



# AMERICAN ROULETTE

CASINÒ  LUGANO



ROULETTE											
SECTEURS 12/24											
QUARTIERS 6/24											
SECTEURS 6/8											
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	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1st 12						2nd 12					
EVEN						ODD					
19-36						1-18					
2 to 1				2 to 1				2 to 1			

## **INDICE**

---

Il gioco della Roulette Americana

Gettoni per la Roulette Americana

Le Possibilità di scommessa

Lo Zero

I Lateralì

Il “Racetrack”

Svolgimento del gioco

Il Supervisore dei giochi

## **IL GIOCO DELLA ROULETTE AMERICANA**

Il gioco consiste nello scommettere su quale numero delle 37 caselle disposte sulla ruota andrà a cadere la pallina. È possibile scommettere anche sulle caratteristiche di tale numero ovvero rosso/nero, pari/dispari, appartenente ai primi 18 numeri/ai restanti 18 numeri, alla prima/seconda/terza dozzina, alla prima/seconda/terza colonna o a un determinato settore.

## **GETTONI PER LA ROULETTE AMERICANA**

Per i giochi di carte si usano i gettoni di valore in CHF/€ (eccetto i gettoni euro al Poker). Nella Roulette Americana, invece vengono usati anche i gettoni di colore. Tali gettoni devono essere acquistati al tavolo dove si gioca, consegnando la rispettiva valuta (CHF/€). A dipendenza della puntata minima del tavolo (indicata sulla tabella Min-Max), è possibile determinare il valore dei vari gettoni.

Ecco come si procede: poniamo si decida di acquistare 100 CHF/€ in gettoni di colore. A questo punto si chiede al croupier se c'è un colore disponibile e lo si informa sulla cifra con la quale si intende giocare. Se si decide di giocare con gettoni da 5 CHF/€ il croupier consegna al giocatore 20 gettoni di un colore disponibile e annota

sull'apposito display che il giocatore sta usando gettoni del valore di 5 CHF/€. Il display mostra tutti i colori in uso e il loro valore specifico. Alla Roulette Americana è tuttavia possibile giocare con gettoni di valore CHF/€ puntandoli direttamente o consegnandoli al croupier.

Il croupier non è autorizzato a prendere né gettoni né banconote direttamente dalle mani del giocatore. Chi vuole comprare dei gettoni deve appoggiare il denaro da cambiare sul tavolo.



**ATTENZIONE:** Ogni tavolo da gioco ha i propri gettoni di colore che sono contraddistinti da un simbolo e non possono essere utilizzati su altri tavoli. Quando si decide di lasciare il tavolo, bisogna sempre ricordarsi di cambiare tutti i gettoni di colore in gettoni di valore. Questi ultimi possono essere utilizzati sugli altri tavoli da gioco, oppure ricambiati in cassa per denaro contante.



## LE POSSIBILITÀ DI SCOMMESSA

Il gioco inizia quando il giocatore entra in possesso dei suoi gettoni di colore.

Nelle pagine seguenti si trova una visione d'insieme di tutte le possibilità di scommessa.

	<b>GIOcate</b>	<b>NUMERI</b>	<b>PAGAMENTI</b>
<b>A</b>	1-18	DA 1 A 18	1:1
<b>B</b>	19-36	DA 19 A 36	1:1
<b>C</b>	PARI (EVEN)	18 NUMERI PARI	1:1
<b>D</b>	DISPARI (ODD)	18 NUMERI DISPARI	1:1
<b>E</b>	ROSSO	18 NUMERI ROSSI	1:1
<b>F</b>	NERO	18 NUMERI NERI	1:1
<b>G</b>	PRIMA DOZZINA	DA 1 A 12	2:1
<b>H</b>	SECONDA DOZZINA	DA 13 A 24	2:1
<b>I</b>	TERZA DOZZINA	DA 25 A 36	2:1

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



	<b>GIOCATE</b>	<b>NUMERI</b>	<b>PAGAMENTI</b>
<b>J</b>	PRIMA COLONNA	1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34	2:1
<b>K</b>	SECONDA COLONNA	2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35	2:1
<b>L</b>	TERZA COLONNA	3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36	2:1
<b>M</b>	SESTINA	6 NUMERI	5:1
<b>N</b>	CARRÉ	IN BLOCCO 4 NUMERI	8:1
<b>O</b>	TERZINA	IN BLOCCO 3 NUMERI	11:1
<b>P</b>	CAVALLO	2 NUMERI ADIACENTI	17:1
<b>Q</b>	PIENO	1 NUMERO	35:1

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

## **LO ZERO**

---

Lo zero è un numero speciale nel gioco della Roulette Americana. Non è nero e neppure rosso, ma è verde. Un numero speciale con una regola speciale: se il numero che risulta vincente è lo zero e la puntata è stata effettuata sulle chances semplici, tali puntate vengono dimezzate.

