

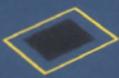


ROULETTE FRANCESE

CASINÒ  LUGANO



| PASS | | 0 | | | IMPAIR | |
|------|-------|----|----|----|--------|-------|
| 1-18 | 19-36 | 1 | 00 | 37 | 1-18 | 19-36 |
| | | 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 | | |
| | | | | | | |



¹²M ¹²D

¹²D ¹²M

G. ARBIA

INDICE

Le origini del gioco

Ogni gioco ha i propri gettoni

Esperienza o superstizione?

Come piazzare una scommessa?

La serie

I vicini di un numero

Finali

Tutto va o Per tutto

Come si svolge il gioco?

Merci, pour les employés

Lo zero

Si desidera smettere di giocare?

LE ORIGINI DEL GIOCO

Sono molte le storie che narrano le origini della roulette. Percorrendo a ritroso la storia di questo gioco, le prime tracce possono essere fatte risalire al X secolo. A tale periodo appartengono alcune pergamene rinvenute nel Caucaso.

Proprio da queste è stata estratta l'attuale sequenza dei numeri.

La roulette, nella sua forma originale, si dice sia stata inventata da un monaco cinese nel XIV secolo e importata da un missionario gesuita. Al contrario di ciò che è comunemente ritenuto, il matematico francese Blaise Pascal (1623 - 1662) non ne è stato l'inventore.

Una forma primitiva di roulette apparve per la prima volta in Italia alla fine del XVII secolo. Verso la metà del XVIII secolo, i primi casinò furono edificati in Germania e in Francia. A metà del XIX secolo, iniziarono a prosperare e fra gli altri, videro la luce i casinò di Baden-Baden e Monte Carlo.

OGNI GIOCO HA I PROPRI GETTONI

Il Casinò di Lugano usa diversi tipi di gettoni. I giochi di carte come il Black Jack, il Poker ed altri, si giocano solitamente con gettoni di valore. Con la Roulette Francese si utilizzano i jetons, mentre nel gioco della Roulette Americana, solitamente, vengono usati dei gettoni di colore. La Roulette Francese, essenzialmente, viene giocata con i classici jetons francesi, i quali altro non sono che gettoni con i fianchi inclinati anziché verticali, riprodotti in colori fissi, stabiliti in base al valore del jeton stesso.

La speciale forma di questi jetons permette al croupier di piazzare le puntate del giocatore ovunque sul grande tavolo (chiamato "tableau"), con l'aiuto del rastrello (in francese "rateau"). Anche i gettoni di valore, leggermente più pesanti, possono essere manipolati nello stesso modo, ma con l'inconveniente della evidente tendenza a rallentare il ritmo del gioco.

È possibile acquistare i jetons alle casse, nonché al tavolo.

Si poserà la somma di fronte a sé sul tavolo e, rivolti al croupier, se ne chiederà la conversione. Questi cambierà il denaro in jetons e, attraverso il tavolo, li porgerà al giocatore.

Nel gioco della roulette francese è possibile acquistare jetons del valore equivalente al minimo del tavolo nella valuta CHF o EUR.

Poiché, come già accennato, tutti i giocatori usano jetons di uno stesso tipo (e sovente di uno stesso colore), diventa importante ricordare esattamente su cosa si è scommesso!

Prima di acquistare i jetons è necessario controllare sempre la giocata minima del tavolo al quale si effettuano le proprie puntate. L'ammontare minimo figura sulla tabella Min-Max, situato accanto al tavolo da roulette. Come già ricordato, è possibile acquistare i jetons al tavolo o alla cassa, ma solo presso quest'ultima possono essere convertiti in banconote e monete regolari.

ESPERIENZA O SUPERSTIZIONE?

Nel gioco, può la fortuna essere influenzata? Per coloro che ci credono, il casinò offre strumenti che possono rivelarsi utili per chi intende avvalersi di qualche piccolo trucco per cercare di dare una spinta alla fortuna. Ad esempio, il tavolo da roulette possiede un display che mostra i numeri apparsi più di recente. Questo può risultare un valido aiuto nel caso in cui si decida di giocare

seguendo il consiglio di alcuni giocatori, i quali raccomandano di non scommettere su numeri che non escono da qualche tempo.

A questo proposito, si ricordi che la roulette non possiede memoria e che potrebbe trascorrere un lungo (a volte lunghissimo) momento prima che il proprio numero fortunato si decida ad uscire.

