



BRANDENBURGISCHE  
SPIELBANKEN

Viel Glück!



# ROULETTE

## SPIELERKLÄRUNG

**PERMANENZEN**  
SEITE 14

Tisch 2  
Min € 1

HOT				1
1	24	7	26	8
20	12	4	16	15
45	36			16
55	27			18
64	18			35
WANTED TODAY!				24
23	10	5	3	14
				14
				0
				0

**JETONS**  
SEITE 05

**MINIMUM/MAXIMUM**  
SEITE 15

**DOLLY**  
SEITE 10

**TRONC**  
SEITE 11

**RENNBAHN**  
SEITE 12

**EINFACHE  
CHANCEN**  
SEITE 06

**BARGELDSCHLITZ**  
SEITE 14

**KOLONNEN**  
SEITE 07

**DUTZENDE**  
SEITE 07

SPIEL  
BANK  
POTSDAM  
Spielbank  
und Casino

# ROULETTE

## DAS FAIRSTE GLÜCKSSPIEL

---

Von Monte Carlo über Macau bis Las Vegas zählt Roulette zu den bekanntesten und beliebtesten Glücksspielen weltweit. Seit seiner Erfindung strahlt das Spiel eine große Faszination auf viele Menschen aus. Denn um wenige Glücksspiele ranken sich so viele faszinierende Geschichten wie um Roulette, dessen Mythos schon bei der vermeintlichen Herkunft des Spiels beginnt.

Vermutlich von Priestern aus Vorderasien kam eine rudimentäre Form des Roulettes in das Italien des 17. Jahrhunderts, wo sich das Glücksspiel zu der Form entwickelte, wie man es heute kennt. Ein Jahrhundert später wurde Roulette durch Frankreich populär und trat von dort aus seinen Siegeszug in ganz Europa an. Heute wird das Spiel in vielen Varianten in allen großen Casinos weltweit gespielt.

In Deutschland wurde es zuerst in den Spielbanken von Baden-Baden, Bad Homburg und Wiesbaden angeboten und war dort von Beginn an ein großer Erfolg.

Die unkomplizierten Spielregeln sowie die vergleichsweise hohen und stets gleichen Auszahlungsquoten machen Roulette zum fairsten Glücksspiel der Welt. Dies bestätigte auch Stiftung Warentest in einer ihrer Untersuchungen.

# ROULETTE

## DAS FAIRSTE GLÜCKSSPIEL

---

Beim Spiel wird auf ein oder mehrere Felder gesetzt, dann entscheidet allein die Kugel im Roulettekessel über Gewinn und Verlust. Beim Setzen gilt: Je unwahrscheinlicher der Treffer, desto höher der Gewinn. Die Regeln des Roulettes sind auf der ganzen Welt nahezu gleich – vor allem in amerikanischen Kesseln findet sich allerdings regelmäßig die Doppelnulle als 38. Zahl.

Doch zu der Geschichte des Roulettes gehören neben modernen Märchen wie dem des Londoners Ashley Revell, der sein gesamtes Hab und Gut auf Rot setzte und gewann, auch Tragödien wie die um den Weltliteraten Dostojewski, der sich mit dem Glücksspiel sein Leben komplett ruinierte. Dazu passt ebenso die Tatsache, dass die Gesamtsumme aller Zahlen auf dem Tableau 666 ergibt. Aus diesem Grund wird Roulette auch „The Devils Game“ genannt. Diese zahlreichen faszinierenden Geschichten rund um das berühmte Spiel mit der Kugel ließen aus Roulette selbst einen Mythos werden.



ROULETTE –  
MYTHOS  
UND TRAGÖDIE

# JETONS

## UNSERE WÄHRUNGEN

---

Auch am Roulette spielen Sie mit Jetons. Es gibt Wertjetons, die den Wert ihres Aufdrucks haben, und es gibt an jedem Tisch Farbjetons, deren Wert der Gast bestimmen kann.

Sie können Ihr Bargeld an der Kasse oder am Spieltisch in Jetons wechseln. Ihre Jetons in Bargeld zu tauschen geht ausschließlich an der Kasse.



