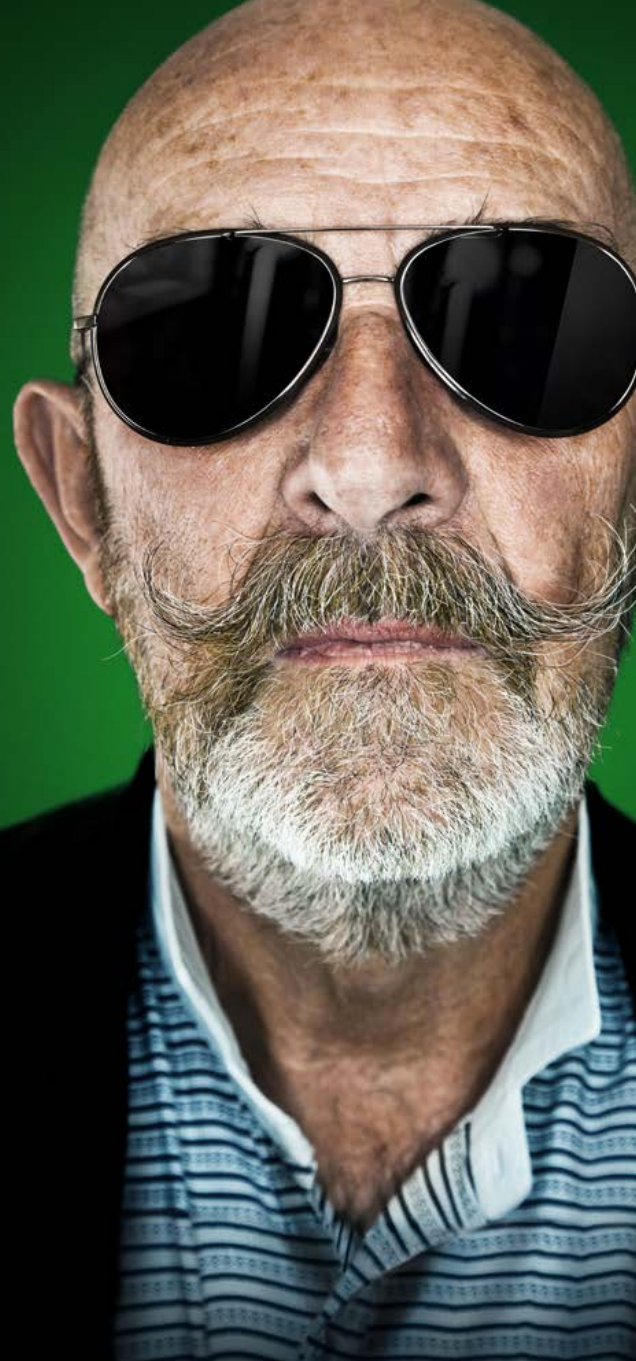




SPIELBANKEN
COTTBUS·POTSDAM
Viel Glück!

SPIELREGELN

AUTOMATENSPIEL | BLACK JACK
POKER | ROULETTE





SPANNUNG, NERVENKITZEL UND MILLIONEN GLÜCKSGEFÜHLE

Gönnen Sie sich doch mal etwas Besonderes: Spannung, Nervenkitzel und Millionen Glücksgefühle. In den Brandenburgischen Spielbanken gibt es genug davon. Treten Sie ein in die Spielbank Potsdam, wo wenige Meter entfernt die Glücksgöttin Fortuna auf der Kuppel des gleichnamigen Portals strahlt. Oder besuchen Sie uns in der Spielbank Cottbus, inmitten des historischen Stadtzentrums.

Beim Poker, Black Jack und an über 80 Automaten in beiden Spielbanken können Sie das Glück herausfordern. In Potsdam drehen sich auch die Roulettekessel im Live-Spiel für Sie. Lernen Sie uns kennen, genießen Sie die einmalige Spielatmosphäre und lassen Sie sich an der Bar verwöhnen. Und wenn Ihr Herz pulsiert, dann haben wir alles richtig gemacht.

DIE NR. 1 IN BRANDENBURG

Die Brandenburgische Spielbanken GmbH & Co. KG (BSB KG) ist der staatliche Glücksspielanbieter für Spielbanken im Land Brandenburg mit Sitz in Potsdam. Als 100%ige Tochtergesellschaft der Land Brandenburg Lotto GmbH betreiben wir die Spielbanken in Cottbus und Potsdam und sind Mitglied im Deutschen Spielbankenverband e. V. (DSbV).



GEPFLEGTE KLEIDUNG IST TRUMPF

Zum klassischen Spiel sollte auch Ihre Kleidung klassisch oder leger schick sein. Verzichten Sie also auf Turnschuhe. Herren benötigen ein Sakko, das sie gern an unserer Garderobe ausleihen können (1,50 Euro je Stück). An den Automaten erwarten wir ordentliche Freizeitkleidung.

EINTRITT FREI

Der Eintritt in die Spielbank ist frei. Sie müssen mindestens 18 sein und einen gültigen Personalausweis oder Reisepass vorlegen. Übrigens bieten wir Rauchern einen gesonderten Bereich mit Spielangebot.

BAR

Wenn Sie geschmackvolle Unterhaltung suchen, wird Sie ein Besuch in unserer Bar begeistern. Genießen Sie doch einen Cocktail, ein prickelndes Glas Sekt oder einen Snack. An der Bar lässt es sich gut verweilen, feiern oder einfach nur genießen.

KÖSTLICHE UNTERHALTUNG

Neben unseren Klassikern überraschen wir Sie kontinuierlich mit neuen Kreationen, mal mediterran, mal regional, immer frisch. Zu den kleinen und großen Leckereien bieten wir von Hause aus eine spannende Atmosphäre. Schauen Sie uns doch mal in die Karte.

NUR WER WAGT, GEWINNT.

*Im Spiel ist es wie im Leben
– nur wer wagt, gewinnt.
Also wagen Sie ein neues
Spiel: ganz klassisch beim
Roulette, Poker und Black
Jack oder an unseren vielfäl-
tigen Glücksspielautomaten.
Wenn Sie Fragen haben:
Unser Team zeigt und erklärt
Ihnen alles gern ausführlich
und persönlich. Entdecken
Sie hier unser Angebot.*



SPIELBANKEN
COTTBUS·POTSDAM
Viel Glück!



AUTOMATENSPIEL

Achtung! Ab jetzt kommt die Aufregung automatisch; Nehmen Sie einfach Platz und fordern Sie unsere Automaten zum Glücksspiel. Jetzt sind Sie am Drücker. Greifen Sie doch mal zum Einarmigen Banditen. Hier entdecken Sie mehr zu den Glücksmaschinen.