Alcuni giocatori, spesso, giocano “con il banco”. Nel caso in cui esca rosso, continueranno a giocare rosso fino al momento in cui la pallina non si fermerà sul nero. A Monte Carlo è già capitato che il rosso sia uscito 39 volte di seguito!

Ma attenzione: è bene tenere presente che ogni giro di roulette è nuovo e in nessun modo connesso con il precedente (o i precedenti).

È vero che alcuni giocatori aumentano o diminuiscono le loro chances di vincere a seconda del modo in cui decidono di puntare. Supponiamo si abbia un budget di 100. La maggiore probabilità di vincita si ha scommettendo su una cosiddetta puntata “even-money” (rosso, nero, pari, dispari, 1-18, 19-36). Questo tipo di giocata prospetta quasi un 50% di chances di ottenere una vincita (il rapporto esatto è 18:37). Nonostante questa strategia presenti la più alta probabilità di realizzare una vincita, molti giocatori preferiscono puntare diversamente. Chi gioca lo fa per godersi il piacere e l'eccitazione legati al gioco

stesso. Chiaramente, si preferisce evitare di rischiare tutto il budget in un sol colpo, in modo da poter prolungare il divertimento, che non si esaurisce così in una sola scommessa.

COME PIAZZARE UNA SCOMMESSA?

Dopo aver acquistato i propri jetons, è possibile cominciare a giocare. Le dimensioni del tavolo e il fatto che i giocatori utilizzano, per le proprie scommesse, lo stesso tipo di jetons, spesso rendono consigliabile richiedere l'aiuto di un croupier. Non bisogna esitare nel chiedere l'assistenza di un croupier, poiché parte dei suoi compiti consiste nel rendere servizio e nell'essere a disposizione del giocatore.

Il croupier non è autorizzato a prendere soldi o jetons direttamente dalle mani del giocatore. Nel caso in cui si desideri la sua assistenza, è necessario rivolgersi a lui (o lei) e posizionare i jetons davanti a sé sul tavolo.

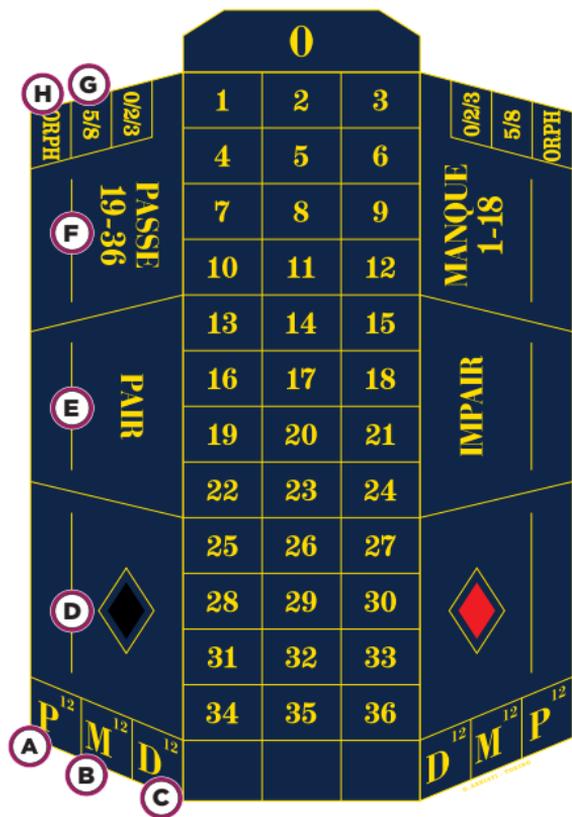
Si indichi chiaramente su cosa si desidera puntare e ci si assicuri che il croupier esegua correttamente le istruzioni. A questo proposito, è bene notare che il giocatore stesso rimane il responsabile delle proprie scommesse, anche se il croupier è chiamato, di fatto, a posizionare fisicamente i jetons.

Si vuole scommettere su un numero ritenuto fortunato? Oppure si sceglie di giocare un numero che si ritiene fortunato? O forse si preferisce scommettere su più numeri contemporaneamente?

Quella che forniamo qui di seguito è una visione d'insieme che racchiude alcune delle possibilità di scommessa. La tabella mostra quanto ogni giocata viene pagata e che cosa è necessario dire nel caso in cui il giocatore voglia che il croupier posizioni la puntata per lui (i cosiddetti “annunci al croupier”).

