

FAIR ROULETTE

Come si gioca



CASINO SINCE 1638 
DI VENEZIA

INDICE

| | |
|-----------------------------------|----|
| Fair Roulette | 2 |
| Il Gioco | 2 |
| Il cilindro e il tavolo da gioco | 3 |
| Combinazioni e Pagamenti | 6 |
| Pagamenti relativi alla pezzatura | 7 |
| Annunci | 14 |
| Settori e Finali | 15 |
| Regole generali | 20 |
| Tabella dei Vicini | 23 |



FAIR ROULETTE

La Roulette Francese, regina del gioco nei Casinó Europei, mantiene un fascino che resiste negli anni: per i giocatori non vi è nulla di più piacevole che ascoltare il magico rumore della *boule* che gira nel cilindro o sfidare la sorte indovinando il numero vincente. Nei Casinó moderni per mantenere queste prerogative, rendendo però il gioco più dinamico e incalzante, è stata introdotta la Fair Roulette, una variante di quella francese dalla quale eredita le principali regole di gioco.

IL GIOCO

Tra le differenze più significative osserviamo la dimensione del tavolo e la forma del tracciato (*tableau*), il cilindro (*le cylindre*) con i numeri disposti in maniera analoga ma privo delle quattro impugnature utilizzate per invertirne la rotazione, la presenza del Capo Tavolo (*Chef de Table*) e di un solo impiegato (*croupier*), la dotazione della banca formata da gettoni di valore, ma soprattutto di colore: e infine le procedure per i pagamenti effettuati per colore in modo cumulativo.

Ogni tavolo presenta una dotazione di gettoni dello stesso valore nominale, se non diversamente indicato, che si differenziano tra loro per il colore: a ciascun giocatore ne viene attribuito uno personale. Questo accorgimento agevola il cliente

Il cilindro
Le cylindre



Il tavolo da gioco
La table de jeu

| | | | | |
|------------------|----------------------|----|----|----|
| | | 0 | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIÈRE DOUZAINÉ | 1 | 2 | 3 |
| | | 4 | 5 | 6 |
| PAIR | DEUXIÈME DOUZAINÉ | 7 | 8 | 9 |
| | | 10 | 11 | 12 |
| ◆ | DEUXIÈME DOUZAINÉ | 13 | 14 | 15 |
| | | 16 | 17 | 18 |
| ◆ | DEUXIÈME DOUZAINÉ | 19 | 20 | 21 |
| | | 22 | 23 | 24 |
| IMPAIR | DERNIÈRE DOUZAINÉ | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 |
| PASSE 19 - 36 | DERNIÈRE DOUZAINÉ | 31 | 32 | 33 |
| | | 34 | 35 | 36 |
| | | | | |

nell'individuazione delle proprie giocate ed elimina le possibili contestazioni relative alle puntate e vincite.

È importante ricordare che i gettoni di colore portano impresso il numero del tavolo di appartenenza, pertanto possono essere giocati soltanto su quello indicato.

Il giocatore effettua personalmente le proprie puntate, però, se lo desidera, ha la possibilità di consegnare al croupier gli annunci riguardanti la Serie 5/8, i Vicini dello Zero, gli Orfanelli e il numero con i suoi laterali sul cilindro, due a destra e due a sinistra.

Il gioco è molto semplice: si scommette contro il banco cercando di indovinare in quale numero cadrà la pallina lanciata dal croupier (*le bouler*). Le puntate vincenti daranno diritto a dei premi proporzionali sia al valore dei gettoni che al tipo di combinazione scelta.

La partita inizia con il tradizionale invito rivolto dall'impiegato: "*Messieurs faites vos jeux*" e termina dopo il lancio della *boule* con il consueto "*Rien ne va plus*". Da questo momento in poi non sono più permesse le puntate, solamente il Capo Tavolo, in alcuni casi, può concedere una deroga.

La pallina determina il numero vincente quando si ferma in una delle trentasette caselle del cilindro, il croupier lo annuncia in

francese dichiarando le relative combinazioni semplici (*rouge o noir, pair o impair, manque o passe*), contemporaneamente evidenzia con il dolly il numero corrispondente riportato sul tracciato (*tableau*) ed elenca le vincite; subito dopo "libera il tappeto" ritirando i gettoni perdenti.