SPIELREGELN AUTOMATENSPIEL A | ALLGEMEINES

1. Der Spieler entrichtet seinen Spieleinsatz vor Beginn des Spieles durch Eingabe von Banknoten oder einer Play-Card mit Guthaben an den Spielautomaten. Die Bedingungen für die Nutzung der Play-Card werden in den Spielbanken separat bekannt gegeben.
2. Der Spieler erkennt mit der Entrichtung des Spieleinsatzes die Spielregeln für die Automatenspiele der BSB an.
3. Die Währung und Wertigkeit der vom Spielautomaten akzeptierten Banknoten und der Mindest- und Höchsteinsatz sind den Informationen an den Spielautomaten oder den in den Spielautomaten hinterlegten Informationsseiten zu entnehmen.
4. Die Gewinnpläne am Display der Spielautomaten oder die in den Spielautomaten hinterlegten Informationsseiten enthalten die Gewinnkombinationen und die zu erzielenden Gewinne – in Abhängigkeit vom Spieleinsatz.
5. Auszahlungen von Guthaben und Gewinnen ab 200,00 € erfolgen durch die Mitarbeiter der BSB.
6. Bei defekter Gewinnanzeige besteht kein Gewinnanspruch, eine Auszahlung erfolgt nicht.
7. Bei Fehlfunktionen der Spielautomaten – auch bei Freispielen – aufgrund technischer Störungen gilt das Spiel als nicht gespielt. Ein Gewinnanspruch besteht nicht. Etwaige aufgebuchte Gewinnkredite stehen der BSB zu. Der getätigte Spieleinsatz für das Spiel wird dem Spieler von der BSB erstattet.
8. Nach Beendigung des Automatenspielbetriebs, die von den Mitarbeitern der BSB angekündigt wird, besteht kein

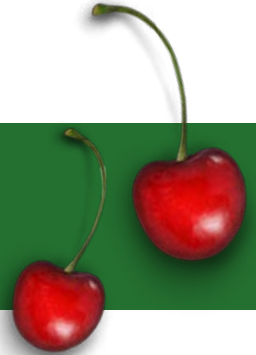
- Anspruch mehr auf Auszahlung von Gewinnen oder Speicherguthaben. Etwaige Reklamationen werden nicht berücksichtigt.
9. Gewinne, die durch Manipulation an den Spielautomaten oder durch sonstige das Spielgeschehen beeinflussende regelwidrige Maßnahmen erzielt werden, werden nicht ausbezahlt bzw. sind vom Gast im Falle einer bereits vorgenommenen Auszahlung ersatzlos zu erstatten. Regelwidrig sind insbesondere alle Maßnahmen, die der Ausschaltung oder der Begrenzung des für alle Teilnehmer am Glücksspiel maßgeblichen Zufallsprinzips dienen. Im Verdachtsfall wird über eine Gewinnauszahlung erst nach Klärung des Sachverhaltes entschieden.
 10. Manipulierte, durch Fremdeinwirkung oder technische Hilfsmittel beeinflusste Spielautomaten gelten als gesperrt. Der Versuch einer Spielaufnahme an gesperrten Spielautomaten ist regelwidrig und löst keinen Gewinnanspruch aus.
 11. Spielautomaten, die von Spielern gerüttelt, geschüttelt, angehoben oder gekantet werden, gelten als manipuliert und gesperrt. Eine Gewinnauszahlung findet nicht statt.
 12. Der Einsatz von Falschgeld und Fremdwährung ist nicht gestattet und schließt das Zustandekommen eines Spielvertrages aus.
 13. Die BSB übernimmt für die aufgestellten Spielautomaten eine Funktions- und Gewinnauszahlungsgarantie nur auf der Grundlage branchenüblicher Sorgfaltspflichten und auch nur für Spielautomaten, die nicht als gesperrt oder auf sonstige Art und Weise als nicht zum Spielbetrieb zugelassen gekennzeichnet sind.
 14. Bei Sachbeschädigung behält sich die BSB Regressansprüche gegen den Verursacher vor. Sachbeschädigungen werden ausnahmslos angezeigt.
 15. Bei Pleingewinnen am Automatenroulette erfolgt statt der 35-fachen eine 34-fache Gewinnausschüttung.

AUSZAHLUNGEN VON GUTHABEN UND GEWINNEN AB 200 €
ERFOLGEN DURCH DIE MITARBEITER DER BSB.

B | JACKPOTS

16. Jackpots sind Zusatzgewinne, die zusätzlich zu den Gewinnen aus den Spielen an einem Spielautomaten angeboten werden.
17. Die BSB kann Jackpots an einem oder mehreren Spielautomaten innerhalb einer Spielbank und über den Zusammenschluss von Spielautomaten der im Land Brandenburg zugelassenen Spielbanken bilden.
18. Art und Anzahl der Spielautomaten, die einen Jackpot bespielen, werden von der BSB bestimmt und können jederzeit von ihr verändert werden. Den Spielern wird dies rechtzeitig und in geeigneter Form bekannt gegeben.
19. Ein durch die BSB bestimmter Anteil des Spieleinsatzes jedes Spielautomaten, der an einen Jackpot angeschlossen ist, wird automatisch der Jackpotsumme zugeführt.
20. Gewinner des Jackpots ist derjenige Spieler, der an einem der in der Spielbank dem Jackpot angeschlossenen Spielautomaten zuerst die Gewinnsymbole erreicht oder dessen Spielautomat von der Jackpotanlage der Gewinn zugewiesen wird. Die Gewinnsymbole eines Jackpots werden von der BSB festgelegt. Die Anzeige an der Jackpotanlage ist für die Gewinnerzielung nicht maßgeblich.
21. Erscheinen bei zwei oder mehr Spielautomaten die Gewinnsymbole gleichzeitig, wird der Jackpot zwischen den an diesen Spielautomaten spielenden Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Gleichzeitiges Erscheinen der Gewinnsymbole liegt auch vor, wenn zwischen dem ersten Erscheinen der Gewinnsymbole an einem Spielautomaten und der folgenden Neuberechnung des Stands des Jackpots an weiteren Spielautomaten die Gewinnsymbole erscheinen.
22. Im Falle technisch bedingter, insbesondere datenverarbeitungstechnisch bedingter Abweichungen der angezeigten Jackpotgröße von dem tatsächlich zur Auszahlung bereitstehenden Gewinnanteil des Jackpots kommt im Gewinnfall nur der tatsächlich bereitstehende Gewinnanteil zur Auszahlung. Ein Anspruch auf Auszahlung der angezeigten Jackpotgröße besteht nicht.

23. Wurde der Jackpot zuvor an einem anderen Spielautomaten gewonnen, so hat der zeitlich nachfolgende Gewinner nur Anspruch auf den bis dahin neu entstandenen Jackpot.



JACKPOTS SIND ZUSATZGEWINNE,
DIE ZUSÄTZLICH ZU DEN GEWINNEN
AUS DEN SPIELEN AN EINEM SPIEL-
AUTOMATEN ANGEBOTEN WERDEN.

