

AMERICAN ROULETTE



Hier passiert's.

Grand
CASINO
BERN



Lassen Sie sich Roulette einfach live erklären

Die schönsten Spiele sollen Ihnen vor allem viel Vergnügen bereiten. Und das beginnt im Grand Casino Bern schon mit den Erklärungen. Denn der spannendste und amüsanteste Weg, Roulette kennenzulernen, ist eine persönliche Spielerklärung.

Buchung und mehr Infos direkt bei uns oder online unter grandcasino-bern.ch.

In dieser Broschüre sind kurz und bündig die wichtigsten Regeln zusammengefasst. Bei Fragen helfen wir Ihnen gerne. Es ist uns ein Anliegen, Ihren Besuch im Grand Casino Bern so angenehm wie möglich zu gestalten.

Ihr Grand Casino Bern





GRUNDBEGRIFFE DES ROULETTES

Das Spielfeld und der Kessel

Das Spielfeld, auch «Layout» genannt, besteht aus Setzfeldern der Zahlen 0 bis 36, Kolonnen, Dutzenden und einfachen Chancen sowie Wörtern und Symbolen. Die Bezeichnungen sind in englischer Sprache.

Herzstück des Tisches ist der Roulette-Kessel, der in 37 Felder von **0 bis 36** unterteilt ist. Die Zahlen, die nicht in natürlicher (arithmetischer) Reihenfolge angeordnet sind, stehen abwechselnd in einem roten oder schwarzen Feld. Auf dem Layout scheinen die Zahlen 0 bis 36 in arithmetischer Reihenfolge auf. Der Racetrack, auch «Rennbann» genannt, hilft dem Croupier, die speziellen Ansagen der Gäste schnell und effizient zu platzieren (der Racetrack ist ein Abbild des Kessels in ovaler Form).

Machen Sie Ihr Spiel

Mit «**Place your bets, please!**» («Machen Sie Ihr Spiel!») gibt der Croupier beim American Roulette das Spiel frei. Sie platzieren Ihre Chips auf dem Layout auf die von Ihnen gewünschten Einsatzmöglichkeiten.

Der Croupier setzt den Kessel in Bewegung und gibt die Kugel gegen die Drehrichtung in den Roulette-Kessel. Nach der Ansage «**No more bets, please**» («Nichts geht mehr») darf nicht mehr gesetzt werden.

Gewinne

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



REGELN BEIM AMERICAN ROULETTE

Gewinnanzeige

Die Gewinnzahl wird mit der Dolly gekennzeichnet.

Zero-Regel

Fällt die Kugel auf Zero (0), wird bei einfachen Chancen der halbe Einsatz eingezogen. Die andere Hälfte können Sie weiter setzen oder zurücknehmen.

Farbchips

Beim American Roulette haben Sie die Möglichkeit, mit eigenen **Farbchips** zu spielen. Diese haben keine Wertangabe und werden nur am Tisch in sechs verschiedenen Farben (Stack à 20 Stück) ausgegeben. Als Gast bestimmen Sie beim Kauf selbst den Wert, der für jeden sichtbar markiert wird. Da auf den persönlichen Farbchips kein Geldwert angegeben ist, kann damit nur an diesem Tisch gespielt werden. Nachdem Sie Ihr Spiel beendet haben, müssen Sie die Farbchips auch direkt am Tisch zurückwechseln.