### Glücksjeton:

Gilt an allen Tischen. Kann nicht in Bargeld getauscht werden. Wert ist als Zahl aufgedruckt.



### Farbjeton:

Gilt nur am jeweiligen Tisch. Sie bestimmen den Wert. Rücktausch am selben Tag erforderlich.



### Wertjeton:

Gilt an allen Tischen. Wert ist als Zahl aufgedruckt.



### Turnierjeton:

Gilt nur für Pokerturniere. Hat keinen Bargeldwert.

# SETZEN

## EINFACHE CHANCEN

---

Die **ausklappbare Grafik** auf der letzten Seite hilft Ihnen dabei, die unterschiedlichen Setzmöglichkeiten besser zu verstehen.

Der orangefarbene Bereich kennzeichnet die „**Einfachen Chancen**“: Rot/Schwarz, Gerade/Ungerade, 1 – 18/19 – 36.

Hier setzen Sie Ihre Jetons, einzeln oder mehrere übereinander, **neben** die Jetons anderer Gäste. Bitte setzen Sie hier **mindestens 5 Euro**.

Setzen Sie **nicht auf Linien**: Eine Kombination der einfachen Chancen ist nicht möglich.

Im **Gewinnfall** wird Ihr Einsatz **verdoppelt**:

Der/Die Croupier/Croupière legt die Gewinnstücke oben auf Ihren Einsatz, Sie können ihn dann selbstständig wegnehmen, sobald die Zahlung der Chance beendet ist.

Schwarz und Rot / Black and Red / Noir et Rouge	5 €	1 : 1
Gerade und Ungerade / Even and Odd / Pair et Impair	5 €	1 : 1
Niedrig und Hoch / 1 – 18 und 19 – 36 / Manque et Passe	5 €	1 : 1

# SETZEN

## DUTZENDE & KOLONNEN

---

Der hellblaue Bereich kennzeichnet Dutzende und Kolonnen: Auch hier setzen Sie Ihre Jetons einzeln oder mehrere übereinander **neben** die Jetons anderer Gäste.

Hier können Sie bereits ab **1 Euro setzen**. Auch hier können Sie die Felder nicht kombinieren, deshalb müssen die Einsätze **in die Felder** statt auf den Linien **platziert** werden.

Im **Gewinnfall verdreifacht** sich Ihr Einsatz:

Der/Die Croupier/Croupière bezahlt auch hier, indem er/sie die Gewinnstücke oben auf Ihren Einsatz legt, Sie können ihn dann selbstständig wegnehmen, sobald die Zahlung beendet ist.

Dutzend / Dozen / Douzaines	1 €	2 : 1
Kolonnen / Columns / Colannes	1 €	2 : 1

Wenn „**die Null**“ – bei uns heißt sie **Zero** – kommt, dann **verlieren alle Dutzende und Kolonnen**.

Ihr Einsatz auf den **einfachen Chancen** wird halbiert. Sie können Ihre Hälfte wieder an sich nehmen oder stehen lassen. Achten Sie aber bitte drauf, dass mindestens **5 Euro stehen** bleiben.

# SETZEN

## DAS TABLEAU

---

Der grüne Bereich kennzeichnet das **Tableau**: Hier können Sie ab **1 Euro** auf eine Zahl oder in bestimmten Kombinationen auf mehrere Zahlen setzen, indem Sie den Jeton **ins Feld** oder **auf die Linien und Kreuzungen platzieren**. Die „Null“ – **Zero** – funktioniert hier übrigens wie jede andere Zahl auch.

Ist ein Feld oder eine Linie bereits besetzt, macht das nichts: Legen Sie Ihre **Jetons** einfach **obenauf**. Da wir hier nicht genug Platz haben, die Jetons nebeneinanderzulegen, wie z. B. auf „rot“, stapeln wir nach oben. Dabei gibt es keine Begrenzung. Bitte achten Sie unbedingt darauf, dass Sie „sauber“ platzieren und Ihr Einsatz nicht die Nebenchance berührt, damit Ihr Einsatz auch das spielt, was Sie wollten. Selbstverständlich können Sie mehrere Stücke und verschiedene Chancen gleichzeitig setzen. Wenn Ihr Einsatz trifft, bekommen Sie den Gewinn diesmal nicht „draufgelegt“, sondern direkt von dem/der Croupier/Croupière ausgezahlt.

