

Roulette

		↓	↓	↓
BLACK	0xxxx	1 00001	2 00010	3 00011
		4 00100	5 00101	6 00110
		7 00111	8 01000	9 01001
		10 01010	11 01011	12 01100
		13 01101	14 01110	15 01111
RED	1xxxx	16 10000	17 10001	18 10010
		19 10011	20 10100	21 10101
		22 10110	23 10111	24 11000
		25 11001	26 11010	27 11011
		28 11100	29 11101	30 11110
		0 00000	31 11111	
		EVEN xxxx0		UNEVEN xxxx1

Wette	Gewinn	Setzen
Gerade/Ungerade	X 2	Felder: Even/Uneven
Rot/Schwarz	X 2	Felder: Red/Black
Reihe (↓)	X 3	Reihe mit Pfeil
Zahl Chance	X 30	Direkt auf eine Zahl legen
Doppelte Chance	X 15	Auf den Strich zwischen zwei Zahlen legen
Dreifache Chance	X 10	Auf den Punkt zwischen drei Zahlen legen (Geht nur bei 0/31)
Vierfache Chance	X 7	Auf das Kreuz zwischen 4 Zahlen legen

Regeln:

Der Croupier bittet darum, die Wetten zu platzieren. Dann sagt er „Rien ne va plus“ (Nichts geht mehr) und startet das Roulette mit dem Tastendruck. Die Kugel beginnt zu rollen und bleibt nach einiger Zeit liegen. Nun kann der Croupier die Gewinne nach der oberen Tabelle verteilen. Dazu legt er den gewonnenen Betrag mit auf Feld, und der Spieler darf seinen Gewinn einstreichen.

Sonderregel: Die Zahlen 0 und 31 sind weder gerade noch ungerade und weder Rot noch Schwarz. Bei einer solchen Wette bleibt der Einsatz bis zur nächsten Runde liegen.

Gewinn Beispiele:

Ein Spieler setzt einen Cent auf das Feld ungerade und es kommt die Zahl 7. Der Croupier legt einen weiteren Cent auf die Cent Münze des Spielers. Der Einsatz hat sich verdoppelt (x2).

Ein Spieler setzte auf die mittlere Reihe (2,5,8,11,14...) indem er 2 Cent auf den mittleren Pfeil legt. Es kommt die Zahl 17 und der Croupier legt 4 Cent auf die 2 Cent des Spielers (x3).

Ein Spieler legt einen Cent auf die Zahl 13. Genau diese Zahl kommt auch in dem Spiel. Der Croupier legt 29 weitere Cent auf den Einsatz des Spielers (x30).

Ein Spieler legt einen Cent auf das das Kreuz zwischen die Zahlen 20,21,23,24. Es kommt die Zahl 21. Der Croupier legt 6 weitere Cent Stücke auf den Einsatz.