Supponiamo che si voglia scommettere avvalendosi dell'aiuto del croupier. Si pronuncia il proprio ordine (“annuncio”), nominando inizialmente il numero più basso, quindi quello più alto della combinazione che si intende giocare.





GIOCA TE

A PREMIÈRE
DOUZAIN E

B DOUZAIN E
MEDI ANE

C DERNI ÈR
DOUZIN E

D NERO (simbolo)

E PAIR

F PASSE

G SERIE 5/8

H ORFANELLI

| Quali numeri? | Pagamenti | Annunci |
|---|--|------------------------------------|
| dall' 1 al 12 | 2 x scommessa originale | prima dozzina |
| dal 13 al 24 | 2 x scommessa originale | seconda dozzina |
| dal 25 al 36 | 2 x scommessa originale | terza dozzina |
| i 18 neri | 1 x scommessa originale | nero |
| i 18 pari | 1 x scommessa originale | pari |
| dal 19 al 36 | 1 x scommessa originale | passee |
| SERIE-PICCOLA SERIE (vedere spiegazione) | (17 x) 1/6 della scommessa originale | serie - piccola serie serie 5/8 |
| ORFANELLI (vedere spiegazione) | (17 x) oppure (35x) 1/5 della scommessa | orfanelli |

| | | | |
|---|----|----|---|
| 0 | | | |
| ORPH 5/8 0/2/3 | 1 | 2 | 3 |
| PASSE 19-36 | 4 | 5 | 6 |
| | 7 | 8 | 9 |
| | 10 | 11 | 12 |
| | 13 | 14 | 15 |
| PAIR | 16 | 17 | 18 |
| | 19 | 20 | 21 |
| | 22 | 23 | 24 |
| | 25 | 26 | 27 |
| ◆ | 28 | 29 | 30 |
| | 31 | 32 | 33 |
| | 34 | 35 | 36 |
| | | | |
| P ¹² M ¹² D ¹² | | | |
| | | | D ¹² M ¹² P ¹² |

GIOCA TE

I PREMIÈRE
DOUZAIN E

J DOUZAIN E
MEDI ANE

K DERNI ÈRE
DOUZAIN E

L ROSSO (simbolo)

M IMPAIR

N MANQUE

O SERIE 0/2/3

| Quali numeri? | Pagamenti | Annunci |
|--|--|--|
| dall' 1 al 12 | 2 x scommessa originale | terza dozzina |
| dal 13 al 24 | 2 x scommessa originale | seconda dozzina |
| dal 25 AL 36 | 2 x scommessa originale | prima dozzina |
| i 18 rossi | 1 x scommessa originale | rosso |
| i 18 dispari | 1 x scommessa originale | dispari |
| dall' 1 al 18 | 1 x scommessa originale | manque |
| vicini dello "0" grande serie (vedere spiegazione) | (17 x) oppure (35x) 1/5 della scommessa | vicini dello "0" grande serie 0/2/3 |



GIOCA TE

P COLONNA DEL 34

Q COLONNA DEL 35

R COLONNA DEL 36

S SESTINA

T CARRÈ

U TERZINA

V CAVALLO

W PIENO

| Quali numeri? | Pagamenti | Annunci |
|--------------------|--------------------------|---|
| 1-4-7-10.....34 | 2 x scommessa originale | colonna del 34 |
| 2-5-8-11.....35 | 2 x scommessa originale | colonna del 35 |
| 3-6-9-12.....36 | 2 x scommessa originale | colonna del 36 |
| 6 numeri in blocco | 5 x scommessa originale | sestina 1/6 - primi sei sestina 31/36 - ultimi sei sestina 4/9 - quattro/nove |
| 4 numeri in blocco | 8 x scommessa originale | carrè 0/1/2/3 - quattro primi carrè 5/9 - cinque/nove |
| 3 numeri di fila | 11 x scommessa originale | terzina 1/3 - primi tre terzina 34/36 - ultimi 3 terzina 7/9 - sette/nove |
| 2 numeri adiacenti | 17 x scommessa originale | cavallo 14/17 quattordici/diciassette |
| 1 numero in pieno | 35 x scommessa originale | 30 in pieno - pieno sul trenta |

Per effettuare la giocata detta “**cheval**”, la quale riguarda i numeri tra il 17 e il 14, si annuncia: “14 / 17”.