Sicher und legal – verantwortungsvolles Spielen in Ihrer konzessionierten Spielbank. Personalausweis erforderlich. Ab 18 Jahren!

Lassen Sie Glücksspiel nicht zur Sucht werden. Wenn Sie Hilfe benötigen: Beim Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten Sie kostenlos und anonym individuelle Beratung und Informationen rund um das Thema Glücksspielsucht:

BZgA-Hotline: 0800 1372700 – kostenlos und anonym:
Montag bis Donnerstag 10.00 – 22.00 Uhr,
Freitag bis Sonntag 10.00 – 18.00 Uhr



SPIELBANKEN
COTTBUS · POTSDAM
Viel Glück!

BLACK JACK

Die amerikanische Variante des „Siebzehnvier“ ist das meistgespielte Karten-Glücksspiel. Finden Sie heraus, wie berechnend Sie sind – in einem Zahlenspiel gegen die Bank. Der „Black Jack“ ist Ihr Ziel. Denn wenn Sie ein Ass und ein Bild oder eine Zehn auf der Hand haben, gewinnen Sie das Anderthalbfache Ihres Einsatzes.



BRANDENBURGISCHE SPIELBANKEN GMBH & CO. KG (BSB)
ES GELTEN FOLGENDE SPIELREGELN FÜR BLACK JACK IM
KLASSISCHEN SPIEL:

SPIELREGELN

BLACK JACK

A | ALLGEMEINES

1. Jeder Gast erkennt mit der Entrichtung des Spieleinsatzes die Black-Jack-Spielregeln Klassisches Spiel an.
2. Black Jack wird mit bis zu sechs Kartenspielen à 52 Karten gespielt.
3. Die spielenden Gäste treten gegen die Bank an. Ziel des Spiels ist es, mit seinen Karten einen höheren Punktwert als die Bank zu erreichen, ohne dabei den Wert von 21 zu überschreiten.
4. Auf dem Spieltisch sind sieben Spielfelder (Boxen) mit jeweils drei Einsatzmöglichkeiten (ein Doppelkreis und zwei einzelne Kreise) und zum Croupier hin das Insurance-Feld aufgezeichnet.
5. Zu jeder Box gehört ein Sitzplatz für den Boxinhaber.
6. Der Boxinhaber platziert seinen Einsatz im Doppelkreis. Er trifft für seine Box die beim Spielablauf notwendigen Spielentscheidungen (Sprachrecht).
7. Der Boxinhaber darf in seiner Entscheidung zum Spiel nicht beeinflusst werden. Ratschläge anderer Gäste (z. B. zu ziehen, zu resten, zu teilen oder zu doppeln) sind nicht gestattet.
8. Alle Einsätze in den Boxen sind in Jetons zu tätigen. Gegebenenfalls muss der Croupier Bargeld in Jetons wechseln.
9. Die Einsätze müssen vor der Kartenausgabe erfolgen. Einsätze, die nach der Absage getätigt werden, spielen nicht mit.

Das Tableau

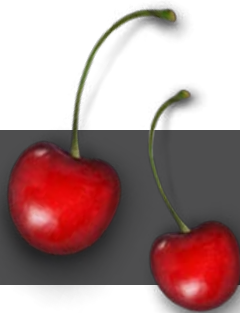


B | MINIMUM/MAXIMUM

10. Das Minimum/Maximum pro Box an den verschiedenen Spieltischen beträgt:

- **Minimum:** 2 € bis 20 €
- **Maximum:** 1.000 €

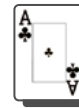
11. Die aktuellen Minimum-/Maximum-Einsätze werden im Rahmen der genehmigten Vorgaben durch den Direktor der Spielbank festgelegt.
12. Die Einsätze müssen durch das Tischminimum teilbar sein.
13. Jeder spielende Gast hat mindestens das am Tisch gültige Minimum einzusetzen. Spielt er in mehreren Boxen, hat er auch hier jeweils mindestens das Minimum einzusetzen.
14. Spielen mehrere Gäste (maximal drei) in einer Box, darf der Gesamtwert der Einsätze das Maximum der Box nicht überschreiten. Einsätze, die das Maximum überschreiten, werden in der Reihenfolge der Kreise reduziert, beginnend mit dem dritten Kreis.



SPIELT EIN SPIELER AN MEHREREN BOXEN,
HAT ER AUCH HIER JEWEILS MINDESTENS
DAS MINIMUM ZU SETZEN.

C | WERTIGKEIT DER KARTEN

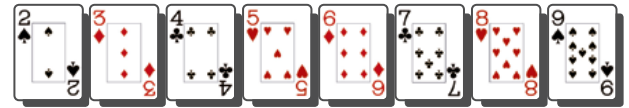
15. Um den Kartenwert zu ermitteln, werden Asse wahlweise mit 1 (eins) oder 11 (elf), Bilder mit dem Wert 10 (zehn) und alle anderen Karten mit dem auf ihnen abgebildeten Wert gezählt. Ein Kartenwert von 21, der mit nur zwei Karten erreicht wird (Black Jack), stellt das beste erzielbare Ergebnis dar. Ein Black Jack ist höherwertig als ein Kartenwert von 21.



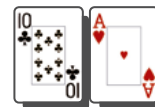
1 oder 11



je 10



abgebildeter Wert



Black Jack



21 (geringerwertig als Black Jack)



19



überkauft

D | SPIELVERLAUF

16. Zuerst erhalten die bespielten Boxen eine Karte und dann die Bank. Danach bekommen die Boxen eine zweite Karte.
17. Der Boxinhaber kann mit dem Ausdruck „Karte“ beliebig viele Karten von der Bank fordern oder mit dem Ausdruck „Rest“ erklären, dass er keine weiteren Karten wünscht. Überschreitet der Boxinhaber den Kartenwert von 21, verlieren die Einsätze auf der Box sofort, ohne Rücksicht auf die Karten der Bank.
18. Die Bank zieht Karten, bis sie mindestens einen Kartenwert von 17 Punkten erreicht hat. Darüber hinaus darf die Bank keine Karte mehr ziehen.
19. Ist der Kartenwert der Box höher als der Kartenwert der Bank, gewinnt die Box und alle Einsätze werden im Verhältnis 1:1 ausbezahlt. Ausnahme: Gewinnt die Box mit einem Black Jack, werden die Einsätze der Box im Verhältnis 3:2 ausbezahlt. Bei gleicher Höhe der Kartenwerte (standoff) bleiben die Einsätze der Box unverändert. Ist der Kartenwert der Box kleiner als der Kartenwert der Bank, gewinnt die Bank.

E | VERDOPPELN

20. Ergeben die ersten beiden Karten der Box Kartenwerte von 9, 10 oder 11, kann der Boxinhaber seinen ursprünglichen Einsatz verdoppeln. Die übrigen spielenden Gäste auf dieser Box können dann ebenfalls verdoppeln. Ein Black Jack kann nicht als 11 gewertet werden.



