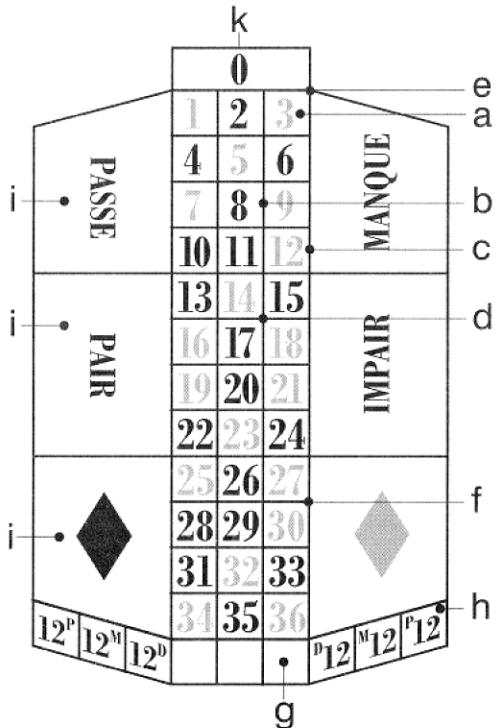


Roulette



DE Spielregel

GB Rules and how to play

FR Règle de jeu · Condition de jeu

IT Istruzioni di gioco

Spielregel

Das Roulettespiel gilt als das interessanteste Gesellschaftsspiel, da es von beliebig vielen Personen zu gleicher Zeit gespielt werden kann und unerschöpfliche Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten bietet.

Zu Beginn des Spieles wird ein Bankhalter (Croupier) gewählt, der das Roulette bedient, die Gewinne in Chips auszahlt und dessen Entscheidungen bei Meinungsverschiedenheiten während des Spieles ausschlaggebend sind.

Mit den Worten: „Das Spiel beginnt“ (»Faites vos jeux«) setzt der Croupier das Roulette in Bewegung und jetzt können die Einsätze in Chips von den Mitspielern auf die Zahlen und Chancen gemacht werden.

Sowie der Croupier sagt: „Nichts geht mehr“ (»Rien ne va plus«), darf nicht mehr gesetzt werden. Ist die Kugel im Roulette zur Ruhe gekommen, so gibt der Croupier das Resultat bekannt: z. B. Nr. 6, gerade Zahl (pair), schwarz, (manque) (1–18) oder z. B. Nr. 27, ungerade Zahl (impair), rot, (passe) (19–36) usw.

Jetzt zieht der Croupier die Chips, die nichts gewonnen haben, von dem Spielplan herunter und zahlt die Gewinne zuzüglich der gesetzten Chips aus. Erst wenn alle Gewinne ausgezahlt sind, darf für ein neues Spiel gesetzt werden.

Gewinne werden ausbezahlt, wenn Chips auf einem der Punkte lt.

Abbildung gesetzt wurden:

a auf eine volle Zahl (pleine)
b zwei verbundene Zahlen (cheval)

c eine Querreihe von drei Zahlen
(transversale pleine)

d vier Zahlen im Viereck (Carré)
e die ersten vier Zahlen (0, 1, 2, 3)

f zwei Querreihen 6 Zahlen (transversale 6)

g eine Längsreihe von 12 Zahlen (Colonne)

h erstes Dutzend Zahlen 1–12 (12 p)

zweites Dutzend Zahlen 13–24 (12 m)

drittes Dutzend Zahlen 25–36 (12 d)

i sämtliche gerade Zahlen 2, 4, 6, 8 etc. (pair)

sämtliche ungerade Zahlen 1, 3, 5, 7 etc. (impair)

sämtliche rote Zahlen 1, 3, 5, 7, 9, 12 etc. (rouge)

sämtliche schwarze Zahlen 2, 4, 6, 8, 10, etc. (noir)

die erste Hälfte aller Zahlen von 1–18 (manque)

die zweite Hälfte aller Zahlen von 19–36 (passe)

k bei 0 werden alle Einsätze eingezogen, mit Ausnahme der auf volle Nummern gesetzten Chips. Der Spieler kann in diesem Fall den halben Einsatz zurückverlangen oder er kann den Einsatz für das nächste Spiel mit vollem Wert stehen lassen.

