



Come giocare Roulette Americana

Come giocare Roulette Americana



## Le origini del gioco

Sono molte le storie che narrano le origini della roulette. Percorrendo a ritroso la storia di questo gioco, le prime tracce possono essere fatte risalire al X secolo. A tale periodo appartengono alcune pergamene rinvenute nel Caucaso. Proprio da queste è stata estratta l'attuale sequenza dei numeri.

La roulette, nella sua forma originale, si dice sia stata inventata da un monaco cinese, nel XIV secolo, e importata in Europa da un missionario gesuita. Al contrario di ciò che è comunemente ritenuto, il matematico francese, Blaise Pascal (1623 – 1662), non ne è stato l'inventore. Egli fu, in effetti, il padre di uno dei primi contributi scientifici alla teoria della probabilità, ma non c'è nessun collegamento diretto fra lui e il gioco della roulette.

Una forma primitiva di roulette apparve per la prima volta in Italia alla fine del XVII secolo. Verso la metà del XVIII secolo,

# Come giocare Roulette Americana

i primi casinò furono innalzati in Germania e in Francia. A metà del XIX secolo, iniziarono a prosperare e fra gli altri, videro la luce i casinò di Baden-Baden e Monte Carlo.

## Ogni gioco ha i propri gettoni

Il Casinò di Lugano usa diversi tipi di gettoni. I giochi di carte come il Black Jack, il Caribbean Stud Poker ed altri, si giocano con gettoni di valore. Le Slot Machines ricorrono alle monete di uso corrente (CHF). Con la Roulette Francese si utilizzano i jetons. Mentre nel gioco della roulette americana, solitamente, vengono usati dei gettoni di colore. Tali gettoni di colore, possono essere acquistati al tavolo dove si gioca. A dipendenza della puntata minima del tavolo (indicata sulla tabella Min-Max), è possibile determinare il valore dei propri gettoni.

Ecco come si procede:

Poniamo che si scelga un tavolo e che si decida di comperare, per esempio, CHF 100.-- in gettoni di colore. Si chiede-

---

## Plaques



---

## French Jetons



---

## Gettoni di valore



# Come giocare Roulette Americana

rà, allora, al croupier se c'è ancora un colore disponibile. Si informerà il croupier sulla cifra con la quale si intende giocare. Poniamo che si voglia giocare con gettoni da CHF 5.--; il croupier darà al giocatore 20 gettoni di un colore disponibile e annoterà su di un apposito display, situato sopra al tavolo da roulette, che il giocatore sta giocando con gettoni del valore di CHF 5.--. Il display mostra tutti i colori in uso (ed il loro valore specifico).

Il croupier non è autorizzato a prendere soldi direttamente dalle mani del giocatore. Chi volesse comperare dei gettoni posizionerà il denaro che vuole cambiare sul tavolo, di fronte a sé.

- ❶ **ATTENZIONE:** ogni tavolo da roulette americana ha i propri gettoni di colore, i quali non possono essere utilizzati su un altro tavolo. Quando si decide di lasciare il tavolo, bisogna sempre ricordarsi di cambiare i gettoni di colore in gettoni di valore. Questi ultimi possono essere utilizzati da un capo all'altro del casinò e possono essere cambiati, alla cassa, in banconote o in monete.



## Esperienza o superstizione?

Ogni giro di roulette è nuovo e non ha niente a che vedere con quello precedente (né il tavolo né la pallina conservano memoria). Ciononostante, quelli che riportiamo qui di seguito sono alcuni consigli o informazioni dati da giocatori esperti (che possono essere o non essere derivate da superstizione).

- Non giocare numeri che non escono da tempo.
- Giocare sempre con il banco. Sembra logico giocare in nero se è uscita un'intera serie di rossi. Una volta a Monte Carlo il Rosso è uscito per ben 39 volte di seguito.
- Mantenere sempre la puntata che è risultata vincente. E' possibile che lo stesso numero capiti ancora. Una volta a Londra lo stesso numero è uscito non meno di 6 volte di seguito.



Il numero più richiesto sembra essere il 32, seguito dai numeri 23, 17, 8, 2, 11, 26, 5 e 35. E' sorprendente il fatto che tutti questi numeri stiano nella colonna media (colonna 35).

## Come piazzare una scommessa?

Il gioco inizia quando il giocatore è in possesso dei suoi gettoni di colore. Si vuole scommettere su un numero ritenuto fortunato? O forse si preferisce scommettere su più numeri contemporaneamente?

