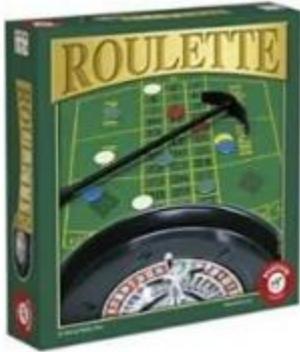


Roulette Regole

Di Patrick / 18 Febbraio 2024



Mettete alla prova la vostra fortuna giocando alla roulette. Imparate le regole della roulette, puntate su un numero e ricevete la vostra vincita quando viene visualizzato.

Contenus [masquer](#)

[1 Attrezzatura](#)

[2 I diversi modi di scommettere sul tavolo delle scommesse](#)

[2.1 Quote multiple](#)

[2.2 Probabilità semplici](#)

[3 Scopo del gioco](#)

[4 Come funziona il gioco](#)

[5 Il numero 0](#)

[6 Fine del gioco](#)

Attrezzatura

Per giocare alla roulette sono necessari i seguenti elementi:



Una ruota europea a sinistra e una ruota americana a destra

– una ruota cilindrica con 37 numeri (roulette inglese o europea e francese) o 38 numeri (roulette americana)



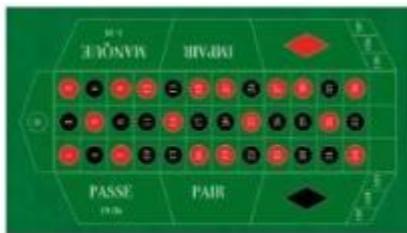
– un tavolo da gioco o un tavolo per le scommesse



Tavolo da gioco americano



Tavolo da gioco europeo o inglese



Tavolo da gioco francese

- una pallina
- fiches
- un rake (usato dal croupier per spostare le puntate)

I diversi modi di scommettere sul tavolo delle scommesse

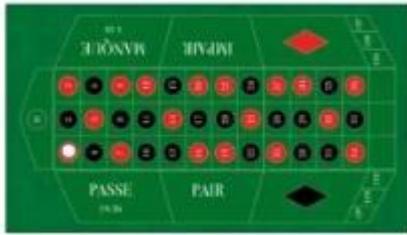
Il tavolo delle scommesse è diviso in due aree: l'area interna, composta da numeri, e l'area esterna, composta da combinazioni di numeri.

Per scommettere sulla Roulette sono disponibili diverse probabilità, che vengono stabilite sotto forma di quote:

Quote multiple

Numero intero

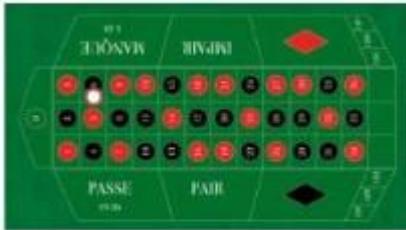
Posizionare le fiches su un numero compreso tra 1 e 36. Se la pallina si posiziona sul vostro numero, la vostra puntata sarà moltiplicata per 36.



Scommessa sul numero 1 completo

Cavallo

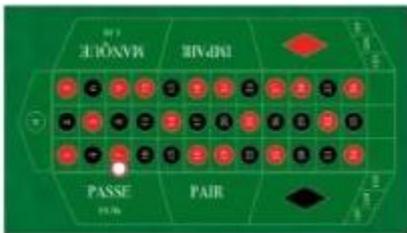
Posizionare le fiches sulla linea tra due numeri. Se la pallina si posiziona su uno di questi numeri, la vostra puntata sarà moltiplicata per 17.



Scommettere sui numeri 5 e 6

Trasversale

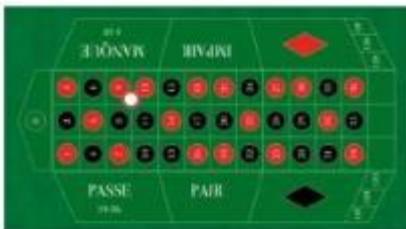
Scegliete una colonna di 3 numeri e posizionate le vostre fiches sulla linea alla fine di una di esse. Se la pallina si posiziona su uno dei numeri scelti, la vostra puntata sarà moltiplicata per 11.



Concentrarsi sui numeri 7, 8 e 9

Quadrato

Posizionare le fiches al centro dei 4 numeri scelti. Se la pallina si ferma su uno di questi numeri, la vostra puntata sarà moltiplicata per 8.



Quadrare i numeri 8, 9, 11 e 12.

Colonna

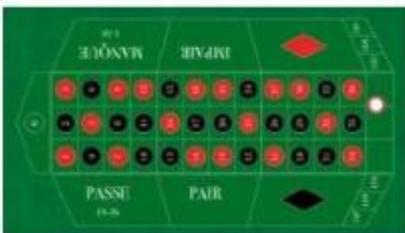
Posizionare le fiches sulla casella in fondo a una colonna (di fronte al numero 0). Se la pallina si ferma su uno dei numeri della colonna scelta, la puntata sarà moltiplicata per 2.



Scommettere sulla colonna contenente i numeri 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 e 36.

