
4. Amit ma nyerünk, ne veszítsük el holnap, hanem küldjük haza érinthetetlen letétbe.

5. Sohase vigyük magunkkal minden pénzünket a Casinoba, mert ma már sem Montecarloban sem Zoppothban nem adnak viatique-ot. Itthon pedig nem nagyon örülnek azoknak a sürgönyöknek, amelyek a jól ismert: „kueldjoen” szóval kezdődnek.
6. Ha valamely szerencsés seance-unkban elértünk bizonyos maximális nyereséget és kezdjük azt visszaveszíteni: sohase adjuk vissza az egészet, hanem a volt legmagasabb nyereség összegének legalább felével vonulunk vissza, — mert holnap is van nap.
7. Inkább valamely — tőkénkkel arányos — szisztémát, mint sugallatok által kormányzott rendszertelen játékot kövessünk. A nagy Casinok játékos-tömegében annyi sugallat vibrál, hogy ezek képesek saját — talán helyes — sugallatainkat megzavarni.
8. Lehetőleg ne barátkozzunk idegenekkel. De különösen kerüljük azokat, akik saját szisztémáikat dicsérik.
9. Az écarte-ok cselvágásaival szemben legjobb ripost a hidegvér. Ha ezt megtudjuk őrizni, annyit jelent, mintha pénzünket páncélszekrényben tartanánk.
10. De mindezek dacára ne feledjük el, hogy egy régi bölcs tanítása szerint három világhatalom van: az okosság, az erő és a szerencse.

Ezek közül pedig az utóbbi a leghatalmasabb. Alig van nép, amelynek ne volna ezt

a gondolatot kifejező közmondása. A „sors bona, nihil aliud” bölcsészeti iskoláknak volt vezérlőmondata. Egy spanyol közmondás azt mondja: „Adj a fiadnak szerencsét és dobd a tengerbe.”

Az élet: játék, melyben sokszor győz az okosság, — többször az erő, de legtöbbször a legkacérabb és leghütlenebb isten-asszony, *Fortuna Ő felsége!*



OSZK

Országos Széchenyi Könyvtár



TARTALOM.

Előszó

A hazárdjátékok elmélete	5
A rulett	20
Az esélyek	26
A zéró	30
A trente-et-quarante	33
A baccarat	36
A két tablós baccarat	36
Az egy tablós baccarat	42
A chemin de fer	55
A hazárdjátékok műszaki elemei	61
A valószínűségi számítás	66
Tanulságok	73
Az egyetlen biztos szisztéma	83
Tanulságok	88

OSZK

Országos Széchenyi Könyvtár



