

AVIS AU PUBLIC

SUR LE SYSTÈME ET LES RÈGLES DES JEUX
D E L A

LOTÉRIE IMPÉRIALE D'ILLYRIE.



a c h r i c h t

a n d a s P u b l i k u m

Uiber den Plan und die Vorschriften der Spiele

b e y d e r

Kaiserlichen Illyrischen Lotterie.



Direction Générale

de la Loterie Impériale d'Illyrie.

AVIS AU PUBLIC.

La Loterie Impériale d'Illyrie se compose de 90 Nombres, ainsi que l'ancienne Loterie d'Autriche; mais elle en diffère par plusieurs avantages essentiels, dont quelques uns sont évidens à la seule inspection du Tableau suivant:

Chances admises dans la loterie impériale d'Illyrie.	PRODUIT DES LOTS		Bénéfices sur les lots, pour les joueurs de la nouvelle loterie.
	suyvant la Loterie impériale d'Illyrie.	suyvant l'ancienne Loterie d'Autriche.	
Extrait simple.	15. fois la mise.	14. fois.	1. fois la mise.
Ambe simple.	270.	240.	30.
Terne.	5500.	4800.	700.
Quaterne.	75000.	-	75000.
Extrait déterminé.	70.	67.	3.
Ambe déterminé.	5100.	-	5100.

Le simple parallèle ei-dessus démontre;

1.^o Que les lots offraient un moindre bénéfice aux joueurs, sous la Loterie autrichienne;

2.^o Que, de plus, elle les privait des deux chances importantes du Quaterne et de l'Ambe déterminé.

Cette Loterie avait aussi l'inconvénient, très grave, d'opposer des entraves de tout genre aux combinaisons des joueurs, non seulement en restreignant à un taux médiocre les sommes admissibles sur chacune des chances, même sur l'Extrait simple, mais aussi en fermant de tems en tems certains numéros, c'est-à-dire en interdisant arbitrairement tout jeu sur tels numéros qui étaient recherchés; en un mot, toutes les mises étaient toujours sujettes à révision, et par suite à réduction ou même à rejet total, selon que les probabilités semblaient plus favorables aux jeux présentés.

Au contraire la Loterie impériale d'Illyrie admet tous les jeux quelconques, sur tels numéros et pour telles chances qu'on choisit, jusqu'à telle somme qu'on desire, excepté seulement pour le Quaterne sur le quel le maximum de la mise est invariablement fixé à trois francs,

Le minimum de chaque mise ou billet est fixé à 35 Centimes (environ 8 Kreutzer); et cette somme se répartit entre les différentes chances qui peuvent composer la mise: le minimum sur chaque chance est de 5 Centimes.

On peut jouer, dans une seule mise, plusieurs nombres sur plusieurs chances à la fois, mais en observant de ne porter dans le même billet que les chances de même espèce.

Les chances se divisent en deux espèces ou classes, Savoir:

Classe des chances simples qui comprend.

- { l'Extrait simple
- { l'Ambe simple
- { le Terne
- { le Quaterne

Classe des chances déterminées, comprenant . . .

- { l'Extrait déterminé
- { l'Ambe déterminé

General-Direction

der Kaiserlichen Illyrischen Lotterie.

Nachricht an das Publikum.

Die Kaiserliche Illyrische Lotterie besteht, gleich dem vorigen österreichischen Lotto, aus 90 Zahlen; sie unterscheidet sich aber von diesem durch verschiedene wesentliche Vortheile, die bey'm bloßen Ueberblick der folgenden Tabelle auffallen.