Einzelne Zahl / Straight-up / Plein	1 €	35 : 1
Zwei Zahlen / Split / Cheval	1 €	17 : 1
Querreihe / Street / Transversale Pleine	1 €	11 : 1
Vier Zahlen / Corner / Carré	1 €	8 : 1
Zwei Querreihen / Six Line / Transversale Simple	1 €	5 : 1

# DER SPIELABLAUF BIS DIE KUGEL FÄLLT

---

Sie können Ihre Jetons selbst setzen oder den/die Croupier/Croupière setzen lassen. Gesetzt werden darf, sobald er/sie ein Spiel mit allen zu tätigenden Auszahlungen mit den Worten: **„Alles bezahlt. Bitte das Spiel zu machen!“** abgeschlossen hat.

Sie werden sehen, dass einige Gäste bereits kurz vorher beginnen zu setzen – das wird geduldet, solange es sich um Chancen handelt, die im letzten Spiel nicht gewonnen haben und deshalb nicht bezahlt werden müssen. Um sicherzugehen, warten Sie am besten, bis der/die Croupier/Croupière das Spiel freigibt.

Dann können Sie setzen, bis Sie hören: **„Nichts geht mehr!“**

Ab diesem Zeitpunkt ist das Spielfeld bis zum Abschluss der folgenden Auszahlung tabu.

Die Kugel muss entgegengesetzt zur Laufrichtung des Roulettekessels rollen. Dabei macht sie unterschiedlich viele Umläufe, bevor sie in das Zahlenfach fällt, in der Regel sind es acht. Die Mindestdrehgeschwindigkeit des Kessels bei Kugelfall beträgt zehn Zahlenfächer je Sekunde.

# DER SPIELBLAUF

## DIE AUSZAHLUNG

---

Die Kugel fällt, der/die Croupier/Croupière markiert die Gewinnzahl mit dem „**Dolly**“ und muss dann alle Jetons abräumen, die nicht gewonnen haben.

Dann beginnt er/sie zunächst die einfachen Chancen, das Dutzend und die Kolonne zu bezahlen. Sobald das abgeschlossen ist, können Sie Ihren Gewinn abziehen.

Danach beginnt der/die Croupier/Croupière, „die Zahl“ zu bezahlen. Er/Sie fragt dazu durch „Darauf-Zeigen“ nach den Besitzenden der Einsätze und beginnt bei der niedrigsten Chance, also z. B. „Transversale Simple“ oder „Simple à 1“.



---

Wenn Ihnen das angesprochene Stück gehört, melden Sie sich. Sollten Ihnen darüber hinaus Gewinnstücke gehören, können Sie die dem/der Croupier/Croupière gleich dazusagen. Er/Sie berechnet dann Ihre Auszahlung, baut sie in Jetons vor sich auf und zählt kurz vor. Wenn Sie einverstanden sind, nicken Sie kurz und der/die Croupier/Croupière reicht Ihnen Ihre Auszahlung an Ihren Platz, ohne dass er/sie es Ihnen in die Hand geben darf.

Mit der Aussage „**Stück (für die Angestellten)**“ geben Sie **Trinkgeld (Tronc)** – bei einem Gewinn auf der ganzen Zahl ein übliches Verhalten, über das sich die Mitarbeitenden freuen. Wenn Sie sehr zufrieden sind, können Sie natürlich gerne auch großzügiger sein.

Ihr Gewinnstück, also der Jeton, der gerade gewonnen hat, gehört übrigens immer noch Ihnen: Sie können ihn liegen und noch einmal dort spielen lassen oder ihn wieder abziehen - achten Sie dann aber bitte darauf, dass Sie andere Jetons unverändert lassen.

