

## **Stichworte zu den im Buch „Spiel, Zufall und Kommerz“ behandelten Themen**

### **- Historischer Hintergrund**

(Entstehung von Spielen im Rahmen von Technik und Mathematik, Teilungsproblem beim Abbruch eines Geschicklichkeitsspiels als Wurzel der Wahrscheinlichkeitstheorie, Wer hat wirklich das Roulette erfunden)

### **- Wertfreie Spieleinteilung**

(Spieldefinition, Nullsummen-/Variablesommenspiele, Zwei-/Mehrpersonenspiele, Informationsumfang, gemischte Spiele, handlungsbestimmte/zufallsentschiedene Spiele, Abgrenzungen zu Lern- und Theaterspiel etc. ohne mathematische Gewinnfunktion)

### **- gesetzliche Bestimmungen**

(Geschicklichkeits-/Glücksspiel, Zufallsentscheidungen, Betrug, Einsatz, Gewinn und Verlust, Zitate aus Gerichtsentscheidungen)

### **- Unterschiede Skat-Poker**

(Mehrpersonenspiele, Informationen und tatsächliche Handlungsmöglichkeiten, Geschicklichkeitshandlungen und spielbegleitende Tätigkeiten, Spielfolgenergebnisse)

### **- Zufall und Wahrscheinlichkeit**

(Definitionen, Unterschiede zwischen Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten, Gesetz der großen Zahl, andere Gesetzmäßigkeiten, Zufallswege/Random Walk, Verteilungen von Spielergebnisfolgen)

### **- Kommerzielle Spiele mit Gewinnangebot**

(Gegenspieler und ihre Einsätze im Glücksspiel, Brutto-/Nettogewinn aller Teilnehmer, Spieldauer und Zeitabstände, Verteilung der Einsätze als Gewinn im Zweipersonen- und im Mehrpersonenspiel)

### **- Auszahlquote**

(Definition, teilnehmerbezogene persönliche Auszahlquote, Streuung, Unterschiede zwischen Messung und Berechnung, statistische Verteilung von Kasseneinnahmen, Auszahlquoten und Spieltempo, Totalverlust aller Einsätze)

### **- Spielkonstruktion**

(Gewinnplanerstellung, Glücksspielprinzip, Totalisatorprinzip, Buchmacherprinzip, Zufallserzeugung, Prüfung von Zufallseigenschaften, Automatisierung, Funktionen des Kreditkontos/Geldverfügungsspeichers)

### **- Wirkungen in Glücksspielen**

(Schwankungen von Auszahlquoten und Einnahme-/Kassenquoten, absolute/relative Streuung kumulierter Spielergebnisse, Point of no Return und Totalverlust, Rekursivität der Gewinn-Einsatzmühle, Verlustgeschwindigkeiten verschiedener Glücksspiele)

### **- Spieler und Veranstalter**

(Kontrollmöglichkeiten von Glücksspielen an Automaten, Jahrmarktspielen und Internet, begrenzte staatliche Kontrolle, Vertrauen zu unbekanntem Spielveranstalter, Gewinnsysteme von Spielern, Schneeballsysteme, Wirtschaftlichkeitsaspekte, Bedingungen für Spielbanken)