

Roulette**Americana**



CASINO
LOCARNO

La storia

Il gioco della Roulette, nella sua forma originale, si dice sia stato inventato da un monaco cinese nel XIV secolo e importato in Europa da un missionario gesuita. Nell'ambito del suo studio sulla probabilità, il filosofo e matematico francese, Blaise Pascal (1623-1662), migliorò la ruota della fortuna cinese per far sì che non vi fossero influenze meccaniche o resistenze che influenzassero la casualità dei risultati. Fu in seguito a questi miglioramenti che la Roulette fece la sua comparsa nei casinò di tutta Europa a partire dalla metà del XVIII secolo. Nel corso del XIX secolo la Roulette giunse poi nel Nord America. Qui venne dato al gioco uno svolgimento più rapido, che lo rese ancora più coinvolgente. Questa versione leggermente modificata della Roulette tradizionale è denominata Roulette Americana.

Il gioco

Il campo da gioco è più piccolo rispetto a quello della Roulette Francese. Il croupier sta di fronte ai giocatori e lo svolgimento del gioco è più rapido. Alla Roulette Americana il giocatore effettua lui stesso le sue puntate.

Il gioco ha inizio quando il croupier annuncia: "Fate il vostro gioco". Il giocatore può piazzare le sue puntate. Quindi il croupier fa girare la ruota in una direzione e la pallina nella direzione opposta. Poco dopo, egli annuncia: "Nulla va più" e compie un gesto ondulatorio con la mano sopra al tavolo da gioco. Da questo momento non è più possibile puntare o muovere i gettoni. Il croupier constata il numero, nonché il colore vincente e vi posiziona il marcanumero chiamato "Dolly".

Le scommesse perdenti sono ritirate ed il croupier comincia a pagare le vincite secondo un ordine prestabilito: colonne, chances semplici e dozzine vengono pagate affianco della puntata e ritirate direttamente dai giocatori.

Le restanti scommesse vincenti sono pagate direttamente dal croupier ai giocatori.

Fino al momento in cui il "Dolly" rimane posizionato sul numero vincente, non è possibile effettuare puntate sui numeri adiacenti al "Dolly". Il giro successivo inizia nel momento in cui il croupier rimuove il "Dolly" e annuncia: "Tutte le scommesse sono pagate, fate il vostro gioco".

