

FATE IL VOSTRO GIOCO

Di regola, il giocatore stabilisce lui stesso la sua puntata, ma il croupier comunque sarà lieto di esaudire i suoi desideri qualora, durante la giocata, avrà a disposizione il tempo necessario. Il giocatore ha la possibilità di effettuare le sue puntate usando le proprie fiches colorate.

Esse non hanno alcun valore: vengono distribuite in diversi colori, esclusivamente al tavolo da gioco. Come ospite lei stesso stabilirà il «valore» delle sue fiches colorate, che sarà contrassegnato e reso visibile a tutti.

Siccome alle fiches colorate personali non è attribuito alcun valore in denaro, con esse si potrà giocare solo a quel tavolo.

Ovviamente il giocatore potrà partecipare all' American Roulette anche usando i consueti gettoni con un valore indicato. Una volta che il giocatore avrà terminato il gioco, lo inviteremo a cambiare immediatamente le sue fiches colorate in gettoni in valore, prima di lasciare il tavolo. Le puntate minime sono indicate al tavolo rispettivo.

Casino St. Moritz AG
Via Veglia 3, 7500 St. Moritz
Tel: +41 81 837 54 54
info@casinostmoritz.ch
www.casinostmoritz.ch



LE REGOLE DEL GIOCO



AMERICAN ROULETTE 00



CASINO
ST. MORITZ

IL PERCORSO DEL GIOCO

Il campo di gioco, detto anche «**tableau**», è costituito da un tavolo con linee e numeri, parole e simboli. Il centro del tavolo è la ruota della roulette, che è suddivisa in 38 campi, da 0 a 36.

I numeri, che non sono disposti in ordine aritmetico sono disposti alternativamente in un campo rosso o nero. I numeri 0 e 00 appaiono in un campo verde. Sul tableau, invece, i numeri da 0 a 36 appaiono in ordine naturale (aritmetico). Lo 00 (con il logo del nostro casinò) si trova tra i numeri 1 e 33.

Il croupier dà il via al gioco con «**Le vostre puntate per favore**» e vi chiede di scommettere le vostre puntate. A questo punto è possibile piazzare le fiches sul sul tappeto di gioco come si desidera. Se richiesto, il croupier sarà lieto di piazzare le puntate per voi.

Il croupier mette in movimento il cilindro della ruota e lancia la pallina contro il senso di rotazione dell'anello dei numeri. Dopo l'annuncio «**Rien ne va plus**» o «**no more bets non ci sono più puntate**», non è più possibile scommettere.

Non appena la pallina si ferma in uno scomparto numerato, il numero ed il colore vincente, viene annunciato ad alta voce.

Il numero vincente è contrassegnato da un «**dolly**», in modo che il croupier possa evidenziare e pagare la vincita. Tutte le chance associate a questo numero numero vengono pagate. Ora può iniziare una nuova partita.

35 VOLTE PIENO

Il numero pieno viene pagato 35 volte. Uno dei 38 Numeri nella tabella da 0 a 36 incluso lo 00 (con il nostro Logo)

17 VOLTE CAVALLO

Si vince 17 volte. Due numeri, che si trovano vicini in senso o verticale, o orizzontale, ad esempio 25, 28, oder 25, 26

11 VOLTE TERZINA

Si vince 11 volte. Tre numeri successivi laterali, ad esempio 16, 17, 18, ma anche 0, 1, 2

8 VOLTE CARRÈ

Si vince 8 volte. Quattro numeri, che costituiscono un quadrato sul tableau, ad esempio 8, 9, 11, 12. I primi quattro numeri – 0, 1, 2, 3 – si chiamano Quatre Premier/First Four

5 VOLTE SESTINA

Si vince 5 volte. Sei numeri successivi di due file laterali, ad esempio 1, 2, 3, 4, 5, 6

Se 0 o 00 vince, le Chances semplici, le Dozzine e le Colonne perdono.

2 VOLTE DOZZINA

La dozzina vincente viene pagata due volte

Colonne
Le colonne sono 3 e composte da 12 numeri in verticale.