Ecco una visione d'insieme di tutte le possibilità di scommessa.

(Vedi schema nelle pagine seguenti)



Giocate	Quali numeri?
A 1-18	da 1 a 18
B 19-36	da 19 a 36
C PARI	18 numeri pari
D DISPARI	18 numeri dispari
E ROSSO	18 numeri rossi
F NERO	18 numeri neri
G PRIMA DOZZINA	da 1 a 12
H SECONDA DOZZINA	da 13 a 24
I TERZA DOZZINA	da 25 a 36



11

### Pagamenti

1 x scommessa

1 x scommessa

1 x scommessa

1 x scommessa

1 x scommessa

1 x scommessa

2 x scommessa

2 x scommessa

2 x scommessa



	Giocate	Quali numeri?
J	2 a 1 (colonna 34)	1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34
K	2 a 1 (colonna 35)	2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32, 35
L	2 a 1 (colonna 36)	3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36
M	SESTINA	6 numeri in blocco
N	CARRE'	4 numeri in blocco
O	TERZINA	3 numeri in fila
P	CAVALLO	2 numeri adiacenti
Q	PIENO	1 numero



## Pagamenti

2 x scommessa

2 x scommessa

2 x scommessa

5 x scommessa

8 x scommessa

11 x scommessa

17 x scommessa

35 x scommessa

# Come giocare Roulette Americana

E' importante mostrare chiaramente su cosa si sta scommettendo. Questo evita ogni sorta di fraintendimento.

- Se si sta scommettendo su un numero singolo (in pieno), la puntata deve essere posizionata precisamente nel settore riservato a tale numero.
- Se si sta scommettendo su due numeri (cavallo), la puntata deve essere posizionata precisamente sulla linea di divisione fra i settori dei due numeri.  
Il grafico delle scommesse può fornire ulteriori esempi di puntate.
- Se ci sono già altri gettoni sul numero (o sui numeri) su cui si è deciso di scommettere, semplicemente si posizionerà la puntata su di essi.

**!** **ATTENZIONE:** con la Roulette Americana la scommessa minima sulle chances semplici, sulle dozzine e sulle colonne è, solitamente, sempre più alta della scommessa minima regolare effettuata sul tavolo al quale si gioca.

Consultando il pannello informativo, al tavolo da roulette, si potranno ottenere ulteriori dettagli su scommesse minime e massime.

Per scommesse su chances semplici, dozzine e colonne, sono consentiti i gettoni di colore come anche quelli di valore.

## Quando e come scommettere sulla Tabella dei Vicini

Molti tavoli da roulette possiedono una matrice ovale situata di fianco al normale disegno che figura sul tappeto: si tratta della tabella dei numeri Vicini. Su di essa i numeri sono indicati nella stessa sequenza con cui compaiono sulla ruota della roulette. Questo sistema è stato specificatamente concepito per scommesse più complicate, come le serie 5/8 e il gioco dei Vicini.

- ❗ Scommettere sulla Tabella dei Vicini richiede l'assistenza del croupier.

## Le serie

Se si crede che la pallina cadrà in un determinato segmento della ruota, si potrà, se lo si desidera, giocare una serie di numeri. La tabella dei Vicini e l'illustrazione sulla ruota mostrano quali numeri appartengono a quali serie.

### A. I Vicini dello "0"

Questa è la serie 0 / 2 / 3, sulla quale vengono scommessi 9 gettoni. In tale modo sarà possibile giocare le seguenti combinazioni di numeri: 0 / 2 / 3, 4 / 7, 12 / 15, 18 / 21, 19 / 22, 25 / 29 e 32 / 35 (su 0 / 2 / 3 e 25 / 29 viene piazzata una doppia scommessa).

### B. Gioco delle Zero

Il Gioco dello Zero viene giocato scommettendo 4 gettoni sulle seguenti combinazioni di numeri: 0 / 3, 12 / 15, 26 e 32 / 35.

### C. Serie 5 / 8

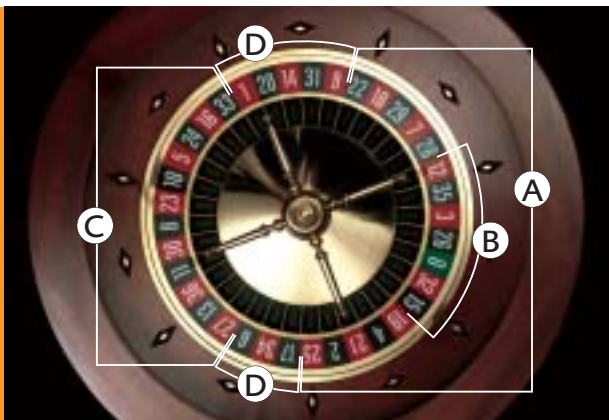
Si tratta della Serie 5 / 8, la quale richiede una puntata di 6 gettoni. La scommessa è realizzata sulle seguenti combinazioni di numeri: 5 / 8, 10 / 11, 13 / 16, 23 / 24, 27 / 30 e 33 / 36.

