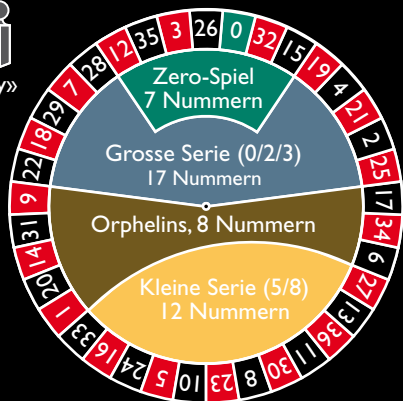


Spielfeld

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

Die Gewinnnummer wird für alle Gäste sichtbar mit der «Dolly» gekennzeichnet.



Sonstiges

Sie können an den Spieltischen Ihre Einsätze mit Chips tätigen. Geldscheine wechseln unsere Mitarbeiter am Spieltisch gerne in Chips um. Fremdwährungen können Sie ausserdem jederzeit an der Kasse gegen Chips eintauschen.

Angaben zu den Minimum- und Maximum-Einsätzen finden Sie an jedem Spieltisch angeschrieben.

Gültig im Rahmen der Besuchs- und Spielordnung, Änderungen vorbehalten. Die Entscheidung der Direktion ist endgültig.

American Roulette



American Roulette

AR_CSGJanuar 2009 ©Swiss Casinos Services AG

Grand Casino St. Gallen AG · St. Jakob Strasse 55 · CH-9000 St. Gallen
www.swisscasinos.ch

Schaffhausen · St. Gallen · Pfäffikon-Zürichsee



SWISS CASINOS
St. Gallen

«Ihren Einsatz bitte!»

Vademecum für das Vergnügen am Roulette-Tisch

Roulette ist einfach zu spielen und macht Spass: Nehmen Sie Platz und tauchen Sie ein in die faszinierende Welt des American Roulette.

Haben Sie Fragen? Sprechen Sie uns an! Wir freuen uns, Ihren Aufenthalt bei uns zu einem Erlebnis zu machen. Und wer weiss: Vielleicht haben Sie ja gerade heute eine Glückssträhne!

Spielregeln

- Bei diesem Spiel mit unbegrenzter Anzahl Teilnehmer, können Sie **mit Wert-Chips und mit Color-Chips** spielen. (Kauf und Rückgabe von Color-Chips am gleichen Tisch. Als spielender Gast bestimmen Sie den Wert, der für jeden sichtbar ist. Nur die ausgewählte Farbe steht zur Verfügung.)
- Sie können solange Einsätze tätigen, bis der Croupier die Setzphase mit der Spielabsage und Handzeichen beendet.
- Fällt die Kugel auf **0 (Zero)**, wird bei allen einfachen Chancen der halbe Einsatz eingezogen bzw. der wertniedrigste Chip gesperrt.

Spielablauf

- Der Croupier eröffnet die Setzphase.
- Anschließend haben Sie die Möglichkeit, Chips auf die gewünschte/n **Position/en, Kombination/en und Farbe** zu setzen.
- Der Croupier kündigt das **Ende der Setzphase** an.
- Sobald die Kugel gefallen ist, sagt der Croupier die **Gewinnummer** (die sichtbar mit der «Dolly» gekennzeichnet wird)...
- ...und zahlt die mit der Gewinnnummer zusammenhängenden Chancen aus.
- Im Anschluss daran beginnt eine neue Spielrunde.

Setz- und Gewinnmöglichkeiten

1fache Auszahlung

	Rot	alle roten Nummern
	Schwarz	alle schwarzen Nummern
EVEN	Gerade	alle geraden Nummern
ODD	Ungerade	alle ungeraden Nummern
1-18	Nieder	alle niedrigen Nr. von 1 bis 18
19-36	Hoch	alle hohen Nr. von 19 bis 36

2fache Auszahlung

1 st 12	erstes Dutzend	12 aufeinander folgende Nr. 1 bis 12
2 nd 12	zweites Dutzend	12 aufeinander folgende Nr. 13 bis 24
3 rd 12	drittes Dutzend	12 aufeinander folgende Nr. 25 bis 36
2 to 1	Kolonne	12 Nummern derselben Kolonne

5fache Auszahlung

Six Line	4 5 6 7 8 9	Sechs aufeinander folgende Nummern aus zwei folgenden Querreihen z. B. 4, 5, 6, 7, 8, 9
----------	----------------	---

je 8fache Auszahlung

Corner Four	2 3 5 6	Vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden, z. B. 2, 3, 5, 6 oder 31, 32, 34, 35
First Four	0 1 2 3	Die ersten vier Nummern, also 0, 1, 2, 3, heissen First Four

11fache Auszahlung

Street	4 5 6 0 1 2	Drei aufeinander folgende Nummern aus einer Querreihe des Tableau, z. B. 4, 5, 6 oder 28, 29, 30, aber auch 0, 1, 2 oder 0, 2, 3
--------	-------------------	--

je 17fache Auszahlung

Split	14 17 29 30	Zwei Nummern, die entweder vertikal oder horizontal benachbart sind, z. B. 14, 17 oder 29, 30
-------	----------------	---

je 35fache Auszahlung

Straight up	35	Eine volle Nummer, z. B. 35
-------------	----	-----------------------------

Kombinierte Setzmöglichkeiten

Grosse Serie	0 2 3 4 7 15 22 12 18 21 25 26 28 29 32 35	9 Stücke
Kleine Serie	5 8 10 11 13 16 23 24 27 30 31 33 36	6 Stücke
Orphelins Split	6 9 14 17 17 20 31 34	5 Stücke
Zero-Spiel	0 3 12 15 26 35	4 Stücke