Prima dozzina
12 numeri successivi da 1 a 12

Seconda dozzina
12 numeri successivi da 13 a 24

Terza dozzina
12 numeri successivi da 25 a 36

1 VOLTA CHANCES SEMPLICI

Si vince una volta

Dispari
Tutti i numeri dispari

19 to 36 – Numeri alti
Tutti i numeri da 19 a 36

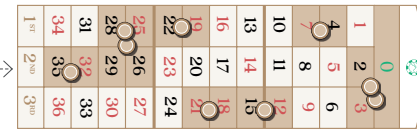
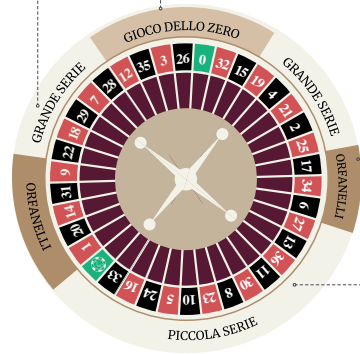
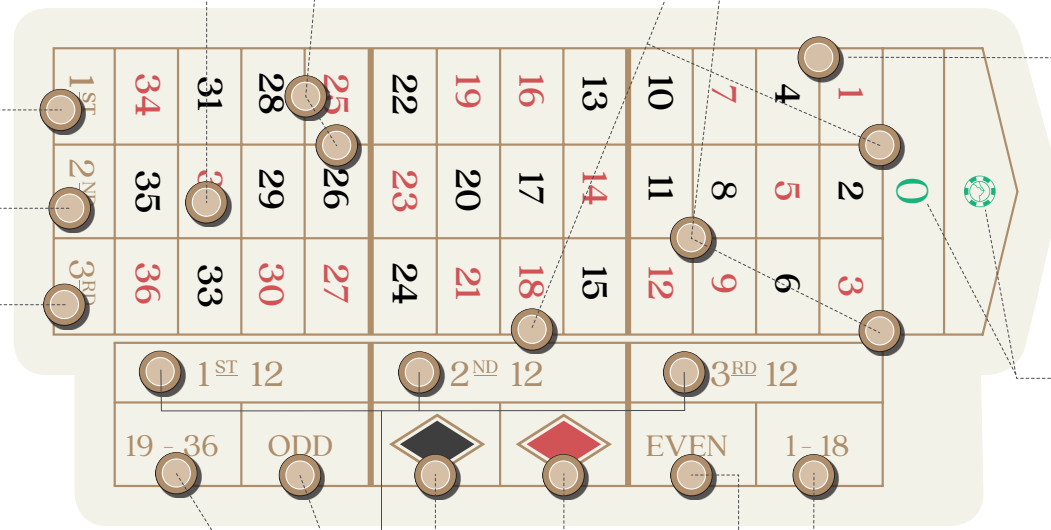
Nero
Tutti i numeri neri

Pari
Tutti i numeri pari

1 to 18 – Numeri bassi
Die Nummern von 1 bis 18

Rosso
Tutti i numeri rossi

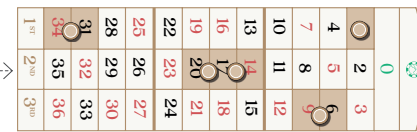
LE VINCITE E I RELATIVI PAGAMENTI SONO SEMPRE PROPORZIONALI ALLA SCOMMESSA IN GIOCO.



GRANDE SERIE
Con 9 gettoni
Si giocano 17 numeri, che sono l'uno vicino all'altro sul cilindro.



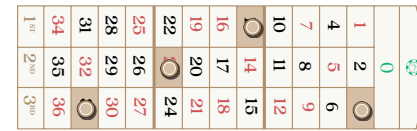
GIOCO DELLO ZERO
Con 4 gettoni
Si giocano 7 numeri, che sono uno vicino all'altro sul cilindro.



ORFANELLI
Con 5 gettoni
Si gioca con 8 numeri, che sul cilindro sono separati in due segmenti.



PICCOLA SERIE
Con 6 gettoni
Si giocano 12 numeri, che sono uno vicino all'altro sul cilindro.



FINALE mit 3 oder 4 Jetons
Si giocano numeri di una serie numerica con la medesima cifra finale.



GIOCO CON I LATERALI
Con 5 gettoni
Si giocano 5 numeri: il numero scelto e i 2 numeri laterali a destra e a sinistra sul cilindro.

DISPOSIZIONI GENERALI

Il nostro esperto personale ai tavoli da gioco è responsabile per assicurare il rispetto delle regole del gioco in vigore. Per eventuali domande naturalmente si potrà rivolgere al Manager on duty. In ogni caso tutti noi provvederemo affinché possa trascorrere una serata indimenticabile, e la sua visita sia organizzata il più piacevolmente possibile.

In generale, in caso di vincita è consuetudine internazionale condividere la sua gioia con il personale di gioco, e lasciare una piccola parte della vincita ai croupiers. Si accettano mance in quanto parte del salario del personale.

La ringraziamo per volersi presentare indossando abiti curati. Per ulteriori suggerimenti o proposte di miglioramento siamo lieti di essere a sua disposizione: si rivolga al nostro Manager on duty, che sarà felice di assisterla.

Have fun & play your game!

Valido nell'ambito dell'ordinamento di visita e di gioco: sono ammesse riserve, la decisione della direzione è definitiva. Per gli esatti limiti si consiglia di consultare quelli forniti al CASINÒ ST. MORITZ – in base all'autorizzazione della commissione federale delle case da gioco.