#### D. Orfanelli

E' possibile giocare gli Orfanelli puntando 5 gettoni sulle seguenti combinazioni di numeri:

1, 6 / 9, 14 / 17, 17 / 20 e 31 / 34.

L'ammontare della vincita dipende dal numero vincente e dalla combinazione di numeri giocata.



## "Tutto va" sulle serie

"Tutto va" è l'ordine dato al croupier da quel giocatore che voglia usare la totalità del pagamento di una scommessa vincente per giocare nuovamente lo stesso schema.

Supponiamo che si voglia giocare la Serie 5/8, puntando CHF 5.--. Supponiamo, altresì, che si vinca. In questo caso saranno pagati CHF 85.-- per il Cavallo vincente. Se a questo punto si ordina "TUTTO VA", alla nuova scommessa, effettuata sulla Serie 5/8, sarà sommata la vincita precedentemente ottenuta (per un totale di CHF 90.--). Saranno giocati CHF 15.-- (CHF 90.-- divisi su 6 combinazioni). Se il successivo numero vincente appartiene a tale serie, la vincita ammonterà a CHF 255.-- (17 volte CHF 15.--).



## I Vicini di un numero

Il gioco dei "Vicini di un numero" è molto semplice. Facciamo un esempio: supponiamo di credere che il numero vincente sarà l' 8. Non è però possibile avere la sicurezza che la pallina si fermerà precisamente sull' 8. Potrebbe fermarsi nella scanalatura contigua. In questo caso, se lo si desidera, si può giocare insieme a dei numeri vicini. Eccone le particolarità.

**A.** La scommessa cade non solamente sul numero 8, bensì

# Come giocare Roulette Americana

anche sui due numeri situati alla sinistra e sui due numeri situati alla destra dell'8. In questo caso la puntata si estende ai numeri: 10, 23, 8, 30 e 11. Se si è interessati a questo tipo di puntata è necessario dare al croupier 5 gettoni e dire: "8 e i Vicini". Il croupier ripete l'ordine e piazza i gettoni sulla Tabella dei Vicini, sul numero 8. Se la pallina si ferma su uno dei 5 numeri giocati, il croupier sposterà uno dei 5 gettoni, puntati in precedenza sul numero vincente e pagherà la vincita (pari a 35 volte la puntata). I Vicini possono essere giocati anche con uno o tre numeri adiacenti.

- B.** Se si gioca "8 e un Vicino", la scommessa si estende su 23, 8 e 30.
- C.** Se si gioca "8 e tre Vicini", si scommette su: 5, 10, 23, 8, 30, 11 e 36.

## Come si gioca ?

Il gioco ha inizio quando il croupier annuncia: "Fate il vostro gioco". Da questo momento il giocatore ha a disposizione il tempo necessario affinché possa piazzare le sue puntate.



Quindi il croupier fa girare la ruota in una direzione e la pallina della roulette nella direzione opposta. Poco dopo egli annuncia: "nulla va più", o "rien ne va plus" e compie un gesto ondulatorio con la mano sopra al tavolo da gioco. Da questo momento non è più possibile puntare o muovere i gettoni. Tutti gli sguardi sono focalizzati sulla corsa della pallina. La tensione aumenta. Lentamente, la pallina perde velocità fino a fermarsi sul numero fortunato. Il croupier constata il numero, nonché il colore vincente e vi posiziona il marcanumero chiamato "dolly". Le scommesse perdenti sono ritirate ed il croupier comincia a pagare le vincite secondo un ordine prestabilito. Per prime vengono saldate le scommesse sulle chances semplici, quindi le colonne vincenti, le dozzine, le varie combinazioni di numeri e, in ultimo, le scommesse "in pieno".

Fino al momento in cui il "dolly" rimane posizionato sul numero vincente, non è possibile effettuare, su tale parte di tavolo, le puntate relative al giro successivo. Nel momento in cui il croupier rimuove il "dolly" ed annuncia: "Tutte le scom-

# Come giocare Roulette Americana

messe sono pagate, fate le vostre puntate, per favore". Ha inizio così il giro successivo.

