



Regole del gioco:

ROULETTE AMERICANA



**CASINÒ ADMIRAL
MENDRISIO**

da noi sinci comunque



Casinò Admiral SA
Via Angelo Maspoli 18 - 6850 Mendrisio
Tel. +41(0)91 640 50 20

In generale, il gioco della roulette è basato sull'uso di un cilindro su cui sono disposti i numeri da 1 a 36, nella sequenza usuale di questo gioco, e a cui si aggiunge uno zero.

1

Come è
composto
il cilindro



Il giocatore effettua le sue scommesse usando gettoni con un colore, la cui denominazione scelta dal giocatore è indicata sul marker board di quel tavolo. Ai gettoni con un colore, che non sono immediatamente incassati dai giocatori che lasciano il tavolo viene automaticamente assegnata una denominazione pari alla puntata minima applicabile al tavolo in questione.

2

L'uso dei
gettoni a
colore

La direzione ha la facoltà di predisporre i tavoli in maniera tale che si applichi una posta minima superiore alle altre chance per scommesse piazzate su colonne, dozzine e chance pari.

La direzione del Casinò Admiral ha la facoltà di predisporre tavoli a cui non è consentito giocare colonne, dozzine e/o chance pari.

Le puntate minime possono variare fra i diversi tavoli e vengono indicate sull'insegna luminosa dello stesso tavolo. Le puntate massime indicano la puntata massima per giocatore. La direzione è autorizzata ad abbassare le puntate massime per un determinato tavolo.

3

Regole sulle
chance decise
dal Casinò

4

Decisioni per
puntate
minime e
massime

È consentito cambiare gli Euro in Franchi Svizzeri (CHF) al tavolo da gioco. Solo mediante la ricevuta consegnata al tavolo è possibile ricambiare alle casse i CHF in Euro. Il cambio al tavolo è un servizio, quindi il tasso di cambio alle casse sarà sempre leggermente migliore che non ai tavoli (che devono gioco forza arrotondare il cambio in multipli di 5).

5

Cambio valuta
al tavolo

Qui di seguito sono elencate le puntate massime corrispondenti ai rispettivi minimi:

Minimo 2 / 5 / 10 / 20

Pieno	200
Cavallo	400
Terzina	600
Carrè	800
Sestina	1'200
Colonna / Dozzina	2'400
Chance pari	3'600

6

Puntate
minime e
massime

Sono proibite puntate non conformi ai minimi e ai massimi predisposti per il tavolo da gioco. Qualora una puntata sia irregolare, essa non sarà considerata valida e quindi non sarà pagata. Sono consentite quali scommesse solo multipli del minimo per i tavoli con puntate minime 5 /10. Per i tavoli con un minimo di 20 sono consentiti multipli di 10.

7

Ulteriori
regole per i
minimi e
massimi

1 volta la
posta



1-18

PARI



1^{ma} DOZZINA

2^a DO

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18

5 volte la
posta

6 numeri (sestina)



8 volte la
posta

4 numeri, zero
incluso (quarè)



11 volte la
posta

3 numeri, zero
incluso (terzina)



1^a DOZZINA



DISPARI

19-36

3^a DOZZINA

2 volte la posta

la dozzina (12 numeri)

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1	2a1

2 volte la posta

la colonna (12 numeri)

17 volte la posta

2 numeri, zero incluso (cavallo)

35 volte la posta

Numero singolo, zero incluso (pieno)



Come puntare

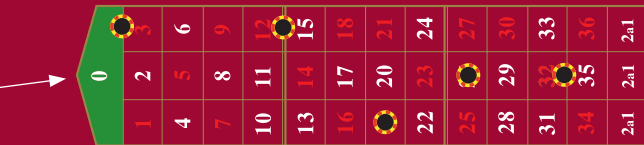
9

Puntate speciali

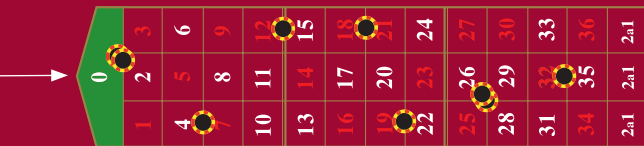
Le puntate sul circuito vengono fatte dal croupier in seguito ad una vostra richiesta

Vanno consegnati i pezzi necessari al croupier con la richiesta della puntata speciale (p.es. 5 pezzi e "orfanelli"). Il croupier piazzerà i pezzi consegnati sul circuito. Sulla pagina accanto si noti come verrebbero in teoria piazzati i pezzi a seconda della puntata speciale.

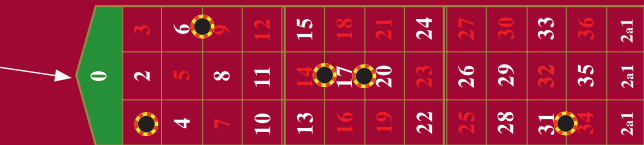




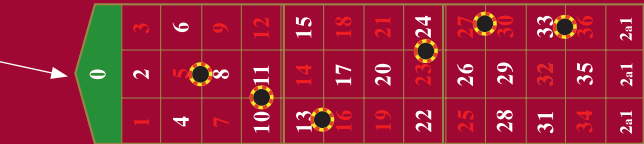
Nassa
5 pezzi



Vicini
9 pezzi



Orfanelli
5 pezzi



Serie 5/8
6 pezzi