Per ottenere di giocare la “**trasversale**” con i numeri 22, 23 e 24, si annuncia: “22 / 24”.

Il “**carré**”, con i numeri 28, 29, 31 e 32, richiede che si annuncii: “28 / 32”.

Per ottenere di giocare il “**sixain**”, con i numeri 22, 23, 24, 25, 26 e 27, si annuncia: “22 / 27”.

Lo zero (0) è detto “Zero”; l'uno (1) è chiamato “Premier”.



È importante mostrare chiaramente su cosa si sta puntando. Così facendo, si eviterà ogni possibile fraintendimento.

A tal proposito, diamo qualche suggerimento:

Se si desidera scommettere su un **numero singolo**, la puntata deve essere posta precisamente nel campo riservato a tale numero, verificando che essa non tocchi le linee che ne delimitano lo spazio.

Se la scommessa riguarda due numeri (“**cheval**”), la puntata deve essere posizionata con precisione sulla linea di divisione fra i campi dei due numeri contigui. Consultando lo schema delle scommesse, è possibile ottenere ulteriori esempi di puntate.

Se nel campo (o nei campi) dove si vuole scommettere si trovano i **jetons** di altri giocatori, è possibile, qualora lo spazio sia sufficiente, posizionare i propri **jetons** in un angolo libero del campo stesso o accanto alle altre puntate. Oppure, semplicemente, è possibile sistemarli sopra i jetons già presenti. Le scommesse fatte su ampi settori (rosso/nero; pair/impair; ecc.), dovrebbero, idealmente, giacere separatamente dalle puntate fatte da altri giocatori.

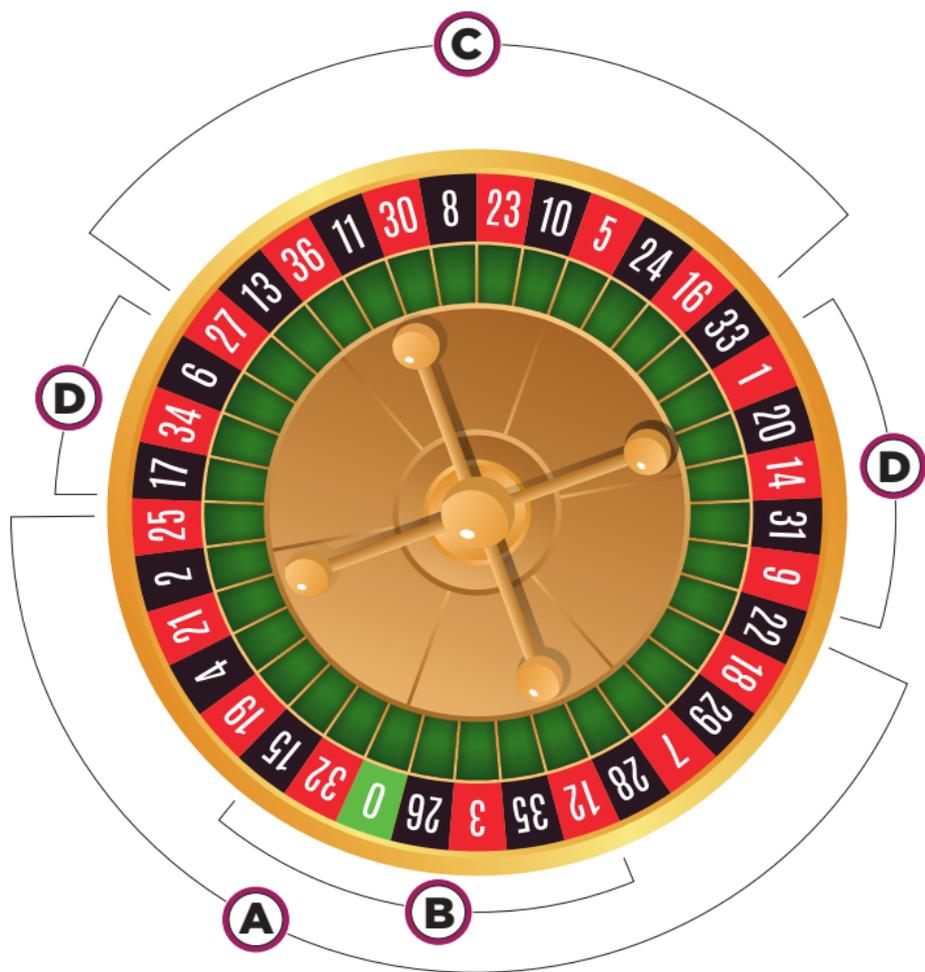
LA SERIE

Se si crede che la pallina si fermerà in un particolare segmento della ruota, si potrà, qualora lo si desiderasse, giocare una serie. L'illustrazione sulla ruota mostra quali sono i numeri che appartengono ad ogni serie.

