

AMERICAN ROULETTE: DER KLASSIKER

Roulette, das wohl bekannteste aller Spiele im Casino, begeistert immer wieder aufs Neue. Der Croupier lässt die Kugel rollen und die Spannung steigt. Rot oder Schwarz? Gerade oder ungerade? Machen Sie Ihr Spiel!

WIE LERNE ICH AMERICAN ROULETTE?

Diese kleine Broschüre erklärt die Grundbegriffe des Roulette-Spiels. Sollten Sie noch weitere Fragen zum Thema haben, wenden Sie sich bitte an unsere bestens geschulten Mitarbeiter, die Ihnen gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen.

WIE WIRD AMERICAN ROULETTE GESPIELT?

Das Spielfeld, auch «Layout/Tableau» genannt, besteht aus einem Tuch mit aufgedruckten Nummern, Wörtern und Symbolen. Im American Roulette werden englische Begriffe verwendet.

Herzstück des Tisches ist der Roulette-Kessel, der in 37 Felder – von 0 bis 36 – unterteilt ist. Die Zahlen, die nicht in numerischer Reihenfolge angeordnet sind, stehen abwechselnd in einem roten oder schwarzen Feld. Die Nummer 0 (Zero) steht in einem grünen Feld. Am Layout/Tableau erscheinen die Nummern 0–36 in natürlicher (arithmetischer) Reihenfolge.

MACHEN SIE IHR SPIEL

Mit «Place your bets, please» (Ihre Einsätze, bitte) gibt der Croupier beim American Roulette das Spiel frei. Sie platzieren Ihre Chips auf dem Layout/Tableau auf die von Ihnen gewünschten Felder. Auf Wunsch setzt der Croupier gerne für Sie.

Der Croupier startet ein neues Spiel und wirft die Kugel. Nach der Ansage «No more bets, please» (Nichts geht mehr, keine Einsätze mehr, bitte) darf nicht mehr gesetzt werden.

Sobald die Kugel in einem Nummernfach liegen bleibt, werden sowohl die Gewinnzahl als auch die Gewinnfarbe laut angesagt. Alle Chancen, die mit dieser Nummer zusammenhängen, werden ausbezahlt.

DER ABLAUF BEIM AMERICAN ROULETTE

Die Ansagen des Croupiers erfolgen in deutscher oder englischer Sprache, wobei die Gewinn-Nummer für alle Gäste sichtbar mit der «Dolly» (einer kleinen Figur) gekennzeichnet wird.

WAS PASSIERT BEI ZERO?

Fällt die Kugel auf 0 (Zero), wird bei allen einfachen Chancen der halbe Einsatz eingezogen. Mit Ihrem verbleibenden halben Einsatz können Sie ab dem Tischminimum weiterspielen oder den Einsatz zurücknehmen.

SPIELEN SIE MIT EIGENEN FARBCHIPS?

Beim American Roulette haben Sie ausserdem die Möglichkeit, Ihre Einsätze mit eigenen «Farbchips» zu tätigen. Diese besitzen keine Wertangabe und werden in verschiedenen Farben nur am Tisch ausgegeben. Sie bestimmen selbst den Wert, der für jeden sichtbar markiert wird. Da auf den persönlichen Farbchips selbst kein Geldwert angegeben ist, kann damit auch nur an diesem Tisch gespielt werden. Selbstverständlich können Sie auch mit den üblichen Wertchips am American Roulette-Spiel teilnehmen.

Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, ersuchen wir Sie, Ihre Farbchips unmittelbar am Tisch in Wertchips zurückzuwechseln. Da ihr Wert von Ihnen selbst bestimmt wurde, haben sie nur an diesem Tisch ihre Gültigkeit.

WORAUF KÖNNEN SIE SETZEN? WIEVIEL KÖNNEN SIE GEWINNEN?

Die Mindest- und Maximizeinsätze sind am jeweiligen Tisch gekennzeichnet. In den folgenden Abbildungen finden Sie Beispiele, wie Sie Ihre Chips setzen können.

GEWINNCHANCEN

EINFACHE CHANCE – SIE GEWINNEN JE 1-FACH



Red (Rot)
Alle roten Nummern



Black (Schwarz)
Alle schwarzen Nummern



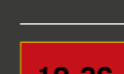
Odd (Ungerade)
Alle ungeraden Nummern



Even (Gerade)
Alle geraden Nummern



1 bis 18 (Low)
Die Nummern von 1–18



19 bis 36 (High)
Die Nummern von 19–36



19 bis 36 (High)
Die Nummern von 19–36

DUTZENDE – SIE GEWINNEN JE 2-FACH



Erstes Dutzend/First Dozen
Zwölf aufeinanderfolgende Nummern von 1–12



Zweites Dutzend/Second Dozen
Zwölf aufeinanderfolgende Nummern von 13–24



Drittes Dutzend/Third Dozen
Zwölf aufeinanderfolgende Nummern von 25–36

KOLONNEN – SIE GEWINNEN JE 2-FACH



Erste Kolonne/First Column
Zwölf Nummern aus der linken Spalte (1, 4, ..., 34)



Zweite Kolonne/Second Column
Zwölf Nummern aus der mittleren Spalte (2, 5, ..., 35)



Dritte Kolonne/Third Column
Zwölf Nummern aus der rechten Spalte (3, 6, ..., 36)



2 to 1
Zwei aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12



2 to 1
Zwei aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12



2 to 1
Zwei aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12



2 to 1
Zwei aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12



2 to 1
Zwei aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12

TRANSVERSALE SIMPLE/SIX LINE – SIE GEWINNEN JE 5-FACH



Six Line
Sechs aufeinanderfolgende Nummern aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12