21. Die Box erhält nach einer Verdopplung nur eine weitere Karte. Der neue Einsatz, der durch das Verdoppeln entsteht, darf das Tischmaximum überschreiten.

F | TEILEN

22. Sind die ersten beiden Karten einer Box gleichwertig, kann geteilt werden (Split). Das bedeutet, dass, nachdem der Boxinhaber den gleichen Einsatz noch einmal getätigt hat, beide Karten jeweils eine neue „Hand“ bilden. Nach einer Teilung sind weitere Teilungen zulässig.



23. Die übrigen spielenden Gäste auf dieser Box können analog verfahren. Folgt ein Gast einer Teilung durch den Boxinhaber nicht, spielt sein Einsatz nur auf der ersten Hand. Er darf an keinen weiteren Teilungen teilnehmen.
24. Teilt der Boxinhaber zwei Asses, erhält er auf jedes Ass nur eine weitere Karte. In diesem Fall ergeben ein Ass und ein Bild bzw. ein Ass und eine Zehn nicht Black Jack, sondern 21. Nach einer Teilung kann verdoppelt werden. Bei einer Teilung gilt hinsichtlich des Maximumeinsatzes jede Hand als neue Box.

G | VERSICHERUNG

25. Hat die Bank mit ihrer ersten Karte ein Ass, kann sich der spielende Gast gegen einen Black Jack der Bank versichern. Hierzu muss er vor Ausgabe weiterer Karten die Hälfte seines ursprünglichen Einsatzes auf die dafür vorgesehene Markierung (Insurance-Feld) setzen. Erzielt die Bank danach einen Black Jack, wird diese Versicherung unabhängig vom Punktwert der Box im Verhältnis 2:1 ausbezahlt. Andernfalls ist der Einsatz der Versicherung verloren.

H | SPRACHRECHT

26. Spielen mehrere Gäste auf einer freien Box, hat der Gast das Sprachrecht, der dieser Box am nächsten sitzt. Sind zwei Bewerber gleich weit von der freien Box entfernt, entscheidet die niedrigere Boxnummer.
27. Ein Gast darf höchstens für drei Boxen das Sprachrecht ausüben. Das Mitspielen in anderen Boxen ist unbegrenzt möglich. Spielt nur ein Gast, so muss dieser mindestens zwei Boxen bespielen.
28. Übernimmt kein sitzender Gast die freie Box, so kann ein stehender Gast die Box als Inhaber übernehmen.
29. Verlässt der Boxinhaber trotz getätigten Einsatzes den Tisch und es befinden sich nur Einsätze stehender Mitspieler auf der Box, hat zunächst der Gast das Sprachrecht, der den zweiten Kreis bespielt.
30. Bespielt der Boxinhaber seine Box alleine und er verlässt den Tisch, so erhält er automatisch Karten, bis ein Wert von mindestens 12 erreicht wird. Danach werden keine weiteren Karten ausgegeben.

Sicher und legal – verantwortungsvolles Spielen in Ihrer konzessionierten Spielbank. Personalausweis erforderlich. Ab 18 Jahren!

Lassen Sie Glücksspiel nicht zur Sucht werden. Wenn Sie Hilfe benötigen: Beim Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten Sie kostenlos und anonym individuelle Beratung und Informationen rund um das Thema Glücksspielsucht:

BZgA-Hotline: 0800 1372700 – kostenlos und anonym:
Montag bis Donnerstag 10.00 – 22.00 Uhr,
Freitag bis Sonntag 10.00 – 18.00 Uhr



SPIELBANKEN
COTTBUS-POTSDAM
Viel Glück!



POKER

Wer pokert, setzt auf volles Risiko und berechnet mit Kalkül die Reaktionen seiner Gegner. Hier geht es um Glück, innere Stärke und die eigene Beherrschung. Wenn Sie das mitbringen, können selbst schlechte Karten zum Sieg führen. Ob Sie das Pokerface beherrschen, lässt sich bei uns einfach testen.

BRANDENBURGISCHE SPIELBANKEN GMBH & CO. KG (BSB)
ES GELTEN FOLGENDE SPIELREGELN FÜR TEXAS HOLD'EM UND
OMAHA HOLD'EM:

SPIELREGELN POKER

A | ALLGEMEINES

1. Jeder Spieler erkennt mit seiner Teilnahme am Spiel die geltenden Spielregeln an.
2. Hold'em-Poker ist ein Spiel für zwei bis zehn Spieler. Das Kartenpaket besteht aus 52 Karten. Die Spieler treten gegeneinander an. Ziel des Spieles ist es, den Pot zu gewinnen, der sich aus der Summe aller Einsätze zusammensetzt. Dies ist möglich mit der höchsten Kartenkombination zum Spielende (Showdown) oder durch geschickte Spielweise, die die Mitspieler zum Beenden des Spieles vor dem Showdown bringt.
3. Hold'em ist eine Variante des Pokers mit Gemeinschaftskarten, die in zwei Hauptversionen gespielt wird: Texas Hold'em und Omaha Hold'em.
4. Jeder Spieler erhält vom Croupier (Dealer) zum Spielbeginn (Initial Deal) zwei (Texas) bzw. vier (Omaha) verdeckte Karten (Hole-Cards). Für alle Spieler werden bis zu fünf Gemeinschaftskarten (Community-Cards bzw. Boardcards) – in maximal drei Schritten – offen in der Tischmitte aufgelegt. Nach der ersten Wettrunde muss der Dealer jeweils vor der Ausgabe weiterer Gemeinschaftskarten immer die oberste Karte des Kartendecks brennen.
5. Es gibt maximal vier Wettrunden, in denen in Abhängigkeit vom Spiellimit der Wetteinsatz erhöht werden kann. Bei Split- und Spread-Limit darf pro Wettrunde nur dreimal pro Spieler erhöht werden, bei Pot- und No Limit gibt es keine Begrenzung.
6. Das Zusammenspiel mehrerer Gäste (Bandenspiel) sowie Spielabsprachen unter den Gästen sind verboten.

7. Pots, die durch Manipulation von Karten oder durch sonstige das Spielgeschehen beeinflussende regelwidrige Maßnahmen erzielt werden, werden nicht ausgezahlt. Die Wetteinsätze werden zurückgezahlt. Eventuell bereits gezahlter Drop wird nicht rückerstattet.
8. Die Entscheidungen des Floorman bzw. der Saalaufsicht sind endgültig.

ES GIBT MAXIMAL
VIER WETTRUNDEN.



