

SERIEN

Die Zahlen im Kessel und auf der Rennbahn sind übereinstimmend festen Arealen zugehörig (siehe Abbildung). Wer daher gezielt darauf setzt, dass die Kugel in einem bestimmten Bereich des Kessels fallen wird, spielt auf der Rennbahn eine sogenannte „Serie“. Dabei wird mit einer festgelegten Anzahl an Jetons auf mehrere Zahlenkombinationen zugleich gesetzt. Fällt die Kugel auf eine Zahl in der gewählten Serie, gibt es eine bis zu 35-fache Auszahlung.

Große Serie – „Serie 0/2/3“

Mit 9 Jetons wird auf die Zahlenkombinationen 0/2/3, 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 25/29 und 32/35 gesetzt.

Kleine Serie – „Serie 5/8“

Mit 6 Jetons wird auf die Zahlenkombinationen 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 und 33/36 gesetzt.

Zéro-Spiel – „0-Spiel“

Mit 4 Jetons wird auf die Zahlenkombinationen 0/3, 12/15, 26, 32/35 gesetzt.

Orphelins

Es werden benachbarte Zahlen im Kessel gespielt, die von den Serien nicht mit abgedeckt werden, sogenannte „Waisen“.

Mit 5 Jetons wird auf die Zahlenkombinationen 1, 6/9, 14/17, 17/20 und 31/34 gesetzt.



MERKUR SPIELBANKEN

Sachsen-Anhalt:

MERKUR SPIELBANK Halle
Franckestr. 1, 06110 Halle (Saale)
Tel.: +49 (0) 345 292773-0

MERKUR SPIELBANK Leuna
Nordpark 5, 06237 Leuna
Tel.: +49 (0) 34638 661-0

MERKUR SPIELBANK Magdeburg
Am Pfahlberg 3, 39128 Magdeburg (direkt an der A2)
Tel.: +49 (0) 391 544174-0

Nordrhein-Westfalen:

MERKUR SPIELBANK Aachen
Tivoli, Krefelder Straße 205, 52070 Aachen
Tel.: +49 (0) 241 1808-111

MERKUR CASINO Bad Oeynhausen
Werre-Park, Mindener Straße 36
32547 Bad Oeynhausen
Tel.: +49 (0) 5731 1808-0

MERKUR CASINO Duisburg
Königstraße 55, 47051 Duisburg
Tel.: +49 (0) 203 71392-0

MERKUR SPIELBANK Hohensyburg
Hohensyburgstraße 200, 44265 Dortmund
Tel.: +49 (0) 231 7740-0

MERKUR SPIELBANK Monheim
An der Spielbank 1, 40789 Monheim am Rhein
Tel.: +49 (0)2173 26405-0

MERKUR SPIELBANKEN NRW • Zutritt ab 18 Jahre
Suchtrisiko: Informationen über die Hotline des Bundesinstituts
für Öffentliche Gesundheit (BiÖG) 0800 1372700 (kostenfrei) oder
www.merkur-spielbanken.de



AMERICAN ROULETTE



Viel Glück und gute Unterhaltung beim American Roulette, der schnellen Variante des französischen Roulettes.

Der Ablauf:

Das Herzstück beim Roulette ist der Kessel, in dem sich eine Drehscheibe mit 37 Feldern befindet, auf denen die Zahlen 0 bis 36 in nicht natürlicher Reihenfolge stehen. Jeder Zahl ist abwechselnd die Farbe Rot oder Schwarz zugeordnet, die Zahl Zéro (Null) bildet die Ausnahme, sie ist mit der Farbe Grün hinterlegt. Das Spielfeld selbst, Tableau genannt, enthält die Zahlen 0 bis 36 in verschiedenen Kolonnen in natürlicher Reihenfolge. Mit der Ansage „Bitte das Spiel zu machen“ eröffnet der Dealer das jeweilige Spiel. Sobald er die Kugel in den Kessel gibt, signalisiert er mit seiner Ansage „Nichts geht mehr“, dass keine Jetons mehr gesetzt werden können. Die Kugel muss mindestens acht Runden im Kessel drehen, bevor sie auf einer der 37 Zahlen liegen bleibt. Der Dealer verkündet die Gewinnzahl und nimmt die jeweiligen Auszahlungen der Gewinne vor.