SPIELELEMENTE

DER
KESSEL





DAS LAYOUT

| | | | | |
|-------|----------------------------|------|------|------|
| | | 0 | | |
| 1-18 | 1 ST 12 EVEN | 1 | 2 | 3 |
| | | 4 | 5 | 6 |
| | | 7 | 8 | 9 |
| | | 10 | 11 | 12 |
| ◆ | 2 ND 12 | 13 | 14 | 15 |
| | | 16 | 17 | 18 |
| ◆ | | 19 | 20 | 21 |
| | | 22 | 23 | 24 |
| ODD | 3 RD 12 | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 |
| | | 31 | 32 | 33 |
| 19-36 | | 34 | 35 | 36 |
| | | 2to1 | 2to1 | 2to1 |

DER RACETRACK

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|-------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | | | | | | | | | | | | 26 | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | 0 |
| | | | | | | | | | | | | O-SPIEL | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | SERIE 0/2/3 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | ORPHELINS | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | SERIE 5/8 | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | 0 |
| | | | | | | | | | | | | SERIE 5/8 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | ORPHELINS | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | SERIE 0/2/3 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | O-SPIEL | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | 26 | | | | | | | | | | | | | | |

SETZ- UND GEWINN-MÖGLICHKEITEN

Auf der folgenden Abbildung sehen Sie die Stellen, an denen Sie Ihre Chips platzieren können. Mindesteinsätze sind am jeweiligen Tisch gekennzeichnet.

EINFACHE CHANCE

Sie gewinnen je 1-fach

1-18 (tief)
Die Zahlen von 1 bis 18

Even (gerade)
Alle geraden Zahlen

RED (rot)
Alle roten Zahlen

BLACK (schwarz)
Alle schwarzen Zahlen

ODD (ungerade)
Alle ungeraden Zahlen

19-36 (hoch)
Die Zahlen von 19 bis 36

DUTZENDE

Sie gewinnen je 2-fach

First dozen (Erstes Dutzend)
Zwölf aufeinanderfolgende Zahlen von 1 bis 12

Second dozen (Mittleres Dutzend)
Zwölf aufeinanderfolgende Zahlen von 13 bis 24

Third dozen (Letztes Dutzend)
Zwölf aufeinanderfolgende Zahlen von 25 bis 36



KOLONNEN
Sie gewinnen je 2-fach

Colonne (Zwölf Zahlen)
Kolonne 34, Kolonne 35, Kolonne 36



SIX LINE

Sie gewinnen je 5-fach

Sechs aufeinanderfolgende Zahlen aus zwei aufeinanderfolgenden Querreihen

Z. B. 7, 8, 9, 10, 11 und 12

| | | |
|----|----|----|
| 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 |

CORNER

Sie gewinnen je 8-fach

Vier Zahlen, die auf dem Layout ein Quadrat bilden

Z. B. 7, 8, 10 und 11; die ersten vier Zahlen, 0, 1, 2 und 3, heißen «first four»

| | |
|----|----|
| 7 | 8 |
| 10 | 11 |

| | | |
|---|---|---|
| 0 | | |
| 1 | 2 | 3 |

STREET

Sie gewinnen je 11-fach

Drei aufeinanderfolgende Zahlen aus einer Querreihe des Layouts

Z. B. 7, 8 und 9, aber auch 0, 1 und 2 oder 0, 2 und 3

| | | |
|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|

| | |
|---|---|
| 0 | |
| 1 | 2 |

SPLIT

Sie gewinnen je 17-fach

Zwei Zahlen, die entweder vertikal oder horizontal benachbart sind

Z. B. 7 und 10 oder 7 und 8

| |
|----|
| 7 |
| 10 |

| | |
|---|---|
| 7 | 8 |
|---|---|

STRAIGHT-UP

Sie gewinnen je 35-fach

Eine der 37 Zahlen auf dem Layout von 0 bis 36

Z. B. 7

| |
|---|
| 7 |
|---|

INTERNATIONAL GEBRÄUCHLICHE SPIELVARIANTEN

| | | |
|----|----|----|
| 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 |
| | | |

Grosse Serie
(Mit neun Chips)

Siebzehn Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen, und zwar 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2 und 25.

| | | |
|----|----|----|
| 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 |
| | | |

Kleine Serie
(Mit sechs Chips)