A



11

5

3

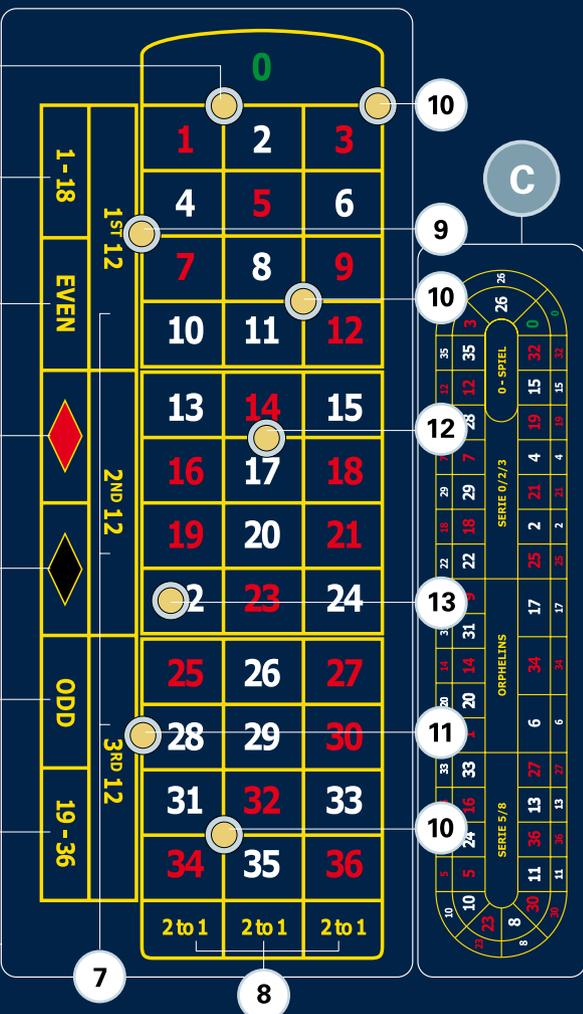
1

2

4

6

B



10

9

10

12

13

11

10

10

8

C

Il tavolo da gioco

- A** Cilindro Ruota sulla quale gira e si ferma la pallina
- B** Tappeto di gioco Campo principale per le puntate
- C** Race Track Campo per le varianti di gioco
- 1** Rosso Tutti i numeri rossi
- 2** Nero Tutti i numeri neri
- 3** Pari (even) Tutti i numeri pari
- 4** Dispari (odd) Tutti i numeri dispari
- 5** Manque (1-18) Tutti i numeri da 1 a 18
- 6** Passe (19-36) Tutti i numeri da 19 a 36
- 7** 1^a dozzina 12 numeri successivi da 1 a 12
- 7** 2^a dozzina 12 numeri successivi da 13 a 24
- 7** 3^a dozzina 12 numeri successivi da 25 a 36
- 8** Colonne 12 numeri
- 9** Sestina 6 numeri di due file orizzontali
- 10** Carré 4 numeri formanti un quadrato sul tavolo da gioco
- 11** Terzina 3 numeri successivi di una fila orizzontale
- 12** Cavallo 2 numeri adiacenti
- 13** Pieno 1 numero singolo, da 0 a 36

Possibilità di puntata e vincita

In caso di vincita il valore della puntata viene pagato rispettando la seguente tabella:

Pieno	35 volte
Cavallo	17 volte
Terzina	11 volte
Carré	8 volte
Sestina	5 volte
Dozzina	2 volte
Colonna	2 volte

Pari	alla pari
Dispari	alla pari
Manque (1-18)	alla pari
Passe (19-36)	alla pari
Rosso	alla pari
Nero	alla pari

Il numero vincente viene indicato ai giocatori tramite il "Dolly".

Varianti di gioco diffuse a livello internazionale



A Vicini dello zero

Si giocano diciassette numeri con nove gettoni e sono formati dalle seguenti combinazioni: due pezzi sulla terza 0/2/3 e carré 25/26/28/29 un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli 4/7 - 12/15 - 18/21 - 19/22 - 32/35.

B Serie 5/8

Si giocano dodici numeri con sei gettoni ed è formata dai seguenti cavalli: 5/8 - 10/11 - 13/16 - 23/24 - 27/30 33/36.

C Orfanelli

Sono formati da due settori del cilindro distanti tra loro che separano i numeri della serie 5/8 da quelli dei vicini dello zero: 17/34/6 da una parte e 1/20/14/31/9 dall'altra. Gli orfanelli si accettano giocati a cavallo con cinque gettoni così ripartiti: un pezzo in pieno al numero 1 e un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli: 6/9 - 14/17 17/20 - 31/34, oppure in pieno con otto gettoni.

D La Nassa

Si gioca con cinque pezzi puntando un gettone per ognuna delle seguenti combinazioni: 0/3 - 12/15 - 19 - 26 - 32/35. Una variante, nota come "Zero Spiel", non comprende il 19 e quindi si gioca con quattro gettoni posizionati singolarmente: 0/3 - 12/15 - 26 - 32/35.

E I Lateralì (settore di 5 numeri)

È formato da un numero e dai suoi laterali sul cilindro, due a destra e due a sinistra. Si punta con cinque pezzi giocando i pieni.



F Finali

Si individuano osservando il tracciato dei numeri sul tappeto. Per esempio, le finali in pieno sono formate dai numeri che hanno in comune la stessa cifra finale (le unità), come la 1 = 1, 11, 21, 31 o la 7 = 7, 17, 27.

A

Vicini dello 0

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

B

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

C

Orfanelli

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

D

La Nassa

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

F

Finali

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

Regole supplementari

Le giocate ai tavoli possono essere effettuate solo in gettoni.

Ai tavoli è possibile acquistare i gettoni solo in valuta svizzera. L'acquisto di gettoni in valuta estera è possibile alle casse.

Al croupier non è consentito di prendere del denaro direttamente dalle mani dei giocatori.

Le banconote devono essere collocate sul tavolo, davanti al croupier.

Ogni tavolo da Roulette Americana ha i propri gettoni di colore, i quali non possono essere utilizzati su un altro tavolo. Quando si decide di lasciare il tavolo, bisogna ricordarsi di cambiare i gettoni di colore in gettoni di valore. Questi ultimi possono essere utilizzati su tutti i tavoli da gioco e possono essere cambiati, alla cassa, in contanti.

Le puntate minime e massime sono evidenziate sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli.

Tronc / Mance

In generale, è consuetudine lasciare agli impiegati una parte della vincita. L'importo della mance è a discrezione del giocatore. Ogni tavolo da gioco dispone di un contenitore per le mance, il cosiddetto Tronc. Il Tronc viene ripartito fra i dipendenti, secondo il regolamento del Tronc.

Entrata permessa a partire da 18 anni di età su presentazione di un documento d'identità ufficiale valido. Vi rimandiamo inoltre alle seguenti normative:

- Legge sulle case da gioco
- Ordinanza sulle case da gioco
- Ordinanza sul gioco d'azzardo
- Regolamento interno della casa da gioco

La Direzione decide in maniera definitiva.