



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.





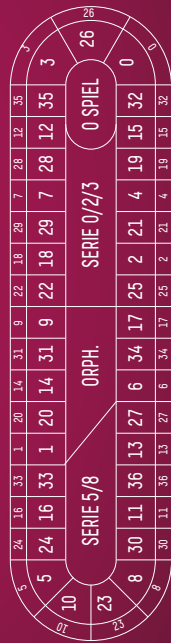
FARBJETONS KÖNNEN NUR AM ROULETTETISCH GEKAUFT UND AN DIESEM ZURÜCKGEWECHSELT WERDEN. SIE HABEN AN KEINEM ANDEREN TISCH GÜLTIGKEIT.

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 Satzbeispielen (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:

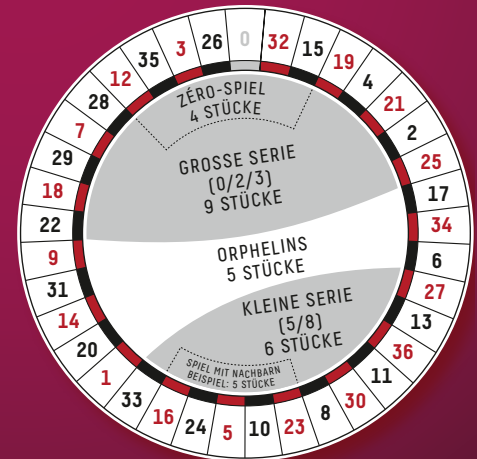
- **Minimum** 1 € bis 20 €
- **Maximum**
 - Einfache Chancen 17.500 €
 - Dutzende/Kolonnen 8.500 €
 - Transversale Simple 3.000 €
 - Carré 2.000 €
 - Transversale Pleine 1.500 €
 - Cheval 1.000 €

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