Zugelassene Treffer bey der kaiserl. Illyrischen Lotterie	Betrag der Gewinne		Gewinnstes-Vortheile für die Spieler der neuen Lotterie.	
	bey der kaiserlichen Illyrischen Lotterie.	bey dem vorigen österreichischen Lotto.		
Einfacher Extract.	15 mal der Einsatz.	14 mal.	1 mal der Einsatz.	
Einfacher Ambo.	270 mal id.	240 mal.	30 mal id.	
Terno.	5500 mal id.	4800 mal.	700 mal id.	
Quaterno.	75000 mal id.	— —	75000 mal id.	
Bestimmter Extract.	70 mal id.	67 mal.	3 mal id.	
Bestimmter Ambo.	5100 mal id.	— —	5100 mal id.	

Diese einfache Vergleichung zeigt:

- 1.^o Daß unter dem österreichischen Lotto die Gewinne den Spielern einen geringeren Vortheil gewährten;
- 2.^o Daß diese überdies noch beträchtliche Treffer, den Quaterno, und dem bestimmten Ambo entbehren mußten.

Ferner setzte dieses Lotto den Spielern bedeutende Hindernisse jeder Art entgegen, nicht nur, indem es die auf jeden Treffer, selbst auf den einfachen Extract, zulässigen Beträge auf einen mittelmäßigen Preis beschränkte, sondern auch indem es von Zeit zu Zeit gewisse Zahlen sperrte, d. h., indem es jedes Spiel auf besonders beliebte Zahlen willkürlich untersagte; überhaupt waren die Spiele, da jedes derselben revidirt wurde, der Verminderung, und selbst der gänzlichen Verwerfung ausgesetzt, je nachdem die Wahrscheinlichkeit die angebotenen Spiele zu begünstigen schien.

Die Kaiserliche Illyrische Lotterie gestattet hingegen jedes Spiel, auf alle Zahlen, und auf jeden Treffer, ohne irgend einer Beschränkung des Einsatzes, den Quaterno allein ausgenommen, dessen höchster Preis unabänderlich auf drey Franken festgesetzt ist.

Der mindeste Preis eines jeden Spieles (Einsatzes) ist auf 5 Centimen bestimmt, welcher aber unter die verschiedenen Treffer, aus welchen das Spiel besteht, untertheilt werden kann.

Der mindeste Preis eines jeden Treffers ist 5 Centimen.

Man kann mit einem und demselben Einsatz auf mehrere Treffer zugleich spielen, nur dürfen bloß Treffer von einerley Gattung auf dem nehmlichen Biliere erscheinen.

Die Treffer werden in zwey Gattungen oder Classen eingetheilt, als:

Klasse der einfachen Treffer, in sich begreifend, { den einfachen Extract.
den einfachen Ambo.
den Terno.
den Quaterno.

Klasse der bestimmten Treffer in sich enthaltend, { den bestimmten Extract.
den bestimmten Ambo.

PREMIÈRE CLASSE.

CHANCES SIMPLES.

1.° Extrait simple.

Tout nombre joué isolément forme un Extrait.

L'Extrait est simple, quand le joueur n'a pas assigné un ordre de sortie au nombre joué; c'est à dire quand il n'a pas parié que ce nombre sortirait de la roue de fortune ou le premier, ou le second, ou le troisième, ou le quatrième, ou le cinquième.

Plusieurs nombres, placés dans une même mise sans que le joueur leur ait assigné leur ordre de sortie ou le ait assujettis à aucune liaison et dépendance entre eux, forment autant d'Extraits simples.

Supposons, par exemple, -1-2-3- pour nombres joués par Extrait-simple à raison de 1 franc sur chaque nombre.

Si le tirage, pour lequel ce jeu a été reçu, vient à donner ces mêmes trois nombres, le joueur gagnera trois lots d'Extraits-simples valant en ce cas 45 Fr., c'est à dire pour chacun des 3 Extraits, 15 fois la mise de 1 Fr. faite sur chaque nombre.

Mais s'il n'en sortait qu'un des trois, il n'y aurait aussi qu'un lot d'Extrait simple; et le produit seroit de 15 Fr.

2.° Ambe-simple.

Les nombres, combinés deux à deux, forment l'Ambe, qui est simple, lorsque le joueur n'a pas déterminé d'ordre de sortie pour les dits nombres.