B | WETTBETRÄGE

9. Die Wettbeträge, die ein Spieler setzen oder erhöhen kann, werden Limits genannt. Nachfolgende Limit-Varianten sind definiert:
 - **Split-Limit**
Das Split-Limit definiert sich für den „kleinen Einsatz“ durch die Höhe des „Big Blinds“. Der höhere Einsatz entspricht dem Doppelten des Big Blinds. Ab der dritten Wettrunde ist der höhere Einsatz zu erbringen.
 - **Spread-Limit**
Der Wettbetrag jeder Runde bewegt sich innerhalb des Minimum und Maximum. Das Minimum wird vom Big Blind definiert. Jede Erhöhung des Einsatzes muss mindestens so hoch sein wie die vorangegangene Erhöhung. Das Verhältnis zwischen Minimum und Maximum beträgt 1 zu 5.
 - **Pot-Limit**
Der Wettbetrag jeder Runde bewegt sich zwischen einem festgelegten Minimum und der aktuellen Höhe des Pots.

Die Höhe des Pots ist wie folgt definiert: Zum Pot gehören alle Einsätze, die bisher getätigt wurden inkl. des Gleichziehungsbetrages des Spielers, der diesen erhöhen möchte.

- **No Limit**

Der Wettbetrag jeder Runde ist nur nach unten, nicht jedoch nach oben begrenzt.

10. Zur Ermittlung der besten Hand beim Showdown ermittelt der Dealer von jedem noch aktiven Spieler die beste Fünf-Karten-Kombination, die sich aus den jeweiligen Hole-Cards und den fünf Community-Cards/Boardcards erzeugen lässt.
11. Bei Texas wird das beste Blatt aus allen sieben Karten jedes Spielers gebildet. Bei Omaha dagegen muss er zwingend zwei seiner vier Hole-Cards und drei Boardcards verwenden.
12. Für jedes Spiel wird einer der Spieler zum fiktiven „Dealer“ bestimmt und durch einen „Dealer-Button“ gekennzeichnet. Nach jedem Spiel wandert dieser Dealer-Button im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter. Dadurch kommt jeder Spieler der Reihe nach in den strategischen Positionsvorteil, erst als Letzter der Runde sich erklären zu müssen.

C | SPIELVERLAUF

13. Spielbeginn

Bei Tischöffnung wird der erste Dealer-Button-Inhaber unter den spielbereiten Spielern ausgelost. Der Dealer-Button bestimmt die Reihenfolge des Handelns während des Spiels. Jeder Spieler erhält eine offene Karte, beginnend mit dem ersten Spieler links vom Dealer. Der Spieler mit der höchsten Karte und Farbe (High Card by Suit) erhält den Dealer-Button. (Reihenfolge: Pik, Herz, Karo und Kreuz; Kreuz ist die niedrigste Farbe). Nach jedem Spiel wandert der Dealer-Button im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler.

14. Grundeinsatz

Vor dem Initial Deal bringt der im Uhrzeigersinn erste Spieler nach dem Dealer-Button den halben Einsatz (Small Blind) und der zweite Spieler den vollen Einsatz (Big Blind). Alle anderen Spieler müssen keinen Grundeinsatz bringen. Spielen nur zwei Spieler, so bringt der Dealer-Button den Small Blind und der andere Spieler den Big Blind. Der Big Blind beträgt bis zu einem Maximum von 500 € und wird von der Spielbank vor Spielbeginn je Tisch festgesetzt.

15. Initial Deal

Als Initial Deal gibt der Dealer jedem Spieler nacheinander in zwei (Texas) bzw. vier (Omaha) Runden verdeckte Karten, beginnend mit dem ersten Spieler nach dem Dealer-Button.

16. Erste Wettrunde

- Der Spieler nach dem Big Blind erklärt sich als Erster. Und zwar mit folgenden Optionen, er kann:
 - passen (aussteigen),
 - den Einsatz in Höhe des Big Blinds bringen oder
 - im Rahmen des gültigen Limits erhöhen.

DER WETTBETRAG JEDER RUNDE IST NUR NACH UNTEN,
NICHT JEDOCH NACH OBEN BEGRENZT.

- Alle nachfolgenden Spieler einschließlich des Spielers mit dem Dealer-Button haben nun ebenfalls diese drei Optionen, um sich zu erklären.
- Der Small-Blind-Spieler muss, wenn er wieder an der Reihe ist und sofern er im Spiel bleiben möchte, den Differenzbetrag zwischen seinem Blind und dem bisher höchsten Einsatz bringen.
- Der Big-Blind-Spieler hat, wenn er wieder an der Reihe ist, eine weitere Option: Wenn alle Spieler nur die Höhe des Big Blinds gebracht haben, so kann er die Wettrunde noch einmal eröffnen, indem er seinen Big Blind im Rahmen des gültigen Limits erhöht. Diese Option hat der Big-Blind-Spieler aber nur in der ersten Wettrunde und auch nur einmal.
- Haben sich alle Spieler erklärt und ist der Einsatz aller verbliebenen Spieler gleich, ist die erste Wettrunde beendet.
- Der Dealer legt folgend gleichzeitig drei Gemeinschaftskarten offen in der Tischmitte auf, den sog. „Flop“, nachdem er die oberste Karte aus dem Deck gebrannt (verdeckt zur Seite gelegte Karte) hat.

17. Zweite Wettrunde

- Der erste noch aktive Spieler nach dem Dealer-Button muss ab dieser Wettrunde und in allen weiteren Wettrunden sich immer als Erster erklären. Dabei hat er folgende Optionen, er kann:
 - checken (ohne Einsatz im Spiel bleiben),
 - passen,
 - einen Einsatz im Rahmen des gültigen Limits bringen.
- Haben sich alle Spieler erklärt, legt der Dealer eine weitere, vierte Boardcard auf, den sog. „Turn“.

18. Dritte Wettrunde

Die Spieler verfahren wie in der zweiten Wettrunde. Nach Beendigung der dritten Wettrunde legt der Dealer nun die letzte, fünfte Boardcard auf, den sog. „River“ (Last Card).

19. Vierte und letzte Wettrunde

Die Spieler verfahren wie in der zweiten Wettrunde.

20. Showdown

Der Dealer entscheidet nach Offenlegung aller im Spiel befindlichen Karten, welches Blatt gewonnen hat.

21. Teilen des Pots

Haben mehrere Spieler beim Showdown ein gleichwertiges Gewinnblatt, wird der Pot geteilt. Bleibt bei einer Pot-Teilung (Split-Pot) ein unteilbarer Restbetrag (Odd Chip), so geht dieser Betrag an den gewinnenden Spieler, der am nächsten zur Linken des Dealer-Buttons sitzt.

22. Table-Stakes (Minimum Spielkapital)

Alle Pokerpartien werden mit Table-Stakes (Mindest-Spielkapital eines jeden Spielers) gespielt. Jeder Spieler hat bei Eintritt in eine Pokerpartie ein definiertes Mindest-Spielkapital einzubringen. Das Minimum-Buy-in beträgt in der Regel 100 €. Ab einem Big Blind von mehr als 10 € wird das Minimum-Buy-in von der Spielbank individuell für die einzelnen Tische festgesetzt.

