

Art. - Nr.: 3700

2 - ∞
6 - 99
10 min. - ∞



Roulette

Die Spieler setzen ihren Einsatz wie in der Abbildung dargestellt.

Der Croupier lädt zum Einsatz „Faites votre jeu“ und wenn er die Einsätze für ausreichend hält, gibt er bekannt „Rien ne va plus“. Der Croupier setzt das Roulette in Bewegung und wirft dann die Kugel in unter dem oberen Rouletterand hinein, in entgegen gesetzte Richtung der Roulettedrehung. Der Croupier gibt die Gewinnnummer und außerdem die Kombinationen an, die gewonnen haben. Fällt z. B. die Nummer 20 gibt er das in der folgenden Reihenfolge bekannt: 20-Noir-Pair-Passe und zahlt wie unter „Auszahlung“ angegeben.

Einsatz

Nr. 1	auf eine Nummer (Plein)	(3)
Nr. 2	auf zwei Nummern (Cheval)	(8 und 9)
Nr. 3	auf drei Nummern (Transversale Plein)	(10, 11, 12)
Nr. 4	auf ein Quadrat von vier Nummern (Carré)	(20, 21, 23, 24)
Nr. 5	auf sechs Nummern (Transversale simple)	(25, 26, 27, 28, 29, 30)
Nr. 6	auf eine einfache Kombination	(schwarz, rot, gerade, ungerade, passe, manque)
Nr. 7	auf zwei einfache Kombinationen	(schwarz und gerade)
Nr. 8	auf ein Dutzend	(erstes Dutzend)
Nr. 9	auf eine Kolonne	(3 Kolonne)
Nr. 10	auf zwei verschiedene Dutzend; auf zwei verschiedene Kolonnen	

Einsatz mit 0 (Null)

Nr. 11	Carré	(0, 1, 2, 3)
Nr. 12	Dreier Kombination	(0, 2, 3) oder (0, 1, 2)
Nr. 13	Zweier Kombination	(0, 1) (0, 2) (0, 3)
Nr. 14	Volle Null	

Roulettekombinationen / Auszahlung

Eine Nummer	35 fachen Einsatz	Auf zwei Dutzend	½ fachen Einsatz
Zwei Nummern	17 "	Gerade	1 "
Drei Nummern	11 "	Ungerade	1 "
Quadrat von vier Nummern	8 "	Passe (Nr. 19-36)	1 "
Sechs Nummern	5 "	Manque (Nr. 1-18)	1 "
Zwölferkolonne	2 "	Rot	1 "
Dutzend	2 "	Schwarz	1 "
Auf zwei Kolonnen	½ "	Zwei einfache Kombinationen	½ "

Null

Wenn ein Spieler auf die volle Null oder eine ihrer Kombinationen gesetzt hat (11, 12, 13, 14), gewinnt er den normalen Einsatz. Setzt er auf eine einfache Kombination, verliert er.

Roulette



The players put their money on the numbers of the carpet as indicated below by the small black points. The croupier invites the players to play with the phrase "Faites votre jeu". When there are enough players he closes with "Rien ne va plus". The croupier then turns the roulette and runs the ball under the superior border of the roulette, counter clock-wise to the running of the roulette. The winning number and combinations will be announced by the croupier. For example: the 20 comes out, he will announce it this way: 20-Black-Pair-Passe and will pay as explained under payments.

How to bet your money

No. 1	on one number only (Plein)	(3)
No. 2	on two numbers astride (Cheval)	(8 and 9)
No. 3	three numbers transversally (Transversale Plein)	(10, 11, 12)
No. 4	carré of four numbers (Carré)	(20, 21, 23, 24)
No. 5	six numbers transversally (Transversale simple)	(25, 26, 27, 28, 29, 30)
No. 6	simple combination	(black, red, pair, impair, passe, manque)
No. 7	two simple combinations	(black and pair)
No. 8	a dozen	(first dozen)
No. 9	a column	(third column)
No. 10	an astride of two dozen or of two columns	

Betting your Money on Zero

No. 11	carré	(0, 1, 2, 3)
No. 12	transversal	(0, 2, 3) or (0, 1, 2)
No. 13	astride	(0, 1) (0, 2) (0, 3)
No. 14	zero	

Payments

One number	35 to one	Two dozen	½ to one
Two numbers astride	17 "	Pair	1 "
Three numbers transversally	11 "	Impair	1 "
Carré of four numbers	8 "	Passe (Nr. 19-36)	1 "
Six numbers transversally	5 "	Manque (Nr. 1-18)	1 "
A column of 12	2 "	Red	1 "
Dozen	2 "	Black	1 "
Two columns	½ "	Between two simple combinations	½ "

Zero and double zero

If a player bets on the zero or combination that includes the zero (for example No. 11, 12, 13, 14) he wins as he would normally, while the other stakes go to the croupier's bank.