CARRÉ / CORNER – SIE GEWINNEN JE 8-FACH



Carre
Vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden, z. B. 7, 8, 10, 11



Carre
Die ersten Vier/First Four, 0, 1, 2, 3



Carre
Die ersten Vier/First Four, 0, 1, 2, 3

TRANSVERSALE PLEINE / STREET – SIE GEWINNEN JE 11-FACH



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



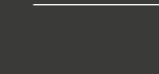
Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3



Street
Drei aufeinanderfolgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3

GUT ZU WISSEN

Die Minimum- und Maximizeinsätze sind an den jeweiligen Tischen ersichtlich. An jedem Tisch sorgen bestens ausgebildete Croupiers dafür, dass die gültigen Spielregeln eingehalten werden. Bei Fragen sind unsere Mitarbeitenden gerne mit Erklärungen behilflich. Für Anregungen oder weiterführende Auskünfte wenden Sie sich bitte an den diensthabenden Gaming Shift Manager. Wir sind darauf bedacht, Ihren Besuch im Grand Casino Luzern so angenehm wie möglich zu gestalten. Mit Blick auf eine niveauvolle Atmosphäre danken wir für das Erscheinen in gepflegter Garderobe.

Wir wünschen Ihnen beim Spielen viel Glück und spannende Unterhaltung.

ÖFFNUNGZEITEN

Täglich geöffnet – die aktuellen Öffnungszeiten finden Sie gerne auf der Website grandcasinoluzern.ch

ZUTRITT

Mit gültigem Pass, europ. ID, Führerschein

MINDESTALTER

18 Jahre

EINTRITT

Ab 16 Uhr CHF 10.– (inkl. Lucky Chip CHF 5.–)

Hinweise: Alle Angaben gültig im Rahmen der Besuchs- und Spielordnung. Änderungen vorbehalten. Entscheidungen der Direktion sind endgültig. Die genauen Limits entnehmen Sie bitte den im Grand Casino Luzern mit Genehmigung durch die Eidgenössische Spielbankenkommission ausgehängten Spielregeln.

Stand 2022

Grand Casino Luzern

Haldenstrasse 6
CH-6006 Luzern
Telefon +41 41 418 56 56
www.grandcasinoluzern.ch
info@grandcasinoluzern.ch



DIE KUGEL ROLLT

Die Spannung steigt

DIE SERIENSPIELE

Hier setzt man auf mehrere, im Zylinder nebeneinander liegende Zahlen.

Der Roulette Kessel ist dazu in imaginäre Bereiche unterteilt, den sogenannten Serien. Spielen Sie eine Serie, so setzen Sie auf einen bestimmten Zahlenbereich im Kessel.

KLEINE SERIE (SERIE 5/8)

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

Zwölf Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen

GROSSE SERIE (SERIE 0/2/3)

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

Siebzehn Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen

ZERO SPIEL (0-SPIEL)

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

Sieben Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen

ORPHELINS

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

Acht Zahlen, die im Zylinder in zwei Segmente aufgeteilt sind

NACHBAR-SPIELE

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

Fünf Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen, z. B. 8 mit zwei Nachbarn

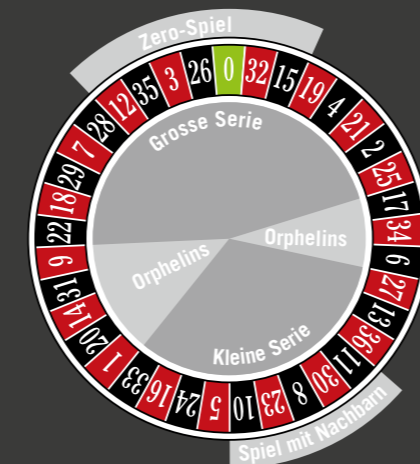
FINALE

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

Zahlen aus einer Zahlenserie mit gleicher Endziffer, z. B. Finale 3: 3, 13, 23, 33

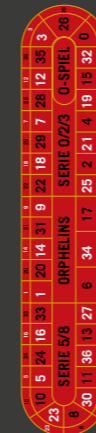
DER KESSEL UND DAS LAYOUT

DER KESSEL



DAS LAYOUT

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



GESCHICKT KOMBINIEREN

Place your bets

WEITERE SPIEL- UND GEWINN-VARIANTEN

International gebräuchliche Spielvarianten sind Einsatzkombinationen, die vom Croupier entweder auf das Layout platziert oder in den Racetrack gesetzt werden. Der Racetrack ist die ovale Abbildung vor dem Croupier, welche die Zahlenfolge des Roulette-Kessels wiedergibt.

Bei den Einsatzkombinationen handelt es sich um Finalen, Spiele, Serien und Nachbarnnummern (siehe Abbildungen). Bei der Finale 1/4 z. B. erhält der Croupier vom Gast 4 Chips, die dann auf dem Layout jeweils auf die Splits 1/4, 11/14, 21/24 und 31/34 gesetzt werden. Im Gewinnfall (es fällt z. B. die Nummer 21) wird dem Gast das Split 21/24 17 zu 1 ausbezahlt. Spielt ein Gast Nachbarnummern, so gibt er dem Croupier die Anzahl von Chips, die benötigt werden, um eine Nummer plus deren Nachbarzahlen (gleichermassen nach links und rechts) Straight up zu spielen. Entscheidet sich der Gast, eine Serie zu spielen (Teilbereich im Roulette-Kessel), so gibt er dem Croupier die dafür vorgesehene Anzahl von Chips, welche vom Croupier im Racetrack platziert werden.

Die Auszahlungen entsprechen den vorab beschriebenen Gewinnchancen.

AMERICAN ROULETTE

Spielanleitung