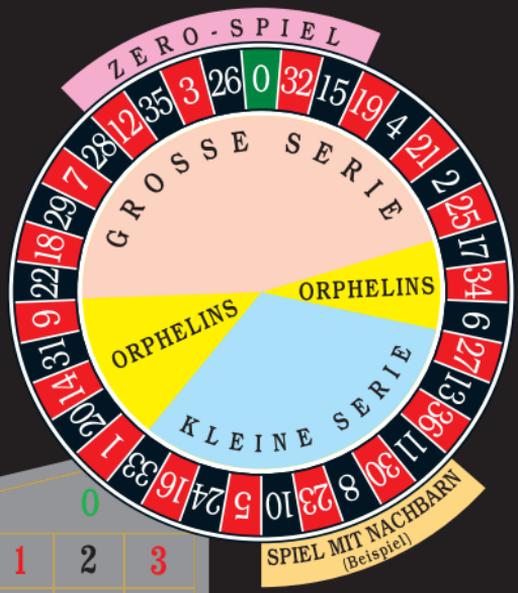
Zwölf Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen, und zwar 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16 und 33.

| | | |
|----|----|----|
| 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 |
| | | |

Orphelins
(Mit fünf Chips)

Acht Zahlen, die im Zylinder in zwei Segmente aufgeteilt sind, und zwar 1, 20, 14, 31, 9 sowie 17, 34 und 6.





| | | |
|----|----|----|
| 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 |

| | | |
|----|----|----|
| 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 |

Zero-Spiel
(Mit vier Chips)

Sieben Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen, und zwar 12, 35, 3, 26, 0, 32 und 15.

Spiel mit Nachbarn
(Mit fünf Chips)

Fünf Zahlen, die im Zylinder Nachbarn sind, z. B. 8 mit den zwei Nachbarn (11, 30, 8, 23 und 10).

Finale
(Ohne Abbildung; mit drei oder vier Chips)

Zahlen aus einer Zahlenserie mit gleicher Endziffer, z. B. finale 3 = 3, 13, 23 und 33 oder finale 7 = 7, 17 und 27.



KLEINER CASINO-KNIGGE

An jedem Tisch sorgen bestausgebildete Croupiers dafür, dass die gültigen Spielregeln eingehalten werden. Bei Fragen können Sie sich auch jederzeit an den diensthabenden Manager wenden.

Es ist international üblich, im Falle eines Gewinnes einen kleinen Teil nach Ihrem persönlichen Ermessen den Croupiers zu überlassen. Sämtliche Trinkgelder werden zentral gesammelt und durch die Spielbank verwaltet. Die Verteilung der Trinkgelder an die Mitarbeitenden erfolgt im Rahmen der betrieblichen Regeln und Vorgaben.

Für viele Gäste ist der Besuch eines Casinos ein besonderes Erlebnis. Wir bitten Sie daher, uns in gepflegter Kleidung zu besuchen.

Spielen im Casino soll ein Vergnügen sein und durch nichts getrübt werden. Das ist unser ausdrücklicher Wunsch. Wir empfehlen Ihnen daher: Setzen Sie für sich im Voraus einen vertretbaren Betrag fest, mit dem Sie Ihr Glück versuchen möchten. Dann steht Ihrem Vergnügen nichts im Weg. Alle Gewinne im Grand Casino Bern sind steuerfrei!

Viel Glück und beste Unterhaltung bei den schönsten Spielen des Lebens – im Grand Casino Bern.

Gültig im Rahmen der Besuchs- und Spielordnung. Änderungen vorbehalten. Die Entscheidung des diensthabenden Managers ist endgültig. Die genauen Limits entnehmen Sie bitte den im Casino laut Genehmigung durch die Eidgenössische Spielbankenkommission ausgehängten Spielregeln.



Grand Casino Kursaal Bern AG

Kornhausstrasse 3 · CH-3000 Bern 22
Tel. +41 (0)31 339 55 55 · info@grandcasino-bern.ch
grandcasino-bern.ch