

american

# roulette



**CASINÒ**  
**ADMIRAL**  
**MENDRISIO**

# Regole di gioco

## Il gioco

Alla Roulette americana il giocatore può effettuare lui stesso le sue puntate o farle piazzare dal croupier.

Il gioco ha inizio quando il croupier annuncia: “Fate il vostro gioco”. Il giocatore può piazzare le sue puntate. Poco dopo il croupier annuncia: “Nulla va più” e da questo momento non è più possibile puntare o muovere i gettoni. Il croupier annuncia il numero vincente, nonché il colore vincente e vi posiziona il “Dolly”.

Fino al momento in cui il “Dolly” rimane posizionato sul numero vincente, non è possibile effettuare puntate sui numeri vincenti. Il giro successivo inizia nel momento in cui il croupier rimuove il “Dolly” e annuncia: “Fate il vostro gioco”.

Le puntate minime e massime possono variare fra i diversi tavoli e vengono indicate sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli. Le puntate massime indicano la puntata massima per giocatore per chance. La direzione è autorizzata ad abbassare le puntate massime per un determinato tavolo.

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 consentite le puntate che sono le combinazioni dei gettoni delle denominazioni seguenti: 20, 50 e 100. (es: 20, 40, 50, 60, 70 ecc).

È consentito cambiare gli Euro in gettoni ai tavoli da gioco.

Le giocate ai tavoli possono essere effettuate solo in gettoni. Al croupier non è consentito di prendere del denaro direttamente dalle mani dei giocatori.

Le banconote devono essere collocate sul tavolo, davanti al croupier.

Ogni tavolo da Roulette americana ha i propri gettoni di colore, i quali non possono essere utilizzati su un altro tavolo. Quando si decide di lasciare il tavolo, bisogna ricordarsi di cambiare i gettoni di colore in gettoni di valore. Questi ultimi possono essere utilizzati su tutti i tavoli da gioco e possono essere cambiati, alla cassa, in contanti.

### **Tronc / Mance**

Nei Casinò, quando si realizza un pieno, è consuetudine lasciare una mancia agli impiegati che corrisponde al valore della puntata vincente. Ogni tavolo da gioco dispone di un contenitore per le mance, il cosiddetto Tronc. Il Tronc viene ripartito fra i dipendenti, secondo il regolamento del Tronc. Il personale ringrazia anticipatamente.

Entrata permessa a partire da 18 anni di età su presentazione di un documento d'identità ufficiale valido.

Vi rimandiamo inoltre ai seguenti regolamenti:

- Regolamento della casa
- Procedure interne e regolamenti di gioco
- Leggi e ordinanze federali

La Direzione decide in maniera definitiva.

# Il tavolo da gioco

A



10

8

12

13

9

11

B

		0		
1-18	1 <sup>ST</sup> 12	1	2	3
		4	5	6
EVEN		7	8	9
	2 <sup>ND</sup> 12	10	11	12
◆		13	14	15
◆		16	17	18
	3 <sup>RD</sup> 12	19	20	21
ODD		22	23	24
19-36		25	26	27
		28	29	30
		31	32	33
		34	35	36
		2 to 1	2 to 1	2 to 1

6

7

C

26									
MASSA									
SERIE 0/2/3									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
ORPHELINS									
SERIE 5/8									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

5

2

1

3

4

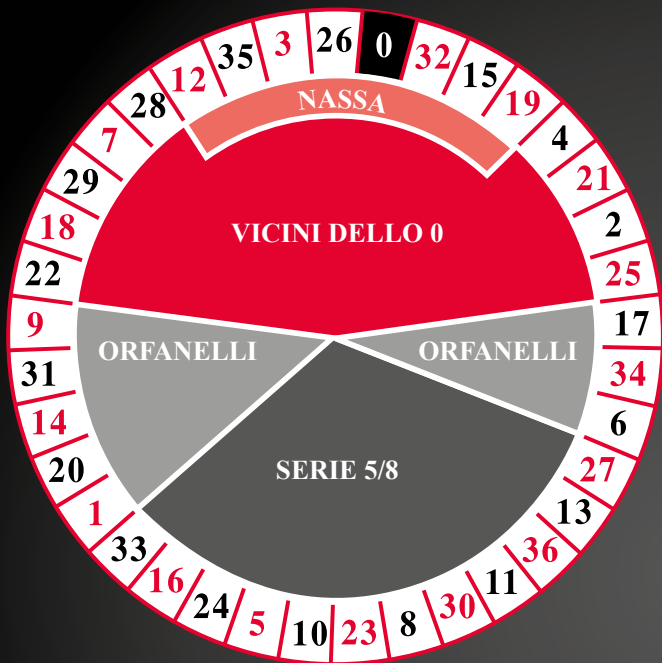
**A****Cilindro** Ruota sulla quale si gira e si ferma la pallina**B****Tappeto di gioco** Campo principale per le puntate**C****Race Track** Campo per le varianti di gioco

