

RENNBAHN

Die Rennbahn ist ein separater Bereich neben dem Haupt-Wettfeld des Roulettetisches. Sie wird von Ihnen genutzt, um auf Zahlen zu setzen, die auf dem Roulette-Rad nebeneinander liegen. Dort ist die Reihenfolge der Zahlen so dargestellt, wie sie auf dem Rad zu sehen sind. Die Abschnittseinsätze decken 4 Bereiche des Roulette-Rads ab.



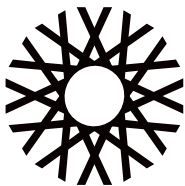
- SERIE 5/8 Setze 9 Chips, um 17 Zahlen abzudecken
- ORPHELINS Setze 5 Chips, um 8 Zahlen abzudecken
- SERIE 0/2/3 Setze 6 Chips, um 12 Zahlen abzudecken
- ZERO-SPIEL Setze 4 Chips, um 7 Zahlen abzudecken

SOZIALKONZEPT

Das Casino Davos strebt stets danach, jeden Casinobesuch mit einer positiven Erfahrung zu verbinden. Das Spiel sollte Ihre Freizeit bereichern und nicht zur Belastung werden. Aus diesem Grund ist es unser Ziel, zwanghaftes Spielen zu verhindern.

Während der Öffnungszeiten können Sie sich an unser geschultes Personal wenden, das Ihnen kompetente Beratung zum Thema Sozialkonzept und Spielerschutz bietet.

Darüber hinaus liegen in den Spielbereichen an verschiedenen Stellen Informationsbroschüren zum Thema Sozialkonzept der Schweizer Spielbanken auf.



In diesem Leitfaden erklären wir Ihnen die Grundregeln des Roulettes. Sollten Sie weitere Informationen benötigen oder Fragen haben, steht Ihnen unser freundliches Casino-Personal jederzeit gerne zur Verfügung und berät Sie kompetent.

EINE KURZE GESCHICHTE DES ROULETTES

Roulette entstand im 17. Jahrhundert in Frankreich und wurde von Blaise Pascals Arbeiten zur Wahrscheinlichkeit und dem Konzept des Perpetuum Mobile inspiriert. Schnell entwickelte sich das Spiel zu einem der beliebtesten Glücksspiele Europas – besonders in den eleganten Casinos von Monte Carlo.

Im 19. Jahrhundert gelangte Roulette über den Atlantik und fand Einzug in die großen amerikanischen Casinos, wo sich eine kompaktere und dynamischere Variante entwickelte. Heute ist Roulette ein zeitloser Klassiker, der in nahezu jedem Casino weltweit für Sie angeboten wird!



AMERICAN ROULETTE

WIE MAN SPIELT



Casino Davos AG
Promenade 58B
7270 Davos Platz
Graubünden / Switzerland

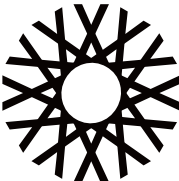


SO SPIELT MAN

Das Ziel beim Roulette ist es, richtig vorherzusagen, auf welcher Zahl die Kugel landen wird. Ein amerikanischer Roulettetisch besteht aus einem Rad und einem Wettfeld. Das Rad ist in 37 Segmente unterteilt, die von 0 bis 36 nummeriert sind, mit 18 schwarzen Zahlen, 18 roten Zahlen und einer grünen Null. Jede Zahl auf dem Rad ist auch auf dem Wettfeld dargestellt.

Das Wettfeld ist der auf dem Tisch reservierte Bereich, in dem Sie Ihre Einsätze platzieren können.

Um die Gewinnzahl zu ermitteln, dreht der Croupier das Rad in eine Richtung und wirft die Kugel in die entgegengesetzte Richtung entlang des Randes des Rads. Die Kugel verliert schließlich an Schwung und fällt in eines der 37 nummerierten Fächer des Rads. Diese Zahl ist die Gewinnzahl für diese Runde.