Doppia colonna

Posizionare le fiches tra 2 colonne e in fondo (di fronte al numero 0) a queste colonne. Se la pallina si ferma su uno dei numeri delle 2 colonne scelte, la puntata viene moltiplicata per 0,5.

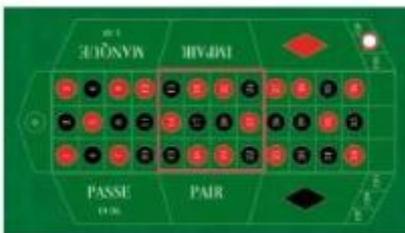


Scommettere in doppia colonna sui numeri della colonna 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36 e i numeri della colonna 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35.

Dozzina

Ci sono 3 caselle per le 3 dozzine della Roulette: i primi 12 numeri (da 1 a 12), i 12 numeri centrali (da 13 a 24) e gli ultimi 12 numeri (da 25 a 36).

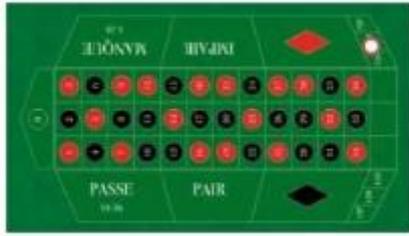
Posizionare le fiches su una delle decine di caselle. Se la pallina si posiziona su uno dei numeri della dozzina che avete scelto, la vostra puntata sarà moltiplicata per 2.



Scommettere sul quadrato con i 12 numeri al centro

Doppia dozzina

Posizionare le fiches tra le due dozzine scelte. Se la pallina si ferma su uno dei numeri delle due dozzine scelte, la puntata viene moltiplicata per 0,5.



Scommettere una doppia dozzina di 12 numeri centrali e di 12 numeri finali

Probabilità semplici

Le probabilità semplici sono costituite dalle combinazioni delle seguenti caselle:

- Mancanze: numeri da 1 a 18
- Passaggi: numeri da 19 a 36
- Pari e dispari
- Rosso e nero

Posizionare le fiches su una delle caselle delle quote semplici. Se la pallina si ferma su un numero (da 1 a 18 o da 19 a 36 per le caselle miss e pass), su un numero pari/dispari o su un colore rosso o nero, la vostra puntata sarà moltiplicata per 1.

Nota:

La doppia colonna e la doppia dozzina non sono molto diffuse nei casinò.

Scopo del gioco

La roulette consiste nello scommettere sul numero che verrà visualizzato dalla ruota cilindrica una volta terminato il suo giro. **Ogni giocatore piazza la propria puntata su una casella a scelta e attende che il risultato venga rivelato.**

Come funziona il gioco

- Potete giocare alla roulette in un casinò, con gli amici o online. Scoprite i migliori giochi di roulette online.
- Il croupier annuncia: “Fate le vostre puntate! Tutti i giocatori piazzano una o più fiches (le puntate minime e massime sono stabilite dal casinò, o dai giocatori stessi se giocano con amici o familiari) su una o più caselle a loro scelta sul tavolo delle puntate.
- Il croupier annuncia: “Tutte le puntate sono chiuse! Tutti i giocatori devono controllare la loro mano e le fiches che hanno puntato.
- Il croupier fa girare la ruota e vi lancia la pallina.
- Il croupier annuncia “Niente più puntate”. Tutte le puntate sono state registrate e nessun giocatore può toccarle (le puntate sul tavolo).
- Il croupier annuncia il numero visualizzato dalla pallina e/o vi posiziona sopra un dolly (una sorta di contatore per segnare il numero vincente).
- Il croupier rimuove dal tavolo tutte le puntate non vincenti con un rastrello (se si tratta di un casinò) e premia con fiches tutte le puntate vincenti (numero, cavallo, piazza, dozzina, singola chance, ecc.).

Esempio di annuncio da parte del croupier per annunciare un risultato:

29-nero-dispari-pass: tutti i giocatori che hanno puntato sul numero 29, sul quadrato nero, sul quadrato dispari e sul quadrato pass saranno ricompensati.

Nota:

Un giocatore può puntare su diversi numeri e caselle durante un turno.

Il numero 0

- Se si punta sul numero 0, come numero intero, cavallo o casella, si riceve una vincita normale.
- La puntata viene bloccata se viene visualizzato il numero 0 e si punta su una singola chance. Riceverete la vostra puntata nel giro successivo, se la chance semplice che state giocando viene visualizzata dalla pallina. In caso contrario, la puntata sarà persa (la scommessa).
- Se si punta su una singola chance e il numero 0 viene visualizzato una seconda volta, la pallina deve visualizzare la chance in questione per due volte di seguito affinché la puntata venga restituita.

Attenzione! :

- Le scommesse non vincenti non saranno restituite.
- Quando viene visualizzato il numero 0, tutte le scommesse piazzate su più chance andranno perse.

Fine del gioco

Una partita di roulette si svolge in più turni (illimitati se ci sono giocatori). Un giro termina quando il croupier ha finito di annunciare tutti i risultati vincenti e perdenti.