23. Ein zu kleiner Table-Stake / All-in-Gehen

Reicht der Table-Stake eines Spielers für reguläre Wetteinsätze der aktuellen Runde nicht mehr aus, so kann er unter deutlicher Ansage dieses Zustandes „all-in“ gehen, d. h., er bringt seinen kompletten restlichen Table-Stake in den Pot, bleibt aber dennoch im Spiel und erhält auch bis zum Showdown weitere Karten.

- Die über den Einsatz des All-in-Spielers hinausgehenden Einsätze von anderen Spielern müssen dann in einen Side-Pot gesetzt werden. In einem Spiel kann es vorkommen, dass mehrere Spieler all-in gehen, so dass mehrere Side-Pots gebildet werden können.

24. Bedenkzeit

Jeder Spieler muss seine Entscheidung in einer angemessenen Zeitspanne treffen. Diese beträgt in der Regel eine Minute. Hat der Spieler nach der Bedenkzeit keine Entscheidung getroffen, so gilt sein Blatt als gecheckt, wenn er hätte checken können, oder als gepasst, wenn er einen Einsatz hätte bringen müssen.

25. Zusammenspiel

Keinem Spieler ist es erlaubt, für einen anderen Spieler zu agieren oder einem anderen Spieler einen Rat zu geben. Kein Spieler darf mehr als eine Hand erhalten und spielen.

26. Pokersprache

Im gesamten Pokerbereich dürfen außer Deutsch und Englisch nur Sprachen gesprochen werden, die von allen Spielern akzeptiert werden. Bei Verstößen gegen diese Regel wird vom Dealer sofort eingeschritten.

27. Entgelt / Drop

Die Spielbank erhebt für die Durchführung des Spiels ein Entgelt. Dieses wird während des Spiels dem Pot entnommen. Die Spielbank informiert über die Höhe des Entgeltes mittels Aushang.

28. Ein mangelhaftes Kartenpaket

Ein mangelhaftes Kartenpaket ist eines, das zu viel, zu wenig, identische oder markierte Karten enthält und bei dem keine Manipulation durch Spieler vorliegt. Ein als mangelhaft erkanntes Kartenpaket wird vor dem nächsten Spiel ausgetauscht. Nur wenn das Kartenpaket aufgrund zu vieler oder identischer Karten während des Spiels für mangelhaft erklärt

wird, wird der Coup annulliert und die Einsätze an die Spieler zurückgeführt. Ein Spieler, der bereits den Pot vom Croupier zugeschoben bekommen hat, bevor das Paket als mangelhaft erklärt wurde, ist berechtigt, diesen Pot zu behalten. Im Falle von markierten oder zu wenigen Karten, wird der Coup zu Ende gespielt.

KEINEM SPIELER IST ES ERLAUBT, FÜR EINEN ANDEREN SPIELER ZU AGIEREN ODER EINEM ANDEREN SPIELER EINEN RAT ZU GEBEN.

D | WERTIGKEIT DER POKERBLÄTTER

29. **Royal Flush:** Das höchste mögliche Blatt überhaupt. Es besteht aus einem Ass, König, Dame, Bube und Zehn, die alle von derselben Farbe sind.



30. **Straight Flush:** Ein Straight Flush ist wie ein Royal Flush, nur dass die höchste Karte kein Ass ist, z. B. 5 – 6 – 7 – 8 – 9 von derselben Farbe.



- 31. Four of a Kind:** Vierling – ein Blatt, das vier Karten derselben Wertigkeit enthält, z. B. vier Asse oder vier Neunen.



- 32. Full House:** Ein Drilling plus ein Paar bilden das Full House, z. B. drei Könige und zwei Zehnen oder drei Vieren und zwei Asse.



- 33. Flush:** Ein Flush besteht aus fünf Karten derselben Farbe, entweder Kreuz, Pik, Herz oder Karo.



- 34. Straight:** Straße – fünf Karten in numerischer Reihenfolge bilden den Straight, wie z. B. 8 – 9 – 10 – Bube – Dame. Wenn zwei oder mehr Spieler einen Straight haben, dann gewinnt derjenige mit der höchsten Karte im Straight. Die Farben spielen keine Rolle. Das Ass hat hier eine Sonderfunktion, da es sowohl als höchste als auch als niedrigste Karte in einem Straight dienen kann.



- 35. Three of a Kind:** Drilling – drei Karten derselben Wertigkeit.



- 36. Two Pair:** Zwei Paare – ein Blatt, das zwei Paare enthält, wie z. B. zwei Zehnen und zwei Sechsen. Wenn zwei Spieler zwei Paare haben, dann gewinnt derjenige, der das höchste Einzelpaar hat. Wenn zwei Spieler dasselbe höchste Einzelpaar haben, bestimmt das zweite Einzelpaar den Gewinner. Ist auch dieses identisch bei beiden, entscheidet die fünfte Karte, der „Kicker“.



- 37. One Pair:** Ein Paar – ein Blatt, das nur zwei gleiche Karten enthält, wie z. B. zwei Asse oder zwei Damen. Wenn zwei oder mehr Spieler ein Paar haben, dann gewinnt das höchste Paar den Pot. Wenn zwei Spieler dasselbe höchste Paar haben, dann bestimmt die höchste dritte Karte den Gewinner etc.



- 38. High Card:** Höchste Einzelkarte – ein Blatt, das keines der oben angeführten Blätter formieren kann. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der die höchste Einzelkarte hat. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche höchste Einzelkarte haben, dann gewinnt die zweithöchste usw.



ROYAL FLUSH: DAS HÖCHSTE MÖGLICHE BLATT ÜBERHAUPT

Royal Flush



Straight



Straight Flush



Three of a Kind



Four of a Kind



Two Pair



Full House



One Pair



Flush



High Card



Sicher und legal – verantwortungsvolles Spielen in Ihrer konzessionierten Spielbank. Personalausweis erforderlich. Ab 18 Jahren!

Lassen Sie Glücksspiel nicht zur Sucht werden. Wenn Sie Hilfe benötigen: Beim Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten Sie kostenlos und anonym individuelle Beratung und Informationen rund um das Thema Glücksspielsucht:

BZgA-Hotline: 0800 1372700 – kostenlos und anonym:
Montag bis Donnerstag 10.00 – 22.00 Uhr,
Freitag bis Sonntag 10.00 – 18.00 Uhr



SPIELBANKEN
COTTBUS·POTSDAM
Viel Glück!