È consuetudine in tutti i casinò iniziare il primo giro della giornata con la pallina che giace sulla data del giorno in questione. Se, per esempio, è il 17 del mese, la pallina sarà adagiata sul numero 17 prima che il gioco abbia inizio.

## Una leggenda dei casinò

Il leggendario giocatore d'azzardo Nick the Greek, Nick il Greco, giocava su tutto ciò su cui era possibile scommettere e riuscì, in questo modo, a guadagnare una fortuna. Credeva fermamente nella teoria secondo la quale il gioco si rivolta sempre contro il giocatore. Per questo motivo, egli giocava d'azzardo unicamente ad una condizione: che un altro giocatore, prima della sua puntata, predicesse quello che sarebbe successo. Quindi, Nick il Greco scommetteva sull'opposto, presumendo che l'altro giocatore avrebbe avuto fortuna avversa.

## Merci, pour les employés

È consuetudine, nel mondo dei casinò, lasciare la mancia al croupier nel caso in cui si vinca. Se si realizza una vincita pari a 35 volte la propria puntata, solitamente si omaggia il croupier di una mancia pari all'ammontare che si è puntato. Nel momento in cui il croupier si protende sui gettoni, il giocatore dirà: "un gettone per gli impiegati". Il croupier ringrazierà con il classico: "merci pour les employés", in altre parole: "grazie per gli impiegati". La mancia verrà depositata nel cosiddetto Tronc, una speciale cassetta situata nel tavolo.

## Lo Zero

Lo zero è un numero speciale nel gioco della roulette. Non è nero e neppure rosso, bensì verde. Non appartiene ai numeri che vanno dall'1 al 36 e, per questo motivo, non fa parte né delle chances semplici né delle dozzine o delle colonne. Un numero speciale con una regola speciale: se, nella

# Come giocare Roulette Americana

Roulette Americana, il numero che risulta vincente nel giro è zero e la puntata è stata effettuata sulle chances semplici, tali puntate sono ridotte della metà.

## Le leggi della roulette

La prima legge relativa al gioco della roulette è la legge dei grandi numeri: misurato sul lungo periodo, il nero capita con la stessa frequenza con cui capita il rosso.

La seconda legge sulle dinamiche di questo gioco è la "regola dei due - terzi": in una serie di 37 turni, appariranno in media 24 diversi numeri. A questo proposito non esistono prove relative al fatto che 37 diversi numeri escano in una singola, ininterrotta serie.

Al fine di dimostrare che sta lasciando il tavolo senza nessun gettone, il croupier strofina sempre le sue mani una sull'altra (pratica conosciuta come "pulire le mani") prima di partire definitivamente dalla sua postazione dietro al tavolo da gioco.

Quanti sono a conoscenza del fatto che tutte le tasche esterne delle divisa dei croupier sono cucite, in modo da assicurare che esse siano effettivamente chiuse?

## Non è solo una ruota

La ruota della roulette è qualcosa di veramente speciale. In aggiunta all'alternanza tra rossi e neri, un'altra sua particolarità è costituita dal fatto che i numeri hanno anche una sequenza speciale. Accanto ad ogni numero appartenente alla serie da 1 a 18, si trova un numero della serie da 19 a 36. Un'eccezione è costituita dalla combinazione dei numeri 5 e 10. In corrispondenza di tale punto è come se la ruota si dividesse in due parti e ognuna di esse, ossia ogni metà della ruota (da 5 a 0 e da 10 a 0), totalizza 333.

*Nel gioco ci sono due piaceri sottoposti alla tua scelta – uno è vincere, l'altro è perdere.*

Lord Byron (1788-1824)

# Come giocare Roulette Americana

Non tutte le norme relative al gioco sono incluse in questo prospetto. Per favorirne la leggibilità sono state tracciate solo le linee guida. Relativamente a questa pubblicazione, non può essere avanzato alcun diritto. Per quanto riguarda le regole ufficiali del Casinò, si prega di consultare il Regolamento della Casa e il Regolamento del Gioco, disponibili, per qualunque verifica o accertamento, presso la reception.

Per accedere al Casinò di Lugano è richiesta l'età minima di 18 anni, comprovata da un documento d'identità ufficiale.



Via Stauffacher 1 • CH-6901 Lugano  
Tel +41 91 973 71 11 • Fax +41 91 973 71 12  
info@casinolugano.ch • www.casinolugano.ch