La matrice che figura sul tavolo, la cosiddetta "tableau", possiede alcuni campi supplementari, accanto ai numeri da 1 a 6. Questi rappresentano l'area riservata alle serie. Nel caso in cui si voglia scommettere su una serie, è necessario dare al croupier il numero di jetons richiesto, dopodiché la puntata verrà posizionata nel campo della serie desiderata.

Ponendo la scommessa in tale settore, il croupier non sarà costretto a piazzare i jetons su ogni singolo numero o combinazione di numeri. Questo modo di operare, è evidente, consente di risparmiare molto tempo. Nel caso uno dei numeri della serie giocata risulti vincente, il croupier provvederà a ripagare il giocatore conformemente alla posta.

Ecco le varie serie:



A. VICINI DELLO ZERO O SERIE 0/2/3

Per giocare la quale è necessario puntare 9 gettoni. In questo modo si giocheranno 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 puntata.

B. GIOCO DELLO ZERO

Il gioco dello zero si gioca scommettendo 4 gettoni sulle seguenti combinazioni di numeri:

0/3, 12/15, 26 e 32/35.

C. SERIE 5/8

La Serie 5/8 richiede 6 gettoni. La puntata è effettuata sulle seguenti combinazioni di numeri:

5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 e 33/36.

D. ORFANELLI

È possibile giocare gli Orfanelli con una puntata di 5 gettoni sulle seguenti combinazioni di numeri:

1, 6/9, 14/17, 17/20 e 31/34.

L'ammontare della vincita dipende dal numero vincente e dalla combinazione di numeri giocata.

I VICINI DI UN NUMERO

Il gioco dei vicini di un numero è molto semplice. In verità è possibile affermare che questo tipo di giocata non è niente di più di una serie fatta da sé. Facciamo un esempio: supponiamo di credere che il numero vincente sarà 8. Non è però possibile avere la sicurezza che la pallina si fermerà precisamente sull'8. Potrebbe fermarsi nella scanalatura contigua. In questo caso, se lo si desidera, si può giocare insieme a dei numeri vicini.



SONO TRE I MODI IN CUI I VICINI POSSONO ESSERE GIOCATI:

1.

La scommessa cade sul numero 8 e su due numeri alla sinistra e due numeri alla destra di 8. In questo caso la scommessa si estende ai numeri 10, 23, 8, 30 e 11.

Qualora si desiderasse giocare avvalendosi dell'aiuto del croupier, sarà necessario consegnare allo stesso 5 jetons e annunciare: "8 ed i Vicini" oppure "8 e i 2 laterali". Il croupier ripete l'ordine e posiziona i 5 jetons in questione sul tableau. Se la pallina si fermerà su uno dei cinque numeri giocati, il jeton vincente sarà pagato 35 volte il suo valore. È possibile giocare i Vicini anche nelle varianti a 1 o 3 vicini.

2.

Se si desidera giocare 8 con un numero vicino, la puntata riguarderà i numeri: 23, 8 e 30. In questo caso l'ordine dato al croupier verrà formulato nel seguente modo: "8 e un vicino" oppure "8 e un laterale", mentre ci si premurerà di consegnare allo stesso 3 jetons.

3.

Giocando 8 con tre vicini, la scommessa si estenderà ai numeri: 5, 10, 23, 8, 30, 11 e 36. In questo caso, l'ordine diretto al croupier sarà così formulato: "8 e tre vicini" oppure "8 e i tre laterali", mentre la puntata richiederà 7 jetons.

FINALI

Accanto alle serie ed ai vicini troviamo le cosiddette "finali". Questo tipo di gioco consiste in una scommessa che coinvolge combinazioni composte dalle ultime cifre dei numeri che si intende giocare. Ecco alcuni esempi:

Finale 7 si traduce in una scommessa che riguarda i numeri 7, 17 e 27. La puntata in questione necessita di 3 jetons.