## Possibilità di puntata e vincita

In caso di vincita il valore della puntata viene pagato rispettando la seguente tabella:

Nr.	Descrizione	Vincita
1	<b>Pieno</b> 1 numero singolo, da 0 a 36	<b>35 volte</b>
2	<b>Cavallo</b> 2 numeri adiacenti	<b>17 volte</b>
3	<b>Terzina</b> 3 numeri successivi di una fila orizzontale	<b>11 volte</b>
4	<b>Carré</b> 4 numeri formanti un quadrato sul tavolo da gioco	<b>8 volte</b>
5	<b>Sestina</b> 6 numeri di due file orizzontali	<b>5 volte</b>
6	<b>Dozzina</b> 12 numeri successivi (es. da 1 a 12)	<b>2 volte</b>
7	<b>Colonna</b> 12 numeri	<b>2 volte</b>
8	<b>Pari</b> tutti i numeri pari	<b>alla pari</b>
9	<b>Dispari</b> tutti i numeri dispari	<b>alla pari</b>
10	<b>Manque (1-18)</b> tutti i numeri da 1 a 18	<b>alla pari</b>
11	<b>Passe (19-36)</b> tutti i numeri da 19 a 36	<b>alla pari</b>
12	<b>Rosso</b> tutti i numeri rossi	<b>alla pari</b>
13	<b>Nero</b> tutti i numeri neri	<b>alla pari</b>

# Varianti di gioco



Il giocatore può effettuare le sue scommesse usando gettoni di valore o di colore.

Ai gettoni di 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.

## Le scommesse sul race track

Le scommesse sul race track vengono piazzate dal croupier in seguito all'annuncio fatto dal giocatore.

Il croupier piazzerà i gettoni sul race track.

## La Nassa

(con 5 gettoni)

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

Si gioca con cinque gettoni puntando un pezzo per ognuna delle seguenti combinazioni: 0/3 - 12/15 - 19 - 26 - 32/35. Una variante, nota come "Zero Spiel", non comprende il 19 e quindi si gioca con quattro gettoni posizionati singolarmente: 0/3 - 12/15 - 26 - 32/35

## Vicini dello 0

(con 9 gettoni)

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

Si giocano diciassette numeri con nove gettoni e sono formati dalle seguenti combinazioni: due pezzi sulla terzina 0/2/3 e carré 25/26/28/29 un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli: 4/7 - 12/15 - 18/21 - 19/22 - 32/35.

## Orfanelli

(con 5 gettoni)

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

Sono formati da due settori del cilindro distanti tra loro che separano i numeri della serie 5/8 da quelli dei vicini dello zero: 17/34/6 da una parte e 1/20/14/31/9 dall'altra.

Gli orfanelli si accettano giocati a cavallo con cinque gettoni così ripartiti: un pezzo in pieno al numero 1 e un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli: 6/9 - 14/17 - 17/20 - 31/34, oppure in pieno con otto gettoni.

## Serie 5/8

(con 6 gettoni)

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

Si giocano dodici numeri con sei gettoni ed è formata dai seguenti cavalli: 5/8 - 10/11 - 13/16 - 23/24 - 27/30 - 33/36.

## Servizi e offerte gastronomiche

Possibilità di giocare in Franchi o in Euro, ampia sala fumatori e 1'200 parcheggi gratuiti.

La struttura ospita anche il *Ristorante Admiral*.

A completare l'offerta, all'interno del Casinò, si trovano il bar *Appia e Roma* che offrono aperitivi, snack, drink e bibite calde.

### Casinò Admiral SA

Via Angelo Maspoli 18

6850 Mendrisio, Svizzera

Tel. +41 (0)91 640 50 20

Fax +41 (0)91 640 50 25

[info@casinomendrisio.ch](mailto:info@casinomendrisio.ch)

[casinomendrisio.ch](http://casinomendrisio.ch)