## **I LATERALI**

---

A. 1-1 (“uno-uno”): Per effettuare questo tipo di puntata, si dovranno consegnare al croupier 3 gettoni (o multipli), ed “annunciare” il numero di riferimento della scommessa con i “uno-uno”, cioè il numero più vicino a questo sulla sua destra e sulla sua sinistra nella ruota. Esempio di annuncio: “14 e uno uno” (14, 20, 31 in pieno).

B. 2-2 (“due-due”): Per effettuare questo tipo di puntata, si dovranno consegnare al croupier 5 gettoni (o multipli), ed “annunciare” il numero di riferimento della scommessa con i “due-due” cioè i due numeri più vicini a questo sulla sua destra e sulla sua sinistra nella ruota. Esempio di annuncio: “14 e due due” (1, 9, 14, 20, 31 in pieno).

C. 3-3 (“tre-tre”): Per effettuare questo tipo di puntata, si dovranno consegnare al croupier 7 gettoni (o multipli), ed “annunciare” il numero di riferimento della scommessa con i “tre-tre” cioè i tre numeri più vicini a questo sulla sua destra e sulla sua sinistra nella ruota. Esempio di annuncio: “14 e tre tre” (1, 9, 14, 20, 22, 31, 33 in pieno).



## **IL “RACETRACK”**

I tavoli di Roulette Americana possiedono una matrice ovale situata di fianco al normale disegno del tappeto: si tratta della tabella dei numeri Vicini o “Racetrack”. Su di essa i numeri sono indicati nella stessa sequenza con cui compaiono sulla ruota della Roulette. Questo sistema è stato specificatamente concepito per scommesse più complicate, come la serie 5/8, il gioco dei Vicini o gli Orfanelli.

Se si vuol scommettere su un determinato settore della ruota, si potrà giocare una serie di numeri. Il Racetrack e l'illustrazione sulla ruota mostrano quali numeri appartengono ai vari settori. L'ammontare della vincita dipende dal numero vincente e dalla combinazione di numeri giocata.

**ATTENZIONE:** Ogni combinazione che si intende giocare sul Racetrack deve essere annunciata al croupier, consegnando i relativi gettoni da puntare. Dopo l'annuncio è responsabilità del giocatore verificare il corretto piazzamento della scommessa sul tappeto.

### **A. I VICINI DELLO "0"**

Questa è la serie 0/2/3, sulla quale vengono scommessi 9 gettoni. In tal modo è possibile giocare le seguenti combinazioni di numeri: 0/2/3, 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/29 e 32/35 (su 0/2/3 e 25/29 viene piazzata una doppia scommessa).

### **B. NASSA**

Il Gioco della Nassa viene effettuata scommettendo 5 gettoni sulle combinazioni di numeri: 0/3, 12/15, 19, 26 e 32/35.

### **C. SERIE 5 / 8**

Si tratta della Serie 5/8, che richiede una puntata di 6 gettoni. La scommessa è realizzata sulle combinazioni di numeri: 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36.

### **D. ORFANELLI**

È possibile giocare gli Orfanelli puntando 5 gettoni sulle combinazioni di numeri: 1, 6/9, 14/17, 17/20 e 31/34.

Oltre alle scommesse sopra elencate, il Casinò Lugano offre ai propri giocatori la possibilità di scommettere sulle combinazioni aggiuntive:

### **E. SERIE CON 8, 11, 23, 30**

Si tratta della combinazione “SERIE 5/8” con l’aggiunta dei numeri 8, 11, 23 e 30 in pieno, che richiede una puntata di 10 gettoni. La scommessa è realizzata sulle combinazioni di numeri: 5/8, 8, 10/11, 11, 13/16, 23, 23/24, 27/30, 30 e 33/36.