Les nombres de la mise précédente, -1-2-3-, étant combinés deux à deux, donneront

1-2- pour 1.er ambe
1-3- pour 2.e id.
2-3- pour 3.e id.

Si donc on veut courir la chance des Ambes, il faut en payer trois pour 3 nombres joués.

En poussant plus loin cette même combinaison, il est facile de se convaincre que

4 Nombres donnent 6 Ambes	} comme on le trouve sur tous les Tableaux de Progression.
5 id. 10 id.	
6 id. 15 id.	
etc.	

Si le tirage vient à donner les trois nombres de la mise proposée, le joueur gagne trois lots d'Ambe simple produisant 270 fois la somme jouée sur chacun des trois Ambes.

Il n'y aurait qu'un lot d'Ambe simple, s'il sort deux des nombres joués; mais s'il n'en sortait qu'un seul, cette sortie ne donnerait pas de lot d'Ambe; il y aurait seulement, en ce cas, un lot d'Extrait-simple, en supposant toute fois que les chances des Ambes et celles des Extraits eussent été jouées dans cette même mise.

3.° Terne.

Les nombres, combinés trois à trois, forment le Terne.

Si l'on suppose, pour nombres joués, -1-2-3-4-, la combinaison de trois à trois donnera

1-2-3	} formant 4 Ternes, à payer. (voir les Tableaux de progression pour une plus grande quantité de Nombres.)
1-2-4	
1-3-4	
2-3-4	

Il faut la sortie de trois nombres pour donner un lot de Terne, produisant 5,500 fois le montant de la mise faite sur cette même chance.

4.° Quaterne.

Les nombres, combinés quatre à quatre, composent le Quaterne.

Combinez ainsi les cinq nombres suivants: 1-2-3-4-5-, vous aurez:

1-2-3-4-	} 5 Quaternes à payer. (voir, pour le surplus, les Tableaux de progression.)
1-2-3-5-	
1-2-4-5-	
1-3-4-5-	
2-3-4-5-	

Il faut la sortie de 4 nombres, pour donner le lot du Quaterne, qui se paye 75,000 fois la mise.

RÉSUMÉ SUR LES CHANCES SIMPLES.

Chacun est libre de restreindre sa mise aux chances qu'il préfère; comme aussi chacun peut courir à la fois toutes les chances que comporte la quantité des nombres joués; mais, dans le cas de la sortie de l'un ou de plusieurs des dits nombres joués, il n'aura droit qu'aux lots échus sur les chances qu'il avait courues et payées.

Supposons, par exemple, qu'on ait placé 1 Fr., sur le Quaterne seulement, pour les nombres suivants 1-2-3-4)

S'il ne vient à sortir que trois de ces nombres, le joueur ne gagnera rien, puis qu'il n'avoit couru et payé que la chance du quaterne, quoique d'ailleurs cette sortie de 3 numéros ait donné les lots de 3 Extraits, 3 Ambes et 1 Terne.

Mais s'il eut voulu participer au bénéfice de toutes ces chances à la fois, en plaçant, par exemple, 100 cent sur chacune d'elles, on va voir d'abord ce que la mise eut coûté, ensuite ce qu'elle eut rapporté en cas de sortie de 1, de 2, de 3, ou même des 4 nombres joués.

Erste Klasse

Einfache Treffer.

1. Einfacher Extract.

Jede einzeln gespielte Zahl macht einen Extract.

Der Extract ist einfach, wenn der Spieler den Ruf nicht bestimmt hat, das heißt, wenn er nicht gewettet hat, daß diese Zahl unter den aus dem Glücksrade gezogenen, die erste, oder die zweyte, oder die dritte, oder die vierte, oder die fünfte seyn werde.

Mehrere Zahlen, welche der Spieler mit dem nemlichen Einsatze gespielt hat, ohne ihren Ruf zu bestimmen, und ohne sie zu versetzen oder mit einander zu verbinden, geben eben so viele einfache Extracte.