Finale 2 è quella scommessa che coinvolge i numeri 2, 12, 22 e 32. I jetons necessari per questa puntata sono 4. Sono possibili combinazioni di più FINALI, ad esempio:

Finale 2-5. Questo tipo di scommessa necessita una puntata di 4 jetons e si estende ai numeri 2/5, 12/15, 22/25 e 32/35.

Finali 7-8 e 8-9. Sono due FINALI che comprendono delle combinazioni a cavallo e dei pieni e consentono di scommettere su: 7/8, 8/9, 17/18, 18, 19, 27, 28 e 28/29. La puntata richiede 8 jetons.

Un tipo di finale molto nota, anche se non può essere considerata a tutti gli effetti un'autentica finale, è conosciuta dai croupier come "i gemelli". Non può essere ritenuto l'annuncio ufficiale di una finale, ma, qualora venga richiesto, ottiene che ogni croupier di roulette francese piazzati la puntata in questione sui numeri 11, 22, 33.

TUTTO VA O PER TUTTO

Tutto va' è l'ordine dato al croupier da quel giocatore che voglia usare il totale del pagamento di una scommessa vincente per giocare nuovamente lo stesso schema.

Supponiamo che si voglia giocare la serie 5/8, puntando CHF 5.-- . Supponiamo altresì che si vinca. In questo caso saranno pagati CHF 85.-- (17 volte CHF 5.--). Se a questo punto si ordina "TUTTO VA", alla nuova scommessa, effettuata sulla serie 5/8, sarà sommata la

vincita precedentemente ottenuta (per un totale di CHF 90.--). Saranno giocati CHF 15.-- (CHF 90.-- divisi su 6 combinazioni). Se il successivo numero vincente appartiene a tale serie, la vincita ammonterà a CHF 255.-- (17 volte CHF 15.--).

È consuetudine in tutti i casinò, iniziare il primo giro della giornata con la pallina che giace sulla data del giorno in questione. Questa tradizione, ovviamente, esclude i numeri 32, 33, 34, 35, 36 e lo zero.

COME SI SVOLGE IL GIOCO

È consentito cominciare a piazzare le proprie puntate nel momento in cui il croupier annuncia: “Faites vos jeux”, ossia: “Fate il vostro gioco, per favore”. Prima che il gioco effettivamente cominci, rimarrà a disposizione del giocatore il tempo sufficiente affinché questi possa effettuare le proprie scommesse.

A questo punto il croupier dà inizio al gioco, con la sua prima operazione che consiste nel girare la ruota in una direzione e nel far girare la pallina nella direzione opposta. Poco dopo si produrrà nell’annuncio di rito: “Rien ne va plus”, ossia: “Nulla va più, per favore”. Da questo istante non

è più possibile puntare o spostare nessuno dei jetons già posizionati.

Tutti gli occhi adesso sono focalizzati sulla corsa della pallina. La tensione aumenta. Lentamente la pallina perde velocità fino a fermarsi sul numero fortunato.

Analizzando più in particolare la frequenza statistica con cui le tipologie di scommessa vengono scelte per effettuare giocate di numeri, si scopre che il tipo “en plein” è quello maggiormente giocato, (37%). Le puntate “à cheval” e le “sixain”, insieme, raggiungono il 24% del totale. “carré”, (10%), e “transversale”, (5%), sono giocate significativamente di meno.

Il croupier annuncia il numero vincente, nonché le scommesse sulle Chances semplici risultate fortunate, mentre indica il numero con il rastrello, il “rateau”. Se, per esempio, dovesse risultare vincente il numero 3, l’annuncio nella formula di rito suonerà: “Trois, rouge, impair et manque”. Quindi uno dei croupier ritira dal tavolo le puntate perdenti, mentre l’altro comincia a pagare le vincite.

I pagamenti per le vincite realizzate sulle colonne, sulle dozzine e sulle chances semplici vengono sistemate accanto o sopra ai jetons puntati

in precedenza. Il saldo delle vincite realizzate sulle combinazioni di numeri viene passato direttamente al vincitore. Durante l'operazione di pagamento, il croupier chiederà quale puntata appartiene a quale giocatore, secondo un ordine prestabilito che impone di cominciare dalle scommesse realizzate sulle combinazioni minori, quali possono essere la "sixain", la "transverale"; passando poi al "carrè"; quindi al "cheval"; per concludere con le scommesse effettuate direttamente sul numero vincente.