Jeder Spieler kann gleichzeitig verschiedene Chancen setzen.

Der Croupier darf nicht mitspielen.

Rules and how to play

Roulette is one of the best games because any number of persons can play at the same time and there are unlimited chances. One person acts as the Banker (Croupier) who spins the Roulette, pays out the winnings and referees any disagreement.

The game begins when the Croupier says "Place your Bets" (»Faites vos jeux«). The players then place their chips on the numbers of their choice. When the Croupier says "No more Bets" (»Rien ne va plus«) the players cannot place any more chips.

GB

The Roulette wheel is spun and the ball is thrown round the inside rim of the wheel. When the ball has settled in a number the Croupier calls out the result: For instance – No. 6, even number (pair), black (manque) (1–18), or, No. 27, odd number (impair), red, (passe) (19–36) and so on. The Croupier then rakes in all the non-winning chips and pays out on the top of the winning chips. Only after all winners have been paid can the game start again.

Winnings are paid out according to the scale illustrated on the diagram by black dots. Winnings are the value of the winning chips multiplied by the following numbers:

- a Individual numbers (pleine)
- b Two adjacent numbers (cheval)
- c Three numbers in a row (transversale pl.)
- d Four numbers in a square (carré)
- e First four numbers (0, 1, 2, 3)
- f Two rows six numbers (transversale 6)
- g A vertical row of 12 numbers (colonne)
- h First twelve numbers 1–12 (12 p)
- Second twelve numbers 13–24 (12 m)
- Third twelve numbers 25–36 (12 d)
- i All even numbers 2, 4, 6, 8 etc. (pair)
- All odd numbers 1, 3, 5, 7 etc. (impair)
- All red numbers 1, 3, 5, 7 etc. (rouge)
- All black numbers 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc. (noir)
- All numbers 1–18 (manque)
- All numbers 19–36 (passe)

k If the 0 comes up the Croupier takes all the chips except those on individual numbers; in this case the player can take back half of his bet or he can leave it for the next game its full value.

Each player places what bets he chooses.

The Croupier is not allowed to play.

Règle de jeu · Condition de jeu

FR

Le jeu de la roulette est un des jeux de société les plus passionnantes, du fait qu'un nombre illimité de personnes peuvent jouer en même temps. D'autre part, on peut varier les combinaisons, ainsi que les gains à l'infini.

Tout d'abord on choisit un croupier qui s'occupe de la roulette, en outre, il donne les chips gagnés et il est arbitre en cas de litige entre les joueurs.

Le croupier engage les joueurs à faire leur mise en disant »Faites vos jeux«, dès lors le croupier met la roulette en mouvement et tant que la bille circule les joueurs peuvent poser leurs chips dans les numéros et les changes. Dès que le croupier crie »Rien ne va plus«, la mise doit immédiatement être arrêtée.

Quand la bille est définitivement arrêtée dans une case, le croupier appelle le numéro sorti, par exemple No. 6 pair, noir, manque (1–18), ou No. 27 impair, rouge, passe (19–36), etc. Après quoi il tire à lui tous les chips qui n'ont pas gagné et paie les gagnants. Seulement au moment où tout l'argent gagné a été distribué on peut recommencer avec un nouveau jeu.