SETZEN SIE IHRE EINSÄTZE

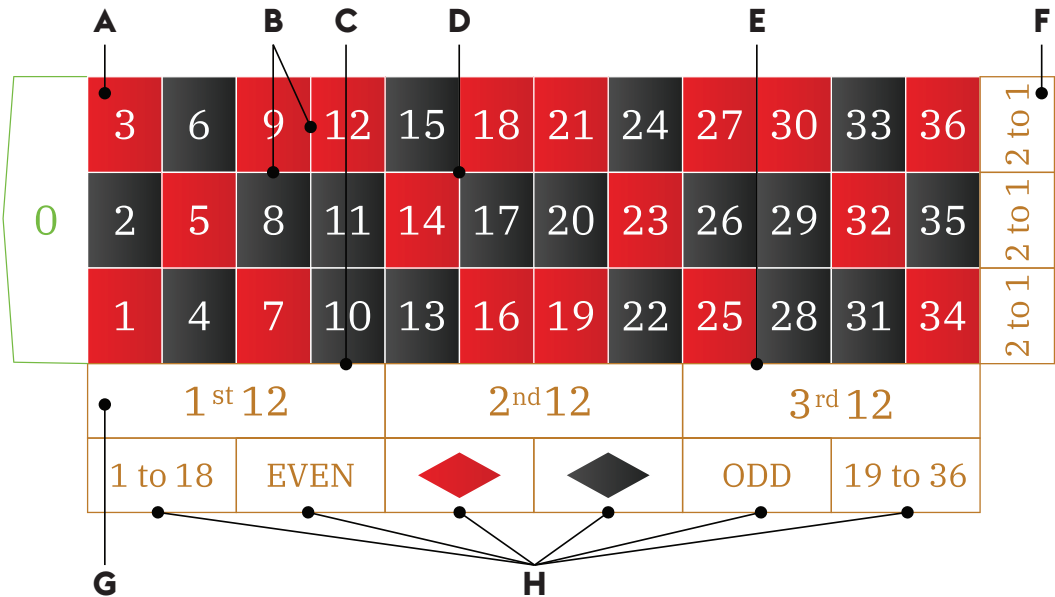
Jeder Spieler erhält ein Set farbiger Chips, das eindeutig und nur für diesen Tisch gültig ist. Beim Kaufen der Chips können Sie den Wert pro Chip selbst festlegen. Die Mindesteinsätze sind deutlich an jedem Tisch angegeben.



Kurz bevor der Croupier die Kugel wirft, sagt er: „Bitte setzen!“, und Sie können Ihre Einsätze platzieren, bis der Croupier „Nichts geht mehr!“ ruft. Ab diesem Moment werden keine weiteren Einsätze mehr angenommen – das bedeutet, dass die Kugel kurz davor ist, in eine Zahl zu fallen. Sobald die Kugel zur Ruhe gekommen ist, nennt der Croupier die Gewinnzahl und markiert diese auf dem Tableau. Anschließend werden alle verlorenen Einsätze vom Tisch entfernt, und der Croupier zahlt Ihre gewonnenen Einsätze aus.

Wenn Sie mit dem Spiel fertig sind, müssen Sie Ihre farbigen Chips gegen Casino-Chips eintauschen.

EINSÄTZE UND AUSZAHLUNGEN



Type	Chips platzieren	Auszahlung
A EINZELNE ZAHL/PLEIN jede beliebige Zahl oder Null	in der Mitte einer beliebigen Zahl	35 zu 1
B SPLIT/CHEVAL zwei beliebige Zahlen	auf der Linie zwischen zwei Nachbarzahlen, um beide abzudecken	17 zu 1
C TRANVERSALE PLEIN drei beliebige Zahlen	am Ende einer Reihe	11 zu 1
D CARRÉ vier beliebige Zahlen	auf die Ecke von vier Zahlen	8 zu 1
E TRANSVERSALE SIMPLE sechs beliebige Zahlen	am Ende der Reihe, zwischen zwei benachbarten Dreierreihen	5 zu 1
F KOLONNEN erstes, zweites oder drittes Dutzend	in das Feld der gewählten Kolonne	2 zu 1
G DUTZENDE Gruppe von zwölf aufeinanderfolgenden Zahlen	in das Feld des ersten, zweiten oder dritten Dutzends aufeinanderfolgender Zahlen	2 zu 1
H EINFACHE CHANCEN tief (1 bis 18) oder hoch (19 bis 36) rot oder schwarz ungerade oder gerade Zahlen	in dem entsprechenden Bereich	1 zu 1

Wenn die Null die Gewinnzahl ist: alle Dutzend- und Kolonnen-Einsätze verlieren; einfache Chancen-Einsätze verlieren die Hälfte des Einsatzes