

Il tavolo da gioco è di forma rettangolare e si compone di un cilindro (roulette) diviso in 37 caselle numerate da 0 a 36 e di un tappeto per le puntate.

Sul cilindro, lo zero è scritto su una casella verde.

Gli altri 36 numeri sono indicati all'interno di caselle alternativamente rosse e nere.

Sul tappeto sono tracciate linee e spazi, dove sono indicati i numeri, le combinazioni semplici, le colonne e le dozzine.

Il **gioco** consiste nell'indovinare in quale numero cadrà la pallina e si scommette contro il banco.

Quando l'impiegato (croupier) annuncia *Messieurs, faites vos jeux*, si entra nel vivo del gioco: fai la tua puntata, piazzando uno o più gettoni (fiches) sui numeri o sulle combinazioni che desideri.

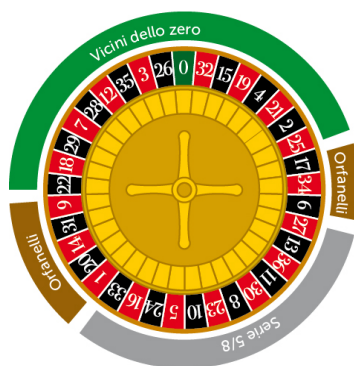
È raccomandabile, per evitare equivoci e contestazioni, affidare le proprie puntate agli impiegati di gioco.

Il croupier gira il cilindro in un senso e lancia la pallina nel senso inverso.

Puoi puntare fino a quando il croupier non annuncia *Rien ne va plus*.

Quando la pallina si ferma in una delle 37 caselle della roulette si dichiara il numero vincente.

### Settori del cilindro



## PUNTATE SULLA ROULETTE FRANCESE

### Combinazioni Multiple

#### Pieno (A)

un numero pieno: 35 volte la posta

#### Cavallo (B)

due numeri vicini: 17 volte la posta

#### Trasversale piena (C)

tre numeri sulla stessa linea orizzontale:

11 volte la posta

#### Carré (D)

quattro numeri uniti: 8 volte la posta

#### Quattro primi (E)

i primi quattro numeri (0, 1, 2, 3): 8 volte la posta

#### Trasversale semplice (F)

blocco orizzontale di sei numeri: 5 volte la posta

#### Colonna (G)

una colonna di dodici numeri: 2 volte la posta

#### Dozzina (H)

(1-12) - (13-24) - (25-36): 2 volte la posta

### Combinazioni semplici

#### Manque (I)

(1-18): 1 volta la posta

#### Passe (L)

(19-36): 1 volta la posta

#### Rosso o nero (M)

1 volta la posta

#### Pari o dispari (N)

1 volta la posta

Con l'uscita dello zero, le combinazioni semplici rimangono *prigioniere* sino al colpo successivo e, conseguentemente, liberate se vincitrici.

Le puntate perdono la metà del valore in caso di ritiro da parte del giocatore e possono, a sua richiesta, essere spostate dall'impiegato, sempre in prigione, su altre combinazioni.