ROULETTE

Es gibt Momente im Leben, da hat man die Entscheidung nicht mehr in der Hand. Wenn Menschen dabei fasziniert auf eine kleine Kugel schauen, die Runde um Runde in einem rotierenden Kessel umläuft, sind Sie beim Roulette. Setzen Sie auf eine Farbe, auf eine Zahl oder kombinieren beides – und lassen Sie die Kugel über Ihr Glück entscheiden.

BRANDENBURGISCHE SPIELBANKEN GMBH & CO. KG (BSB)
 ES GELTEN FOLGENDE SPIELREGELN FÜR ROULETTE IM
 KLASSISCHEN SPIEL:





SPIELREGELN

ROULETTE

A | ALLGEMEINES


1. Jeder Gast erkennt mit der Entrichtung des Spieleinsatzes die Spielregeln Roulette Klassisches Spiel an.
2. Verwendung findet ein französischer Roulettekessel mit der internationalen Nummernanordnung. Die Mindestdrehgeschwindigkeit des Kessels beim Kugelfall beträgt 10 Zahlenfächer je Sekunde.
3. Auf 37 Zahlen können die Einsätze getätigt werden. Das Tableau sieht weitere Platzierungsmöglichkeiten für Dutzende, Kolonnen und Einfache Chancen vor.
4. Auf dem Tisch befinden sich Felder mit Platzierungsmöglichkeiten (Rennbahn) für Zéro-Spiel, Große Serie, Kleine Serie, Orphelins und Nebennummern.
5. Verlässt der Gast nach getätigtem Einsatz den Tisch, so geschieht dies auf eigene Gefahr.
6. Die Gäste sind für jeden ihrer Einsätze, gleich auf welcher Chance, selbst verantwortlich. Jedes Stück, das nicht richtig liegt, ist vor dem Fall der Kugel durch klare Ansage richtig stellen zu lassen. Geschieht dies nicht, so spielt das Stück dort, wo es liegt. Jede nachträgliche Reklamation, d. h. jede Reklamation nach dem Fall der Kugel, kann nur geprüft werden, wenn ein Verschulden Dritter anzunehmen ist.
7. Die Roulettekugel soll mindestens acht Umläufe erreichen, bevor sie fällt. Die Spielabsage erfolgt spätestens, wenn die Kugel die Umlaufbahn am Kesselrand verlassen hat.
8. Mit der Ansage „Nichts geht mehr“, durch die Tischaufsicht, wird ein laufendes Spiel abgebrochen (z. B. Fremdkörper im Spielkessel, Roulettekugel rutscht Croupier ab) und kommt nicht zur Wertung.

Das Tableau

		0		
1-18	1. DUTZEND 1-12	1	2	3
GERADE		4	5	6
		7	8	9
	2. DUTZEND 13-24	10	11	12
		13	14	15
		16	17	18
UNGERADE	3. DUTZEND 25-36	19	20	21
19-36		22	23	24
		25	26	27
		28	29	30
		31	32	33
		34	35	36
		1. KOLONNE 1-34	2. KOLONNE 2-35	3. KOLONNE 3-36

B | SPIELMARKEN (JETONS)

9. Roulette wird mit Wertjetons oder Farbjetons ohne Wertaufdruck gespielt.
10. Jeder Gast kann freie Farbjetons wählen und den Wert bestimmen. Es stehen Werte von 1 €, 2 €, 5 €, 10 €, 20 €, 50 €, 100 € und 500 € zur Verfügung. Der Mindestwert ist abhängig vom jeweiligen Tischminimum. Die Werte der Farben werden in einer Jetonleiste angezeigt.
11. Farbjetons können nur am Roulettetisch gekauft und an diesem zurückgewechselt werden. Sie haben an keinem anderen Tisch Gültigkeit.
12. Farbjetons müssen bis zur Schließung des Roulettetisches zur Rückwechslung in Wertjetons vorgelegt werden. Eine spätere Rückwechslung kann nur zum Tischminimum erfolgen. Auf Rückwechslungen zu höheren Werten besteht kein Anspruch.



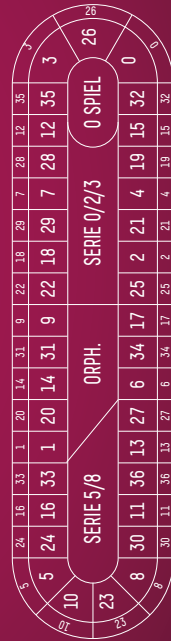
FARBJETONS KÖNNEN NUR AM ROULETTETISCH GEKAUFT UND AN DIESEM ZURÜCKGEWECHSELT WERDEN. SIE HABEN AN KEINEM ANDEREN TISCH GÜLTIGKEIT.

C | SETZ- UND GEWINNMÖGLICHKEITEN

13. Beim Roulette gibt es vielfältige Setz- und Gewinnmöglichkeiten. Das Tableau zeigt die Varianten.
 - a. **Einfache Chancen | Gewinn: 1-fach**
 - Rot/rouge alle roten Nummern
 - Schwarz/noir alle schwarzen Nummern
 - Gerade/pair alle geraden Nummern
 - Ungerade/impair alle ungeraden Nummern
 - Manque alle Nummern von 1 bis 18
 - Passe alle Nummern von 19 bis 36
 - b. **Dutzende und Kolonnen | Gewinn: 2-fach**
 - 12 P das erste Dutzend, die Nummern 1–12
 - 12 M das zweite Dutzend, die Nummern 13–24
 - 12 D das dritte Dutzend, die Nummern 25–36
 - 1. KOLONNE senkrechte Nummernreihe 1–34
 - 2. KOLONNE senkrechte Nummernreihe 2–35
 - 3. KOLONNE senkrechte Nummernreihe 3–36
 - c. **Transversale Simple | Gewinn: 5-fach**
(sechs verbundene Nummern aus zwei Querreihen)
 - d. **Carré | Gewinn: 8-fach**
(vier verbundene Nummern, auch die Zéro mit 1, 2 und 3)
 - e. **Transversale Pleine | Gewinn: 11-fach**
(drei verbundene Nummern, auch die Zéro mit 1 und 2 oder mit 2 und 3)
 - f. **Cheval | Gewinn: 17-fach**
(zwei verbundene Nummern)
 - g. **Plein | Gewinn: 35-fach**
(eine der Nummern von 0 bis 36)

Das Tableau mit der sogenannten Rennbahn und den Setzbeispielen (Punkt 13)

		0		
1-18 a	1. DUTZENDE 1-12 e	1 e	2	3 f
GERADUF a		4	5	6
 a		7	8	9
 a	2. DUTZENDE 13-24 c	10	11 d	12
 a		13	14	15
 a		16	17	18
UNGERADUF a	3. DUTZENDE 25-36 b	19	20 f	21
 a		22	23 f	24
19-36 a		25	26	27
		28 g	29	30
		31	32	33
		34	35	36
		<small>10LONNE</small> b 34	<small>10LONNE</small> b 35	<small>10LONNE</small> b 36



- 14. Die Einsätze sind in vollen Eurobeträgen zu tätigen.
- 15. Beim Fall von „Zéro“ werden die Einfachen Chancen geteilt, Kolonnen und Dutzende verlieren.