Weitere Begriffe beim American Roulette:

Rennbahn: Neben dem eigentlichen Spielfeld (Tableau) befindet sich die Rennbahn. Das Oval ist ein gestauchtes Abbild des Roulettekessels und erlaubt ein einfaches Spielen der Nebennummern (Nachbarn). Im Innenbereich der Rennbahn sind die Serien passend zu den im Kessel abgedeckten Zahlenbereichen abgebildet. Einsätze auf der Rennbahn erfolgen immer über den Dealer.

Dolly: Der Dolly ist eine kleine Figur, mit der die Gewinnzahl für alle Gäste sichtbar gekennzeichnet wird. Solange er sich auf einer Zahl befindet, dürfen auf diese keine neuen Einsätze getätigt werden.

Wheel Checks: Diese Jetons haben keinen Wertaufdruck, sondern unterscheiden sich nur durch ihre Farbe. Jeder Gast wählt zuvor seine Farbe und legt den Wert seiner Jetons fest. Mit den Wheel Checks kann immer nur an einem Tisch gespielt werden. Die begrenzte Farbauswahl bestimmt die maximale Anzahl an Spielern, die an dem jeweiligen Tisch mit Wheel Checks spielen können. Nach Beendigung des Spiels werden Wheel Checks zurück in Wertstücke, sogenannte Values, zurückgetauscht.

Permanenzen: Als Permanenzen bezeichnet man beim Roulette die schriftliche oder elektronisch festgehaltene Reihenfolge der gefallenen Zahlen.

Tronc: Beim absoluten Hauptgewinn (Plein) entspricht es internationalen Gepflogenheiten, den Angestellten einen Teil des Gewinns (in Höhe des Einsatzes) als Trinkgeld (Tronc) zu überlassen.

GEWINNMÖGLICHKEITEN

		0		
Manque/Niedrig (1-18) 1-fache Auszahlung	Manque 1-18	1	2	3
		4	5	6
Impair/Ungerade 1-fache Auszahlung	Impair 1-12	7	8	9
		10	11	12
Rouge/Rot 1-fache Auszahlung		13	14	15
		16	17	18
Noir/Schwarz 1-fache Auszahlung	Noir 13-24	19	20	21
		22	23	24
Pair/Gerade 1-fache Auszahlung	Pair 13-24	25	26	27
		28	29	30
Passe/Hoch (19-36) 1-fache Auszahlung	Passe 19-36	31	32	33
		34	35	36
Dutzende 2-fache Auszahlung		(1-34, 2-35, 3-36)		
		Kolonnen 2-fache Auszahlung		



Transversale Simple (6 Zahlen)
5-fache Auszahlung

Transversale Pleine (3 Zahlen)
11-fache Auszahlung

Carré (4 Zahlen)
8-fache Auszahlung

Cheval (2 Zahlen)
17-fache Auszahlung

Plein (1 Zahl)
35-fache Auszahlung

Rennbahn

Hier können Serien, das Zéro-Spiel und Nachbarzahlen gespielt werden. Nachbarn sind die jeweiligen Zahlen rechts und links neben der gewählten Zahl in der Rennbahn. Eine Zahl kann mit bis zu 4 Nachbarn gespielt werden.

Dazu annouciert man beim Croupier z. B. „7 eins, eins“ (3 Stücke), „14 zwei, zwei“ (5 Stücke), „10 drei, drei“ (7 Stücke) oder „17 vier, vier“ (9 Stücke)

Der Croupier wiederholt die Annonce und setzt die Stücke auf die gewählte Zahl in die Rennbahn.

Fällt die Kugel auf eine dieser Zahlen, erhält der Spieler eine bis zu 35-fache Auszahlung.

Die Einsätze in der Rennbahn werden immer vom Croupier platziert.

Die jeweilige Gewinnwahrscheinlichkeit hängt von der gespielten Chance wie folgt ab:

Plein $1/37 = 2,70\%$

Cheval $2/37 = 5,41\%$

Transversale pleine $3/37 = 8,11\%$

Carré und die ersten Vier $4/37 = 10,81\%$

Transversale simple $6/37 = 16,22\%$

Kolonne und Dutzend $12/37 = 32,43\%$

Einfache Chancen $18/37 = 48,65\%$

Beim Fall von Zéro verlieren die 1-fachen Chancen zur Hälfte.