Nel caso in cui un giocatore abbia piazzato diverse puntate sul numero vincente, o attorno ad esso, è possibile segnalarlo al croupier non appena questo inizia l'operazione di pagamento, di modo che la vincita totale realizzata dal giocatore in questione possa essere stabilita in un colpo solo.

Le puntate vincenti rimangono sul tableau.

Il giocatore può, a questo punto, determinare se lasciarle sullo stesso numero, o sulle stesse serie o combinazioni di numeri, oppure se rimuoverle. Alcuni giocatori ritengono sia di "cattivo auspicio" muovere o rimuovere una puntata vincente (e se il numero uscisse di nuovo?).

Ciononostante, nel caso in cui si decida di ritirare la propria puntata, dopo (e solo dopo) che questa abbia ricevuto il relativo pagamento,

si deve prestare attenzione a non muovere accidentalmente le puntate di altri giocatori.

Sino a quando il croupier è impegnato nell'operazione di pagamento, non è consentito, su tale parte di tavolo, rimuovere le proprie vincite, oppure effettuare scommesse relative al giro successivo. Nel momento in cui il croupier annuncia: "Tout est payé, faites vos jeux, s'il vous plait.", ossia: "Tutte le scommesse sono pagate, fate il vostro gioco", il segnale che un nuovo giro sta per cominciare.

MERCI, POUR LES EMPLOYÉS

È consuetudine, nel mondo dei casinò, lasciare la mancia al croupier nel caso in cui si vinca. Se si realizza una vincita pari a 35 volte la propria puntata, solitamente si omaggia il croupier di una mancia pari all'ammontare che si è puntato. Nel momento in cui il croupier si protende sui gettoni, il giocatore dirà: "un gettone per gli impiegati". Il croupier ringrazierà con il classico: "merci pour les employés", in altre parole: "grazie per gli impiegati". La mancia verrà deposita nel cosiddetto Tronc, una speciale cassetta situata nel tavolo.

LO ZERO

Lo Zero è un numero speciale nel gioco della roulette. Non è Nero e neppure Rosso, bensì è Verde. Non appartiene ai numeri che vanno dall'1 al 36 e, per questo motivo, non fa parte delle chances semplici né delle dozzine o delle colonne. Sullo zero è possibile scommettere come su ogni altro numero. La Roulette Francese ha svariate regole da applicare nel caso in cui la pallina si fermi sullo zero. Se si scommette sulle chances semplici e lo zero risulta vincente, la scommessa viene posta momentaneamente "en prison" (in prigione) dal croupier per permettergli di terminare i propri compiti. I jetons in prigione sono posizionati sulla linea gialla che delimita il campo in questione. In questo caso il valore della scommessa è ridotto a metà. Appena possibile il croupier dimezza tutte le puntate presenti sulla linea della prigione. Questa operazione, detta "partager" (dividere), significa perdere la metà della propria puntata, ammontare che va al banco. L'importo restante rimane di proprietà del cliente e se fosse al di sotto dei minimi del tavolo sarà restituito, altrimenti rimarrà in gioco nella medesima chance.

La puntata "en prison" non può essere rimossa o toccata. È compito del croupier dividerla a metà e consegnare al cliente il resto solo se di importo inferiore al minimo del tavolo.

SI DESIDERA SMETTERE DI GIOCARE?

Se si desidera smettere di giocare, è possibile rivolgersi alla cassa per cambiare i propri jetons in altri gettoni di valore o in banconote e monete. I jetons sono tipicamente impiegati per i giochi francesi. Per contro, i gettoni di valore possono essere utilizzati ovunque al casinò.

Non tutte le norme relative al gioco sono incluse in questo prospetto. Per favorirne la leggibilità sono state tracciate solo le linee guida. Relativamente a questa pubblicazione, non può essere avanzato alcun diritto. Per quanto riguarda le regole ufficiali del Casinò, si prega di consultare il Regolamento della Casa e il Regolamento dei Giochi, disponibili, per qualunque verifica o accertamento, presso la Reception.



PASSE

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



CASINÒ  LUGANO

casinolugano.ch