Le Jeu de la Roulette



Les joueurs posent les mises sur les numéros du tapis de jeu, comme les petits carrés noirs indiquent, dans le schéma ci-dessous reproduit. Le croupier invite à la mise avec le fameux «Faites votre jeu» et quand il pense que les mises sont suffisantes, il avertit avec «Rien ne va plus». Le croupier met en mouvement la roulette, donnant, après le départ à la petite balle de sous le bord supérieur de la roulette-même et dans le sens contraire au tour de celle-ci. Le numéro qui gagne sera annoncé par le croupier qui avertira en outre des combinaisons gagnantes en se conformant aux indications suivantes. Par exemple: le numéro 20 sort-le croupier annoncera: 20-Noir-Pair-Passe et il payera selon les indications suivantes sur les payements.

Facon de miser

- No. 1 sur un numéro plein (3)
- No. 2 sur cheval sur deux numéros (8 et 9)
- No. 3 sur une transversale de trios numéros (10, 11, 12)
- No. 4 sur un carré de quatre numéros (20, 21, 23, 24)
- No. 5 sur une transversale de six numéros (25, 26, 27, 28, 29, 30)
- No. 6 sur une combinaison simple (noir, rouge, pair, impair, passe, manque)
- No. 7 sur deux combinaisons (noir et pair)
- No. 8 sur une douzaine (première douzaine)
- No. 9 sur une colonne (troisième colonne)
- No. 10 sur cheval sur deux douzaines ou sur deux colonnes

Mises avec le zéro

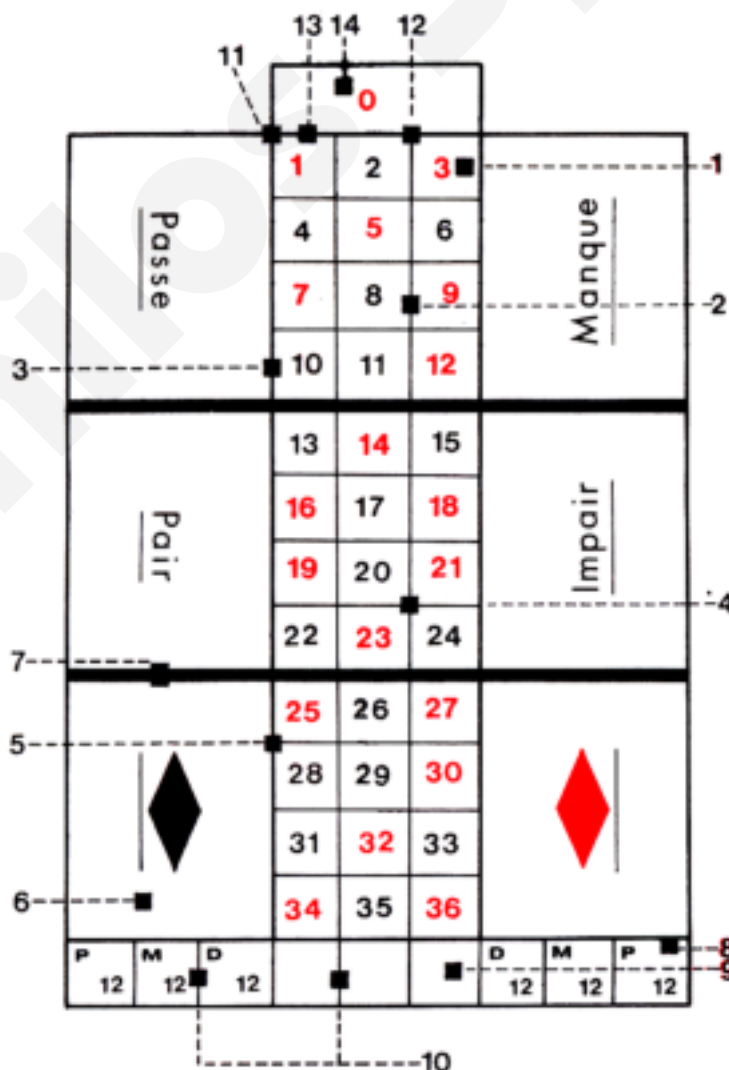
- No. 11 carré de (0, 1, 2, 3)
- No. 12 transversale (0, 2, 3) ou (0, 1, 2)
- No. 13 a cheval (0, 1) (0, 2) (0, 3)
- No. 14 zéro pleine

Payements

En pleine	35 fois la mise	Sur deux douzaines	½ fois la mise
A cheval	17 "	Pair	1 "
Transversales de trios numéros	11 "	Impair	1 "
Carré de quatre numéros	8 "	Passe (Nr. 19-36)	1 "
Transversale de six numéros	5 "	Manque (Nr. 1-18)	1 "
Colonne de douze numéros	2 "	Rouge	1 "
Douzaine	2 "	Noir	1 "
Sur deux colonnes	½ "	Entre deux combinaisons simples	½ "

Quand le zéro et double zéro

Si un joueur a misé sur le zéro plein ou sur une combinaison (11, 12, 13, 14) il gagne normalement. Toutes les autres mises sont perdues.



Philos GmbH & Co. KG
 Friedrich-List-Str. 65
 33100 Paderborn
www.philosspiele.de