Man nehme z. B. an, es sey auf jede der Zahlen: $1 = 2 = 3 =$ ein Frank auf einfache Extracte gespielt worden:

Werden nun in der Ziehung, auf welche dieses Spiel angenommen wurde, diese drey Zahlen wirklich gehoben, so gewinnt der Spieler drey Loose einfacher Extracte, welche hier 45 Fr. betragen, nemlich für jeden dieser drey Extracte 15mal den auf jede Zahl gemachten Einsatz von 1 Frank.

Würde aber nur eine der drey gespielten Zahlen gehoben, so hätte der Spieler auch nur ein einfaches Extract-Loos, welches 15 Franken betrüge.

2. Einfacher Ambo.

Der Ambo entsteht aus Zahlen, welche zu zwey und zwey versetzt werden; er ist einfach, wenn der Spieler die Ordnung, in welcher diese Zahlen sollen gehoben werden, nicht bestimmt hat.

Die obigen Zahlen ($1 = 2 = 3$) zu zwey und zwey versetzt, geben

$= 1 = 2 =$ als ersten Ambo

$= 1 = 3 =$ id. zweyten id.

$= 2 = 3 =$ id. dritten id.

Will man also drey Zahlen auf Ambos spielen, so muß man auch 3 Ambos, nemlich für jede Zahl einen, bezahlen; Man wird sich leicht überzeugen, daß, indem man diese Vorsetzung vermehret,

4 Zahlen 6 Ambos geben

5 id. 10 id. id. } Siehe die Progressions-Tabellen.

6 id. 15 id. id. }

Der Spieler gewinnt drey einfache Ambos, deren jeder 27mal den auf jeden derselben gemachten Einsatz beträgt, wenn die obigen drey gespielten Zahlen in der Ziehung wirklich gehoben werden.

Würden aber nur 2 gehoben, so wäre auch nur ein einfacher Ambo vorhanden; gleichwie es gar keinen Ambo, sondern nur einen einfachen Extract gäbe, wenn nur eine der gespielten Zahlen gehoben würde, und der Spieler auf Extract und Ambo zugleich gespielt hätte.

3. Terno.

Den Terno bilden Zahlen, welche zu drey und drey versetzt sind.

Man nehme als gespielte Zahlen: $= 1 = 2 = 3 = 4 =$ an, die Versetzung zu drey und drey zeigt,

$= 1 = 2 = 3 =$

$= 1 = 2 = 4 =$

$= 1 = 3 = 4 =$

$= 2 = 3 = 4 =$

welche 4 Terno, zu bezahlen, bilden. (Siehe die Progressions-Tabellen auf mehr Zahlen)

Es müssen drey der gespielten Zahlen errathen werden, um ein Terno-Loos, wofür der Einsatz 5500 mal bezahlt wird, zu gewinnen.

4. Quaterno.

Wenn 4 und 4 Zahlen versetzt werden, so machen sie einen Quaterno.

Versetzt man also die 5 Zahlen: $= 1 = 2 = 3 = 4 = 5 =$ so zeigen sich

$= 1 = 2 = 3 = 4 =$

$= 1 = 2 = 3 = 5 =$

$= 1 = 2 = 4 = 5 =$

$= 1 = 3 = 4 = 5 =$

$= 2 = 3 = 4 = 5 =$

5 Quaterni zu bezahlen. (Siehe die Progressions-Tabellen.)

Um ein Quaterno-Loos, und mit selben den 75000 fachen Einsatz zu gewinnen, muß man 4 Zahlen errathen.

Wiederholung

der einfachen Treffer.

Es steht jedermann frey, sein Spiel entweder vorzugsweise auf einige Treffer zu beschränken, oder in selbes mehrere Treffer, aus welchen das Spiel besteht, mit einzubegreifen: im Falle aber nur eine, oder einige der gespielten Zahlen gehoben würden, könnte er auch nur jene Gewinnste ansprechen, welche aus den von ihm gespielten und bezahlten Treffern entstehen.