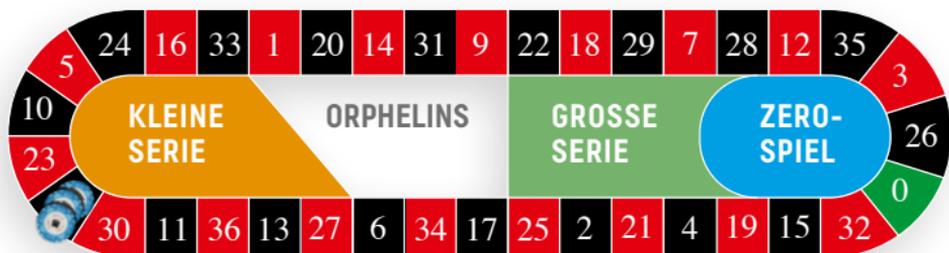


# EIN SPIEL MIT DEN NACHBARN?

Mal angenommen, Sie spielen die 8, und die 7 kommt – sind Sie dann geneigt zu sagen: „Oh, einer daneben!“?

Dann lassen Sie uns mal zusammen in den Roulettekessel schauen: Neben der 8 liegen die 23 und die 30, die 7 befindet sich weit weg. Wenn Sie nun also die 8 spielen und dem „einer daneben“ vorbeugen möchten, spielen Sie vielleicht die 23 und die 30 dazu. Sie spielen also die 8 mit ihren ersten Nachbarn oder wie wir sagen: 8-1-1.

Statt die drei Stücke einzeln auf 8, 23 und 30 zu setzen, können Sie sie auch dem/der Croupier/Croupière geben mit den Worten „8-1-1“. Er/Sie platziert die Stücke dann übereinander auf der 8 in der Rennbahn:



Sollte eine der drei Zahlen kommen, nimmt er/sie ein Stück von diesem Dreier-Häufchen und legt es auf die entsprechende Zahl – als hätten Sie es gleich dort hingelegt. Diese Art, Zahlen zu spielen, ist also vor allem auch eine Arbeitserleichterung, dies umso

---

mehr, als dass Sie Nachbarn mit – jeweils rechts und links – bis zu vier Nachbarn spielen können.

Für eine 18-4-4 brauchen Sie also neun Stücke und decken damit die Zahlen von der 14 bis zur 12 ab, die 18 ist dann in der Mitte. Für 7-2-2 brauchen Sie fünf Stücke und spielen die Zahlen 7, 12, 18, 28 und 29.

Auf diese Art decken Sie mehr oder weniger große Bereiche des Roulettekessels ab, allerdings funktioniert dieses Nachbarspiel nur mit ganzen Zahlen.

Die Serien ermöglichen es, etwas günstiger auf Kesselbereiche zu spielen.

Denn die Serien sind entlang der Kesselbereiche so gewählt, dass sich (fast) alle der dort nebeneinanderliegenden Zahlen mit einem Cheval abdecken lassen. Sie können so z. B. bei der „Kleinen Serie“ mit sechs Stücken die zwölf Zahlen abdecken, die sich im „unteren“ Drittel des Kessels von der 27 bis zur 33 nebeneinander befinden. Wenn Sie die Serie spielen wollen, geben Sie dem/der Croupier/Croupière sechs Stücke und sagen: „Kleine Serie.“

Neben der Kleinen Serie gibt es noch die Große Serie, das Zero-Spiel und die Orphelins, die jeweils andere Bereiche abdecken und die beinahe identisch funktionieren (siehe Kessel- und Seriengrafik).

# AUF UND NEBEN DEM TISCH

---

Neben den Roulettetischen befinden sich Monitore. Hier werden die letzten gefallenen Zahlen – **die Permanenzen** – und die ein oder andere Statistik angezeigt. Die zuletzt gefallene Zahl blinkt.

Die **Schlitze** am Tisch sind einmal für die Aufnahme des Bargelds und einmal für das Trinkgeld. Weil der/die Croupier/Croupière das Bargeld, das er/sie beim Wechseln erhält, in diesen Schlitz versenken muss, kann er/sie Ihnen auch kein Bargeld zurückwechseln: Das machen Sie bitte an der Kasse.



# MAXIMUM- EINSÄTZE

---

Maximum bei 1 € Minimum.