### **F. SERIE CON 5, 10, 16, 24**

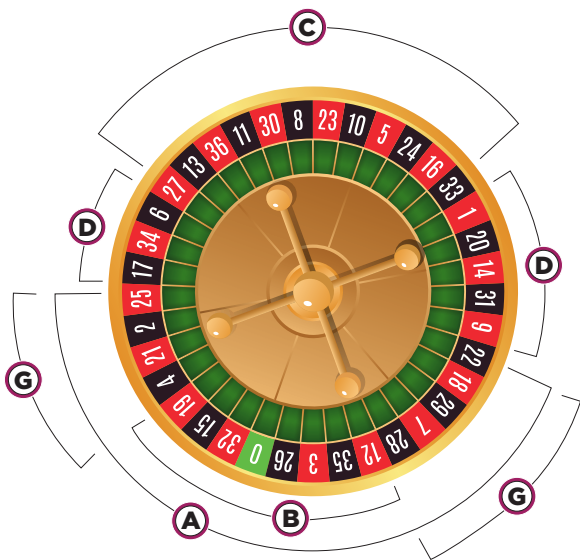
Si tratta della combinazione “SERIE 5 / 8” con l’aggiunta dei numeri 5, 10, 16 e 24 in pieno, che richiede una puntata di 10 gettoni. La scommessa è realizzata sulle combinazioni di numeri: 5, 5/8, 10, 10/11, 13/16, 16, 23/24, 24, 27/30 e 33/36.

### **G. CONTRO NASSA**

Il Gioco della Contro Nassa viene effettuata scommettendo 5 gettoni sulle combinazioni di numeri: 2, 4/7, 18/21, 22/25 e 28/29.

### **H. NASSA E CONTRO**

Rappresenta l’insieme delle due scommesse, la NASSA e la Contro NASSA; viene effettuata scommettendo 10 gettoni sulle combinazioni di numeri: 0/3, 2, 4/7, 12/15, 18/21, 19, 22/25, 26, 28/29 e 32/35.





## **SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

Il gioco ha inizio quando il croupier annuncia: “Fate il vostro gioco”. Da questo momento, il giocatore ha a disposizione il tempo necessario per piazzare le proprie puntate. È importante mostrare su cosa si sta scommettendo. Se si sta scommettendo su un numero singolo (pieno), la puntata deve essere piazzata precisamente nel settore riservato a tale numero.

Se si sta scommettendo su due numeri (cavallo), la puntata deve essere piazzata precisamente sulla linea di divisione fra i settori dei due numeri. Se ci sono già altri gettoni sul numero (o sui numeri) su cui si è deciso di scommettere, si posiziona la puntata sopra di essi.

Dopodiché il croupier fa girare la ruota in una direzione e la pallina nella direzione opposta ed annuncia: “Nulla va più” compiendo un gesto ondulatorio con la mano sopra il tavolo da gioco. Da questo momento non è più possibile puntare o muovere i gettoni. La pallina perde velocità fino a fermarsi su un numero. Il croupier annuncia il numero, nonché il colore vincente e vi posiziona sopra il marcanumero chiamato “dolly”.

Le scommesse perdenti sono ritirate e il croupier comincia a pagare le vincite secondo un ordine prestabilito. Per prime vengono pagate le scommesse sulle chances semplici, quindi le colonne vincenti, le dozzine, le varie combinazioni di numeri e in ultimo le scommesse “in pieno”. Fino

al momento in cui il “dolly” rimane posizionato sul numero vincente non è possibile effettuare le puntate del turno successivo.

Nel momento in cui il croupier rimuove il “dolly” e annuncia: “Tutte le scommesse sono pagate, fate le vostre puntate” ha inizio il turno successivo.

## **IL SUPERVISORE DEI GIOCHI**

Designato dal Responsabile di sala, Il Supervisore dei giochi ha il compito di controllare e verificare che il gioco venga svolto in modo chiaro e trasparente, richiedere verifiche video e audio ai reparti di Sorveglianza in caso di necessità.

CHF/€5 CHF/€600  
1 CHF/€50 CHF/€2400  
b1 CHF/€50 CHF/€3600





CASINÒ  LUGANO

Aggiornamento  
del 15.10.2021

[casinolugano.ch](http://casinolugano.ch)