Man nehme an, der Spieler habe einen Frank, ausschließend auf den Quaterno, und auf die 5 Zahlen: $= 1 = 2 = 3 = 4 = 5 =$ gesetzt

Wenn nun nur 5 dieser Zahlen gehoben werden, so gewinnt der Spieler nichts; weil er nur den Quaterno gespielt und bezahlt hat: obgleich er im Gegentheile mit diesen 5 Zahlen, drey Extracte, drey Ambos, und einen Terno gewonnen hätte.

Folgendes Beispiel zeigt, was ihm der Einsatz gekostet, und was er mit selben, gewonnen hätte, je nachdem eine, zwei, drey, oder selbst alle 4 gespielten Zahlen errathen worden wären; wenn er an den Vortheilen aller Treffer zugleich hätte theilnehmen, und auf jeden derselben z. B. 10 Centimen spielen wollen:

MISE sur toutes les chances données par les 4 nombres : 1-2-3-4.

Quantité des chances jouées.	Prix par chance.		Total des chances.		Montant de la mise.	
	Fr.	C.	Fr.	C.	Fr.	C.
4 Extraits	-	10	-	40	1.	50
6 Ambes	-	10	-	60		
4 Ternes	-	10	-	40		
1 Quaterne	-	10	-	10		

Quantité et Valeur des Lots

à gagner par la sortie,

D'un seul nombre.		De deux nombres.		De trois nombres.		De 4 nombres.	
	Fr. C.		Fr. C.		Fr. C.		Fr. C.
pour 1 Extrait	1 50	pour 2 Extraits	3 -	pour 3 Extraits	4 50	pour 4 Extraits	6 -
Ambe	- -	1 Ambe	27 -	3 Ambes	81 -	6 Ambes	162 -
Terne	- -	Terne	- -	1 Terne	550 -	4 Ternes	2200 -
Quaterne	- -	Quat.	- -	Quat.	- -	1 Quat.	7500 -
	1 . 50		30 . .		635 . 50		9868 . -

Seconde Classe.

CHANCES DÉTERMINÉES,

1.° Extrait déterminé.

Tous nombres, joués sans liaison ni dépendance entre eux, et formant des Extraits simples, deviennent Extraits terminés, lorsque le joueur leur a assigné un ordre de sortie.

Si tel nombre, joué par Extrait déterminé sur la 1.ère sortie, par exemple, venait à sortir seulement le 2.º, ou à telle sortie autre que celle indiquée par le joueur, il n'y aurait pas de lot.

Mais si la sortie effective était la même que celle jouée, il y aurait un lot d'Extrait déterminé, lequel se paye 70 fois la mise.

La quantité des Extraits-déterminés n'est autre que celle des nombres joués, quand ils ne le sont que sur 1 sortie

C'est le double pour . . 2 sorties

le triple pour . . 3

le quadruple pour . 4

le quintuple pour . . 5

2.° Ambes déterminés.

Tous nombres combinés deux à deux, et formant Ambe-simple, deviennent Ambes-déterminés, si le joueur leur assigne un ordre de sortie.

Il n'y a point d'Ambes-déterminés, sans indication de 2 sorties au moins.

Ainsi les nombres, -1-2- peuvent former un Ambe-simple; mais pour en faire un Ambe-déterminé, il faut dire, par exemple

sur la
1.ère sortie

-1-

sur la
2.ºe sortie

-2-

(qui ainsi liés forment un Ambe-déterminé)

Les mêmes nombres peuvent donner un second Ambe-déterminé, sur les mêmes sorties, par une combinaison inverse, ainsi qu'il suit :

sur la
1.ère sortie

-2-

sur la
2.ºe sortie

-1-

(qui formeraient encore un Ambe-déterminé)

Einsatz auf alle Treffer
welche die 4 Zahlen = 1 = 2 = 3 = 4 = enthalten.