Einzelne Zahl / Straight-up / Plein	200
Zwei Zahlen / Split / Cheval	400
Querreihe / Street / Transversale Pleine	600
Vier Zahlen / Corner / Carré	800
Zwei Querreihen / Six Line / Transversale Simple	1.200
Dutzend / Dozen / Douzaines	3.500
Kolonnen / Columns / Colones	3.500
Schwarz und Rot / Black and Red / Noir et Rouge	7.000
Gerade und Ungerade / Even and Odd / Pair et Impair	7.000
Niedrig und Hoch / 1 – 18 und 19 – 36 / Manque et Passe	7.000

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 zu untersagen.

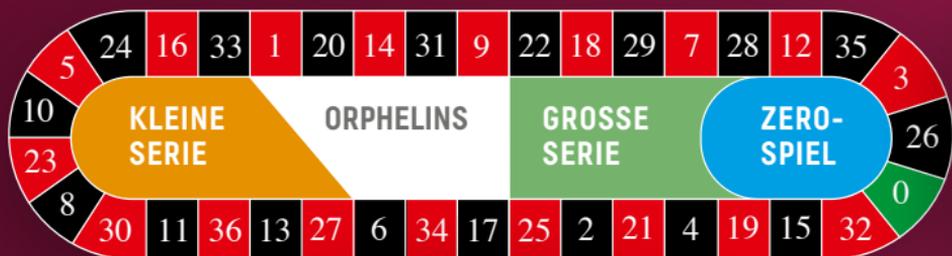
# ERGÄNZENDE REGELN

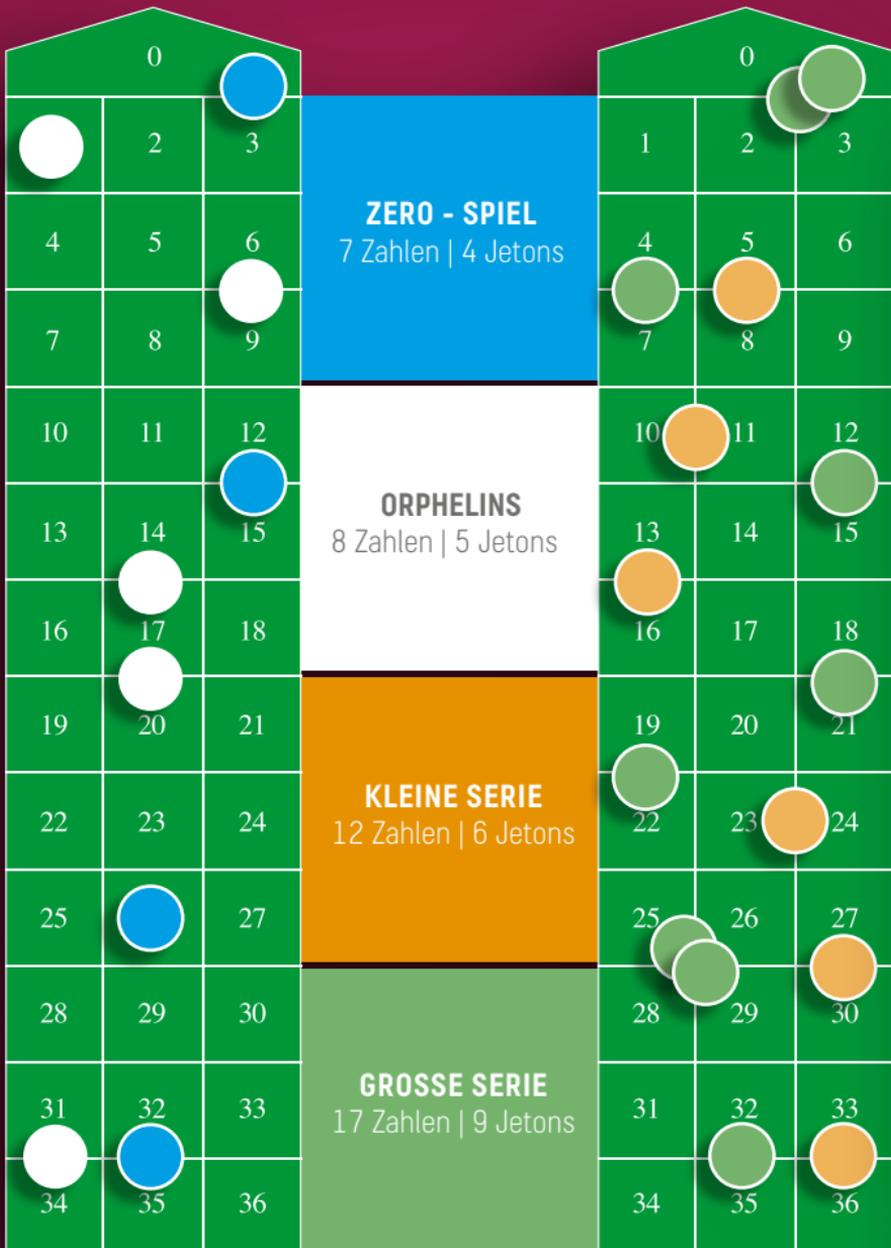
---



- Jeder Gast erkennt mit der Entrichtung des Spieleinsatzes die Spielregeln des klassischen Spiels Roulette an.
- Annoncen müssen angesagt und zeitgerecht gegeben werden.
- Sobald die Tischaufsicht oder der/die Croupier/Croupière diese laut wiederholt, gilt eine Annonce als angenommen.
- Eine Annonce ohne gleichzeitige Abgabe von für diese Annonce erforderliche Jetons oder Bargeld wird nicht angenommen.
- Nach der Absage kann jede Annonce und jedes Stück von der Tischaufsicht zurückgewiesen werden, auch wenn der/die Croupier/Croupière die Annonce bereits wiederholt hat.
- Eine von der Tischaufsicht als zu spät bezeichnete Annonce spielt nicht mit.
- Die Abgabe eines Betrages für mehrere Spiele ist nicht gestattet.
- Durch Gäste selbst platzierte, nicht eindeutige Einsätze auf den Serienfeldern spielen mit der höchstmöglichen Einsatzhöhe.
- Alle abgezogenen und von Gästen nicht angeforderten Beträge werden drei weitere Spiele zur Verfügung gehalten. Danach besteht kein Anspruch auf eine Auszahlung.
