



ISTRUZIONI DI GIOCO 

American Roulette



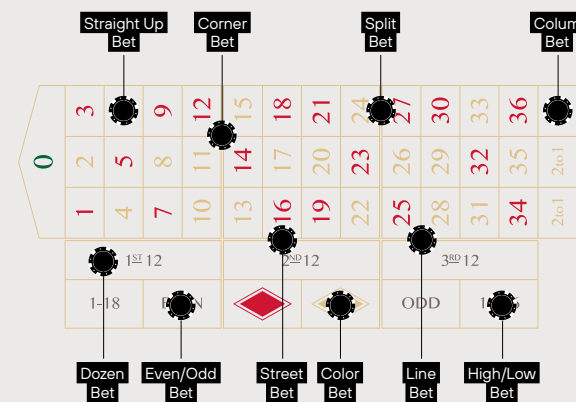
Per la roulette si utilizza un cilindro rotante con 37 scomparti numerati singolarmente. Ogni cilindro presenta una serie di ostacoli che fanno rimbalzare la pallina a ogni giro e la fanno atterrare in un numero casuale.

I giocatori possono puntare con fiches colorate, che vengono acquistate al tavolo e hannoun determinato valore, o con fiches contanti, che hanno un valore superiore a quello minimo del tavolo.

I giocatori possono scommettere sui numeri, piazzare puntate esterne e sul tappeto. Le scommesse vengono pagate in base alle probabilità (odds). Il tappeto è una riproduzione esatta della sequenza di numeri del cilindro, anch'esso diviso in sezioni: grande serie, piccola serie, orfanelli e gioco dello zero.

Possibilità di vincita

Probabilità di vincita	Quota di pagamento	Numero di numeri giocati
Probabilità semplici	1:1	18
Dozzine, colonne	2:1	12
Sixline (sestina)	5:1	6
Corner (quadrato)	8:1	4
Street (terzina)	11:1	3
Split (coppia)	17:1	2
Straight-up (numero singolo)	35:1	1



Varianti di gioco

La piccola serie o serie 5/8

Si riferisce al settore della roulette che comprende le seguenti scommesse:
5/8, 10/11 13/16, 23/24, 27/30,
33/36 (tutti gli split)
Per questo gioco sono necessarie sei unità.

La grande serie o serie 0/2/3

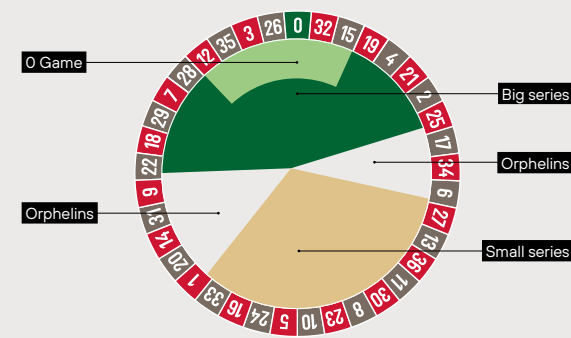
Si riferisce al settore della roulette che comprende le seguenti scommesse:
0/2/3 (street), 4/7, 12/15, 18/21, 19/22 (split) 25/26/28/29 (corner), 32/35
Per questo gioco sono necessarie nove unità.

Orfanelli

Si riferiscono a due sezioni separate della ruota che contengono le seguenti puntate:
1 (straight up), 6/9, 14/17, 17/20, 31/34 (split)
Per questo gioco sono necessarie cinque unità.

Gioco dello Zero

Si riferisce al settore della roulette che comprende i seguenti piazzamenti di scommesse:
0/3, 12/15, 26 (straight up), 32/35
Per questo gioco sono necessarie quattro unità.