Anzahl der gespielten Treffer.	Preis eines jedem Treffers.		Haupt-Betrag der Treffer		Betrag des Einsatzes.	
	Gr.	£.	Gr.	£.	Gr.	£.
4. Extracte.	—	10	—	40	1	50
6 Amben.	—	10	—	60		
4 Terno.	—	10	—	40		
1 Quaterno.	—	10	—	10		

Anzahl und Betrag der zu gewinnenden Loose
je nachdem gehoben werden.

eine einzige Zahl.			zwey Zahlen.			drey Zahlen.			vier Zahlen.		
	Gr.	£.		Gr.			Gr.	£.		Gr.	£.
Für 1 Extract	1	50	Für 2 Extracte	3		Für 3 Extracte	4	50	Für 4 Extracte	6	=
= 1 Ambo	=	=	= 1 Ambo	27		= 3 Amben	81	—	= 6 Amben	162	=
= 1 Terno	=	=	= 1 Terno	—		= 1 Terno	550	—	= 4 Terno	2200	=
= 1 Quaterno.	=	=	= 1 Quaterno	—		= 1 Quaterno	—	—	= 1 Quaterno	7500	=
	1	50		30			635	50		9868	

Zweite Klasse.

Bestimmte Treffer.

1. Bestimmter Extract.

Alle Zahlen, welche, wenn sie ohne Verbindung unter einander, und ohne Zusammenhang gespielt werden, einfache Extract. machen, werden zu bestimmten Extracten wenn der Spieler den Ruf bestimmt, auf welchen sie gehoben werden sollen.

Würde eine derley, als bestimmter Extract, auf den 1ten Ruf gespielte Zahl, auf den 2ten oder was immer für einen andern Ruf gehoben, so hätte der Spieler nichts gewonnen.

Könnte aber diese Zahl auf den nemlichen Ruf heraus, auf welchen sie gespielt worden, so entstünde daraus ein bestimmtes Extract-Loos, wofür der Einsatz 70 mal bezahlet wird.

Die Anzahl der bestimmten Extracte ist jener der gespielten Zahlen gleich, wenn der Einsatz auf einen Ruf geschlehet;

sie ist doppelt auf 2 Rufe
dreifach auf 3 id.
vierfach auf 4 id.
und fünffach auf 5 id.

2. Bestimmter Ambo.

Alle Zahlen, welche zu 2 und 2 versetzt, einfache Amben geben, bilden bestimmte Amben, wenn der Spieler ihre Ruf anzeigt.

Obne die Bestimmung, wenigstens, zweyer Rufe, gibt es keinen bestimmten Ambo.

Daher können zwar die Zahlen. = 1 = 2 = einen einfachen Ambo machen; allein um einen bestimmten Ambo daraus zu bilden, muß man bestimmen, z. B.

Auf den 2ten Ruf.

= 1 =

Auf den 1ten Ruf,

= 2 =

} welche Zahlen also mit einander verbunden einen bestimmten Ambo geben.

Eben diese Zahlen können noch einen andern bestimmten Ambo, auf eben diese beyden Rufe geben, indem man sie gegenseitig versetzt, nemlich

Auf den 1ten Ruf.

= 2 =

Auf den 2ten Ruf

= 1 =

} wodurch ein anderer bestimmter Ambo entsteht.

On peut faire porter ces mêmes nombres, réciproquement, sur un plus grand nombre de sorties, ce qui donnerait les combinaisons suivantes :

sur la 1. sortie	sur la 2. sortie	sur la 3. sortie	sur la 4. sortie
---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

1	2	-	-
2	1	-	-
1	-	2	-
2	-	1	-
-	1	2	-
-	2	1	-

2 Ambes, par la double combinaison sur 2 sorties

4 idem

6 idem. par les combinaisons sur 3 sorties,

1	-	-	2
2	-	-	1
-	1	-	2
-	2	-	1
-	-	1	2
-	-	2	1

6 idem

12 Ambes, par les combinaisons sur 4 sorties.

Si, au lieu des 2 nombres ci-dessus, on en avait trois, tels que 1-2-3; il faudrait répéter la même décomposition sur l'Ambe, 1-3, et sur l'autre Ambe 2-3.