Comment on paie les gagnants lors de l'enjeu des chips, selon les pointillés noirs de la photo la page d'à côté:

- a sur un numéro plein rapporte 35 fois la mise
- b à cheval sur 2 numéros rapporte 17 fois la mise
- c sur une transversale (3 numéros) rapporte 11 fois la mise
- d sur un carré (4 numéros) rapporte 8 fois la mise

- e les quatre premiers chiffres (0, 1, 2, 3) rapporte 8 fois la mise
- f 2 transversales (6 numéros) rapporte 5 fois la mise
- g une colonne de 12 chiffres rapporte 2 fois la mise
- h premièrement 1 douzaine 1–12 (12 p) rapporte 2 fois la mise
- deuxièmement 1 douzaine 13–24 (12 m) rapporte 2 fois la mise
- troisièmement 1 douzaine 25–36 (12 d) rapporte 2 fois la mise
- i tous les chiffres pairs, 2, 4, 6, 8 etc. rapporte 1 fois la mise
- tous les chiffres impairs, 1, 3, 5, 7, 9 etc. rapporte 1 fois la mise
- tous les chiffres rouges 1, 3, 5, 7 etc. rapporte 1 fois la mise
- tous les chiffres noirs 2, 4, 6, 8 etc. rapporte 1 fois la mise
- la première moitié de manque 1–18 rapporte 1 fois la mise
- la deuxième moitié de passe 19–36 rapporte 1 fois la mise
- k pour le 0 tous les chips sont retirés, sauf ceux figurant sur les numéros pleins. Le joueur peut demander la moitié de sa mise ou il peut laisser sa mise entière pour le prochain jeu.

Chaque joueur peut poser plusieurs chances en même temps.

Le croupier n'ose pas jouer.

Istruzioni di gioco

IT

La roulette è uno dei giochi di società più popolari, perché permette di giocare a tante persone contemporaneamente offrendo infinite possibilità di vincita.

Si decide innanzitutto la persona che terrà il banco (croupier), che serve la roulette, paga le vincite e arbitra il gioco.

Con le parole »Faites vos jeux«, il croupier fa girare la roulette, mentre i giocatori puntano su numeri e combinazioni i propri gettoni. Quando il croupier dice »Rien ne va plus«, i giocatori non possono più puntare. Non appena la pallina si ferma sul disco il croupier annuncia il risultato, ad es. nr. 6 pari (pair), nero (manque) (1–18) oppure ad es. con il numero 27, numero dispari (impair), rosso, (passe) (19–36) ecc.

Quindi il croupier rastrella i gettoni perdenti dal tavolo e paga le vincite. Infine si riprende il gioco.

Le puntate si pagano secondo lo schema illustrato nella pagina accanto:

- | | |
|--|-------------------|
| a numero pieno (pleine) | 35 volte la posta |
| b 2 numeri contigui (cheval) | 17 volte la posta |
| c 3 numeri in riga (transversale pleine) | 11 volte la posta |
| d 4 numeri con spigoli concentrici (carré) | 8 volte la posta |
| e i primi 4 numeri (0, 1, 2, 3) | 8 volte la posta |
| f 6 numeri su due righe successive (transversale 6) | 5 volte la posta |
| g 12 numeri in fila (colonne) | 2 volte la posta |
| h i primi 12 numeri 1–12 (12 p) | 2 volte la posta |
| i secondi 12 numeri 13–24 (12 m) | 2 volte la posta |
| j terzi 12 numeri 25–36 (12 d) | 2 volte la posta |
| i numeri pari (pair) 2, 4, 6, 8 ecc. | 1 volta la posta |
| numeri rossi (rouge) 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 ecc. | 1 volta la posta |
| numeri neri (noir) 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 ecc. | 1 volta la posta |
| la prima metà dei numeri da 1–18 (manque) | 1 volta la posta |
| la seconda metà dei numeri da 19–36 (passe) | 1 volta la posta |
| k quando esce lo 0 il croupier ritira tutte le puntate fatta eccezione per i gettoni sui numeri pieni. In questo caso il giocatore può richiedere metà della posta oppure può lasciarla sul tavolo per la prossima mano. | |

Ogni giocatore può fare allo stesso tempo più combinazioni. Il croupier non partecipa al gioco.

PERI
S P I E L E