Vicini sul tappeto della roulette (race track)

A un determinato numero centrale vengono aggiunti uno o più numeri vicini su entrambi i lati, ad esempio:
Il 17 e un vicino a sinistra e uno a destra = tre gettoni (un gettone ciascuno su 17, 25, 34), il 17 e due vicini a sinistra e due a destra = cinque gettoni (un gettone ciascuno su 2, 25, 17, 34, 6), il 17 e tre vicini a sinistra e tre a destra = sette gettoni



Il gioco deve divertire!

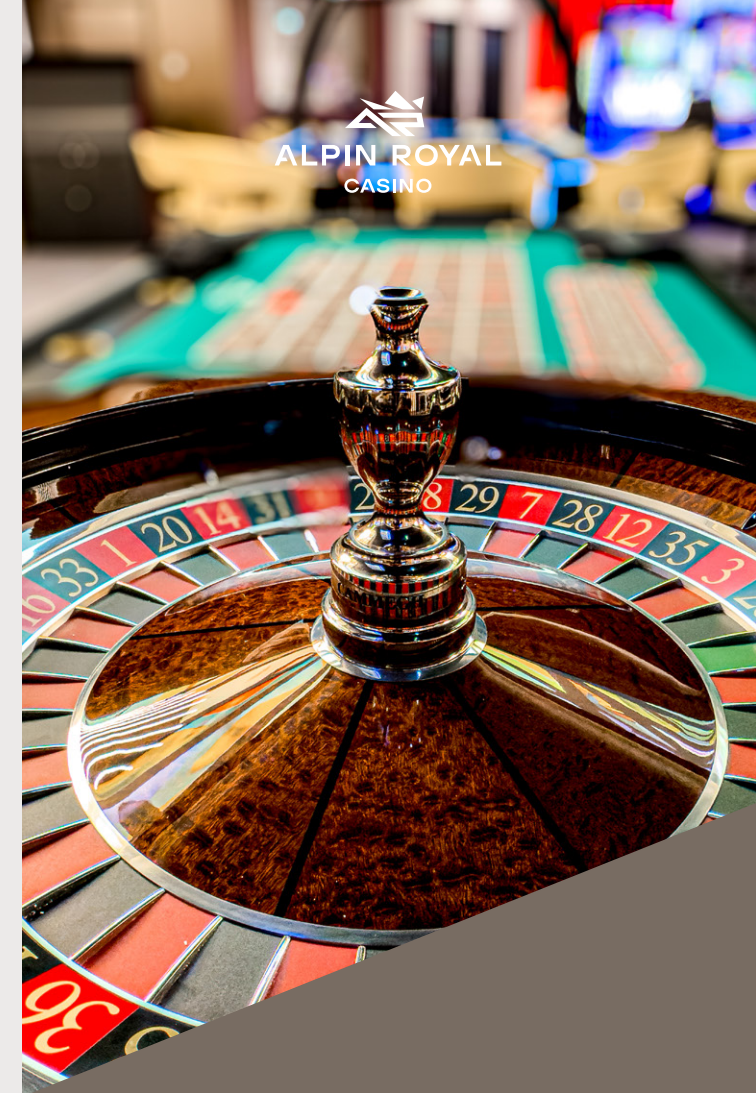
Questa è la nostra filosofia. Tuttavia, il gioco d'azzardo può essere anche pericoloso. Se notate segnali di un comportamento problematico nel gioco in voi stessi o nelle persone accanto a voi, i nostri duty manager e la persona responsabile del piano di misure sociali saranno lieti di assistervi. Anche i nostri collaboratori sono volentieri a disposizione in caso di domande sull'offerta di assistenza.

Finali

I finali sono tutti i numeri che hanno la stessa cifra finale.

Minimo – massimo

Le punte minime e massime sono valori predefiniti e sono sempre scritti al tavolo. In caso di controversie la decisione finale spetta alla Direzione.



Orari di apertura:
Tutti i giorni dalle ore 11.00 alle 4.00
Area tavoli dalle ore 18.00

Alpin Royal Casino
Im Rietacker 8
FL-9494 Schaan
+ 423 399 88 88
info@alpin-royal.li

#royalmoments