

Setz- und Gewinnmöglichkeiten american Roulette.

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

Einfache Chance - Sie gewinnen je 1-fach.



RED (rot)
Alle roten Nummern



EVEN (gerade)
Alle geraden Nummern



BLACK (schwarz)
Alle schwarzen Nummern



1-18 (nieder)
Die Nummern von 1-18



ODD (ungerade)
Alle ungeraden Nummern



19-36 (hoch)
Die Nummern von 19-36

SIX LINE

Sie gewinnen je 5-fach.



Sechs aufeinander folgende Nummern aus zwei aufeinander folgenden Querreihen, z. B. 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Corner

Sie gewinnen je 8-fach.



Vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden, z. B. 7, 8, 10, 11.



Die ersten vier Nummern 0, 1, 2, 3 heißen **FIRST FOUR**.

STREET

Sie gewinnen je 11-fach.



Drei aufeinander folgende Nummern aus einer Querreihe des Tableaus, z. B. 7, 8, 9 aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3.

SPLIT

Sie gewinnen je 17-fach.



Zwei Nummern, die entweder vertikal oder horizontal benachbart sind, z. B. 7/10 oder 7/8.

FULL NUMBER

Sie gewinnen je 35-fach.



Eine der siebenunddreißig Nummern auf dem Tableau von 0 - 36.

Dutzende und Kolonnen - Sie gewinnen je 2-fach.



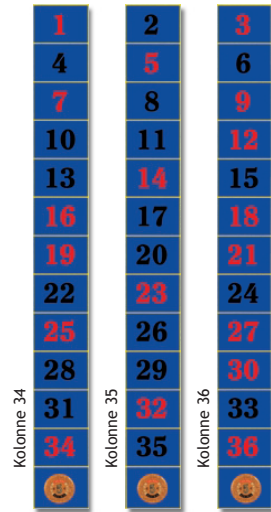
FIRST DOZEN
(Erstes Dutzend)
Zwölf aufeinander folgende Nummern von 1 - 12



SECOND DOZEN
(Mittleres Dutzend)
Zwölf aufeinander folgende Nummern von 13 - 24



THIRD DOZEN
(Letztes Dutzend)
Zwölf aufeinander folgende Nummern von 25 - 36



Kolonne 34

Kolonne 35

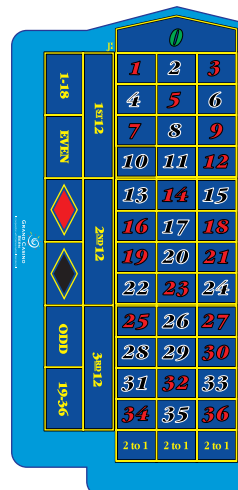
Kolonne 36

KOLONNE
(Zwölf Nummern)

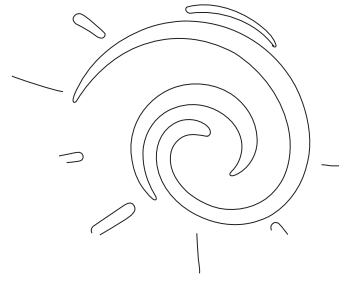
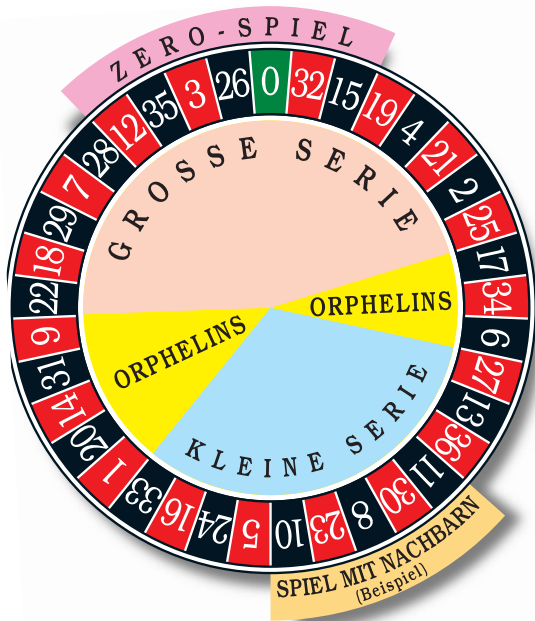
Der Kessel



Das Spieltuch



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, 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

Zero-Spiel
(Mit vier Chips)
Sieben Zahlen, die im Zylinder nebeneinander liegen, und zwar 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15.

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

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

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, 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, und 17, 34, 6.

Finale
(ohne Abbildung; mit drei oder vier Chips)
Zwei Zahlen, die aus einer Zahlenserie mit gleicher Endziffer, z.B. Finale 3 = 3, 13, 23, 33 oder Finale 7 = 7, 17, 27.

