

TIPI DI PUNTATE

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



CASINO
ST. MORITZ

LE REGOLE DEL GIOCO

Il tavolo da gioco, detto anche «Tableau», è composto da un tavolo con linee e numeri, parole e simboli. Il cuore del tavolo da gioco è il cilindro, la ruota sulla quale gira e si ferma la pallina, con 37 settori numerati –da 0 a 36.

I numeri sono colorati alternativamente in rosso e nero, ad eccezione dello 0 di colore verde, e non in una successione aritmetica. Al tableau invece appaiono i numeri da 0 a 36, in successione aritmetica.

Il croupier annuncia l'inizio del gioco con «Fate il Vostro gioco», chiedendo ai giocatori di effettuare la loro giocata. Essi possono quindi piazzare i loro gettoni sul tableau, in corrispondenza del settore numerato da loro scelto. Su richiesta, il croupier potrà anche effettuare la giocata per loro.

Il croupier gira la ruota e una pallina viene lanciata nella direzione opposta al cilindro. Lo scopo del gioco è di indovinare in quale numero cadrà la pallina.

Dopo l'annuncio «Rien ne va plus» o «Nulla va più» non è più possibile effettuare alcuna giocata.

Quando la pallina si ferma su un numero, verranno pronunciati ad alta voce e chiaramente sia il numero vincente che il colore.

Il numero vincente viene indicato al giocatore tramite il «Dolly», in modo che il croupier possa effettuare il pagamento. Tutte le possibilità che sono dipendenti da questo numero saranno pagate. Si può quindi dare inizio a una nuova partita.

35 VOLTE PIENO

Il numero pieno viene pagato 35 volte. Uno dei 37 numeri sul tableau, da 0 a 36.

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 lo 0 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.

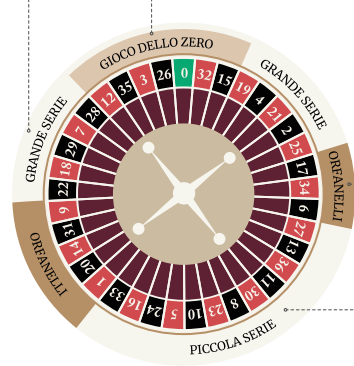
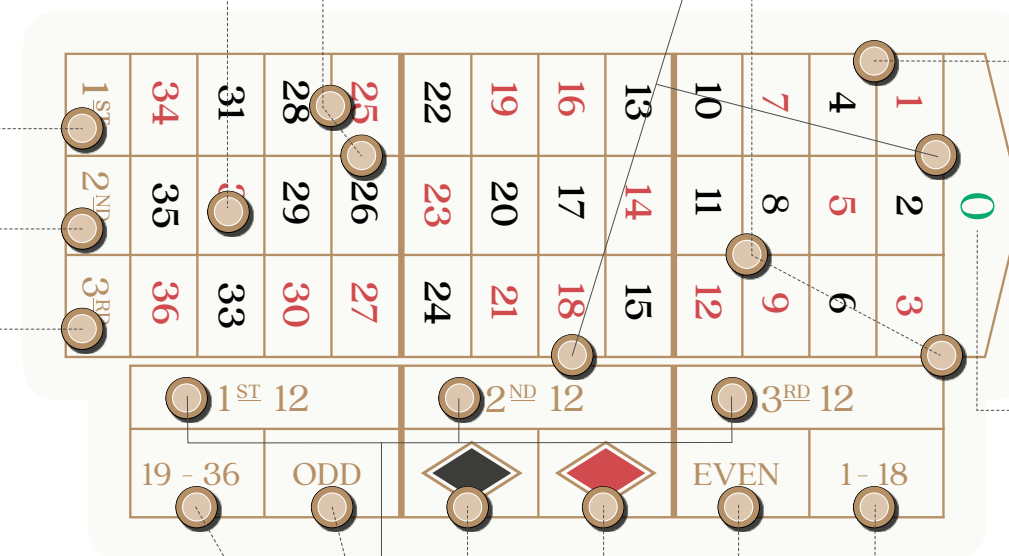
1 to 18 – Numeri bassi

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.



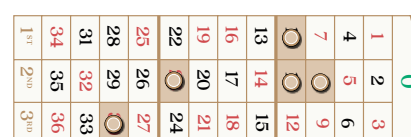
PICCOLA SERIE

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.