D | MINIMUM UND MAXIMUM

- 16. Das Minimum/Maximum an verschiedenen Spieltischen beträgt:

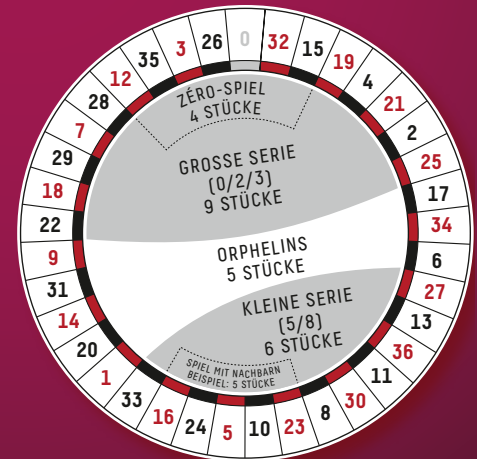
- **Minimum** 1 € bis 20 €
- **Maximum**
 - Einfache Chancen 17.500 €
 - Dutzende/Kolonnen 8.500 €
 - Transversale Simple 3.000 €
 - Carré 2.000 €
 - Transversale Pleine 1.500 €
 - Cheval 1.000 €

- 17. Das Maximum für die einzelnen Chancen gilt je Gast. Wird an einem Tisch das Maximum auf irgendeiner Chance durch zwei oder mehrere Gäste überschritten, so hat die Spielbankleitung das Recht, diese Überschreitung des Maximums zu untersagen.

E | ANNONCEN

18. Alle Annoncen müssen angesagt und zeitgerecht gegeben werden, da dieselben ausgesetzt werden müssen.
19. Eine Annonce gilt als angenommen, sobald der Croupier dieselbe laut dem Gast wiederholt hat. Es wird keine Annonce ohne gleichzeitige Abgabe der für diese Annonce notwendigen Jetons oder Bargeld angenommen.
20. Nach der Absage „Nichts geht mehr“ kann jede Annonce und jedes Stück von der Tischaufsicht zurückgewiesen werden, auch wenn der Croupier die Annonce bereits wiederholt hat. Eine von der Tischaufsicht als zu spät bezeichnete Annonce gilt als nicht angenommen und spielt nicht mit.
21. Die Annahme von Annoncen in Kurzform, während des Kugellaufs, ist bestätigt, wenn die Tischaufsicht die Annonce wiederholt und der Spieleinsatz vollständig erbracht wurde.
22. Als Annoncen in Kurzform sind zugelassen:
 - Große Serie – 0/2/3,
 - Kleine Serie – 5/8,
 - Orphelins (Waisenkinder),
 - Zéro-Spiel (0/3, 12/15, 26, 32, 35),
 - eine Nummer bis zu vier Nachbarn rechts und links,
 - die normalen Finalen, Finale bis zu zwei Nachbarn,
 - Finale Plein/Chevaux,
 - alle senkrechten und waagerechten Finalen à cheval,
 - Spiel 7/9 mit fünf oder sechs Stücken und en plein, Spiel 3/4,
 - die Chevaux der Zéro, der Nummer, Carrés der Nummer,
 - die Transversalen der Zéro oder Transversalen Simple, einer Nummer,
 - eine Nummer Plein und Chevaux,
 - Nummer Plein und Carrés,
 - das Complet einer Nummer,
 - die Ecken der zwei,
 - die senkrechten oder waagerechten Chevaux einer Nummer,
 - die ersten sechs à cheval, die letzten sechs à cheval,

- Carrés und Transversalen (Pleine/Simple) eines Dutzends,
 - rote und schwarze Zahlen eines Tableausegments,
 - die ersten beiden Carrés, die letzten beiden Carrés,
 - die ersten drei, die ersten vier,
 - die ersten sechs, die letzten sechs.
23. Die Abgabe eines Betrages für mehrere Spiele ist nicht gestattet.
 24. Durch Gäste selbst platzierte nicht eindeutige Einsätze auf den Serienfeldern spielen mit der höchstmöglichen Einsatzhöhe.



F | ZUSÄTZLICHE BESTIMMUNGEN

25. Im Falle einer Reklamation wird grundsätzlich nur die Aussage des betroffenen Gastes berücksichtigt. Andere Gäste der Spielbank sind als Zeugen nicht zugelassen.
26. Ein von Seiten des Gastes nicht abgezogener (vergessener) Betrag auf Kolonnen, Dutzenden und Einfachen Chancen wird nach weiterer zweimaliger Gewinnfolge komplett (Einsatz und Gewinn) eingezogen. Bei Gewinnen auf Nummernchancen, ohne Besitzer, spielt nur der Einsatz zweimal weiter mit.
27. Alle abgezogenen und von Gästen nicht angeforderten Beträge werden drei weitere Spiele zur Verfügung gehalten. Danach besteht kein Anspruch auf eine Auszahlung.
28. Spielgewinne, die von Gästen nicht abgerufen worden sind oder für die kein Gewinner zu ermitteln ist, verbleiben der BSB.
29. Nach Beendigung des Spielbetriebes, der von den Mitarbeitern der BSB angekündigt wird, besteht kein Anspruch mehr auf Auszahlung von Gewinnen.
30. Das Zusammenspiel mehrerer Gäste (Bandenspiel) sowie Spielabsprachen unter den Gästen sind verboten.
31. Gewinne und Einsätze, die durch Manipulation an den Spielstischen, Kesseln, Jetons oder durch sonstige das Spielgeschehen beeinflussende regelwidrige Maßnahmen erzielt werden, stehen der BSB zu. Sie werden nicht ausgezahlt bzw. sind im Falle einer Auszahlung ersatzlos zu erstatten. Die Einsätze werden eingezogen.
32. Die Entscheidungen des Saalchefs sind endgültig.

NACH BEENDIGUNG DES SPIELBETRIEBES, DER VON DEN MITARBEITERN DER BSB ANGEKÜNDIGT WIRD, BESTEHT KEIN ANSPRUCH MEHR AUF AUSZAHLUNG VON GEWINNEN.

Sicher und legal – verantwortungsvolles Spielen in Ihrer konzessionierten Spielbank. Personalausweis erforderlich. Ab 18 Jahren!

Lassen Sie Glücksspiel nicht zur Sucht werden. Wenn Sie Hilfe benötigen: Beim Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten Sie kostenlos und anonym individuelle Beratung und Informationen rund um das Thema Glücksspielsucht:

BZgA-Hotline: 0800 1372700 – kostenlos und anonym:
Montag bis Donnerstag 10.00 – 22.00 Uhr,
Freitag bis Sonntag 10.00 – 18.00 Uhr