- Spielgewinne, die von Gästen nicht abgerufen worden sind oder für die keine Gewinnende zu ermitteln sind, verbleiben bei der BSB.
- Nach Beendigung des Spielbetriebes, der von den Mitarbeitenden der BSB angekündigt wird, besteht kein Anspruch mehr auf die Auszahlung von Gewinnen.

- Das Zusammenspiel mehrerer Gäste (Bandenspiel) sowie Spielabsprachen unter den Gästen sind verboten.
- Gewinne und Einsätze, die durch Manipulation an den Spieltischen, 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.
- Die Entscheidungen der Saalleitung sind endgültig.
- Verlässt der Gast nach getätigtem Einsatz den Tisch, so geschieht dies auf eigene Gefahr.
- 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 richtigstellen zu lassen. Geschieht dies nicht, so spielt das Stück dort, wo es liegt. Jede Reklamation nach dem Fall der Kugel kann nur geprüft werden, wenn ein Verschulden Dritter anzunehmen ist.
- Mit der Ansage „Nichts geht“ durch die Tischaufsicht wird ein laufendes Spiel abgebrochen (z. B. bei einem Fremdkörper im Kessel) und kommt nicht zur Wertung.
- Im Falle einer Reklamation wird grundsätzlich nur die Aussage des betroffenen Gastes berücksichtigt. Andere Gäste der Spielbank sind als Bezeugende nicht zugelassen.
- Ein von Seiten des Gastes nicht abgezogener (vergessener) Betrag auf Kolonnen, Dutzen und Einfachen Chancen wird nach weiterer zweimaliger Gewinnfolge komplett (Einsatz und Gewinn) eingezogen.
- Bei Gewinnen auf Nummernchancen, ohne Besizende, spielt nur der Einsatz zweimal weiter mit.





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 & anonym:  
Montag bis Donnerstag 10:00 – 22:00 Uhr  
Freitag bis Sonntag 10:00 – 18:00 Uhr