En tout, les combinaisons ci-dessus se retrouveraient 3 fois, c'est-à-dire autant de fois que ces trois nombres donnent d'Ambes-simples.

Ainsi, pour trouver la quantité d'Ambes-déterminés, la règle générale est de multiplier la quantité d'Ambes-simples que fournissent les nombres-joués,

par 2 . . . pour leurs combinaisons sur 2 sorties
 par 6 . . . pour celles . . . sur 3
 par 12 . . . pour celles . . . sur 4
 par 20 . . . pour celles . . . sur 5

Les Tableaux de progression présentent les résultats de ces multiplications pour telle quantité de nombres qu'on peut désirer.

La diversité des combinaisons qui entrent dans les mises d'Ambes-déterminés méritant une attention particulière, des Instructions plus détaillées sur les moyens de simplifier et régulariser la rédaction de ces sortes de mises sont adressées à tous les Receveurs de la Loterie, qui doivent les communiquer au public.

Ils sont tenus, surtout, d'avoir toujours affichés dans leurs bureaux les Tableaux de progression des chances, les Tarifs des Mises et des Lots, et enfin les Arrêtés d'Organisation de la Loterie, en sorte que chacun puisse, aussi souvent qu'il le voudra, s'instruire et s'assurer des conditions, des règles, et des avantages de l'Institution.

Die nemlichen Zahlen können auch auf mehrere Rufe gegenseitig versetzt werden, woraus folgende Verbindungen entstehen:

Auf den 1. Ruf	Auf den 2. Ruf	Auf den 3. Ruf	Auf den 4. Ruf	
1	2	=	=	} 2 Umben, aus der doppelten Versetzung auf 2 Rufe.
2	1	=	=	
1	=	2	=	} 4 id.
2	=	1	=	
=	1	2	=	
=	2	1	=	
1	=	=	2	} 6 id.
2	=	=	1	
=	1	=	2	} 6 id.
=	2	=	1	
=	=	1	2	
=	=	2	1	

12 Umben, aus der Versetzung auf 4 Rufe.

Wären, statt obiger zwey Zahlen, deren drey, als $1 \cdot 2 \cdot 3$, so müßte die nemliche Versetzung auf den Umben $1=3$ und auf $2=3$ wiederholt werden.

Überhaupt werden sich hier diese Versetzungen dreymal, d. i. so oft widerfinden, als so viele einfache Umben in diesen 3 Zahlen enthalten sind.

Um also die Anzahl der bestimmten Umben zu finden, muß man die in den gespielten Zahlen enthaltenen einfachen Umben.

mit 2 multiplizieren, bey ihrer Versetzung auf 2 Rufe	
mit 3	id. 3 id.
mit 4	id. 4 id.
mit 5	id. 5 id.

Die Progressions-Tabellen geben den Ausschlag dieser Multiplicationen, für jede verlangte Menge von Zahlen.

Da die verschiedentliche Zusammensetzung der Spiele auf bestimmte Umben eine besondere Aufmerksamkeit erheischt, so werden den Einnehmern erläuterte Instructionen, die Zusammensetzung dieser Gattung Spiele zu vereinfachen, und einzurichten, hinausgegeben werden, um sie dem Publikum mitzutheilen.

Die Einnehmer sind besonders verpflichtet, die Progressions-Tabellen, die Tabellen über die Einsätze und ihre Gewinns, und endlich den Organisations-Beschluß der Lotterie, in ihren Lotterie-Remtern stets angeschlagen zu haben, damit jeder mann sich, nach Belieben, hierin unterrichten, und von den Bedingungen und Vortheilen dieser Anstalt sich überzeugen könne.