Conclusa questa fase predispone i pagamenti rispettando un ordine prestabilito: colonne, chances semplici, dozzine, infine, dopo aver individuato i proprietari, paga le vincite sulle chances multiple, facendo sempre riferimento alla posizione dei gettoni sul tappeto, iniziando da quelli di colore e terminando con quelli di valore.

Con l'uscita dello 0 vincono le puntate sul numero e sulle sue combinazioni multiple, perdono le colonne e dozzine, mentre le puntate sulle combinazioni semplici, dimezzando il proprio valore, vengono subito divise fra il giocatore e il banco (*à partager*). Nel caso in cui sulle chances vi sia un numero dispari di gettoni, quello indivisibile rimarrà "in prigione" (*en prison*) vincolato nell'apposita linea. Il colpo successivo, se risulterà vincente, verrà liberato, mentre sarà incamerato se perdente.

COMBINAZIONI E PAGAMENTI

6

In caso di vincita il valore della puntata viene pagato rispettando la seguente tabella:

CHANCES MULTIPLE

| | |
|---------------|----------|
| PIENO | 35 volte |
| CAVALLO | 17 volte |
| CARRÉ | 8 volte |
| QUATTRO PRIMI | 8 volte |
| TERZINA | 11 volte |
| SESTINA | 5 volte |

| | |
|---------|---------|
| DOZZINA | 2 volte |
| COLONNA | 2 volte |

CHANCES SEMPLICI

| | |
|---------------|------------------|
| PARI | <i>alla pari</i> |
| DISPARI | <i>alla pari</i> |
| MANQUE (1-18) | <i>alla pari</i> |
| PASSE (19-36) | <i>alla pari</i> |
| ROSSO | <i>alla pari</i> |
| NERO | <i>alla pari</i> |

PAGAMENTI RELATIVI ALLA PEZZATURA

7

| | PIENO | CAVALLO | TERZINA | CARRÈ | SESTINA |
|-----|-------|---------|---------|-------|---------|
| 5 | 175 | 85 | 55 | 40 | 25 |
| 10 | 350 | 170 | 110 | 80 | 50 |
| 15 | 525 | 255 | 165 | 120 | 75 |
| 20 | 700 | 340 | 220 | 160 | 100 |
| 25 | 875 | 425 | 275 | 200 | 125 |
| 30 | 1.050 | 510 | 330 | 240 | 150 |
| 35 | 1.225 | 595 | 385 | 280 | 175 |
| 40 | 1.400 | 680 | 440 | 320 | 200 |
| 45 | 1.575 | 765 | 495 | 360 | 225 |
| 50 | 1.750 | 850 | 550 | 400 | 250 |
| 55 | 1.925 | 935 | 605 | 440 | 275 |
| 60 | 2.100 | 1.020 | 660 | 480 | 300 |
| 65 | 2.275 | 1.105 | 715 | 520 | 325 |
| 70 | 2.450 | 1.190 | 770 | 560 | 350 |
| 75 | 2.625 | 1.275 | 825 | 600 | 375 |
| 80 | 2.800 | 1.360 | 880 | 640 | 400 |
| 85 | 2.975 | 1.445 | 935 | 680 | 425 |
| 90 | 3.150 | 1.530 | 990 | 720 | 450 |
| 95 | 3.325 | 1.615 | 1.045 | 760 | 475 |
| 100 | 3.500 | 1.700 | 1.100 | 800 | 500 |

| | | | | | |
|------------------|----------------------|----|----|----|--|
| | | | 0 | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINE | 1 | 2 | 3 | |
| | PAIR | 4 | 5 | 6 | |
| | | 7 | 8 | 9 | |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINE | 10 | 11 | 12 | |
| | ◇ | 13 | 14 | 15 | |
| | ◇ | 16 | 17 | 18 | |
| ◇ | IMPAIR | 19 | 20 | 21 | |
| | ◇ | 22 | 23 | 24 | |
| | ◇ | 25 | 26 | 27 | |
| PASSE 19 - 36 | DEMIENNE DOUZAINE | 28 | 29 | 30 | |
| | ◇ | 31 | 32 | 33 | |
| | ◇ | 34 | 35 | 36 | |

Numero Pieno (*En Plein*)

È formato da un numero singolo (dallo 0 al 36): si punta posizionando il gettone sulla casella del numero prescelto.

| | | | | | |
|------------------|----------------------|----|----|----|--|
| | | | 0 | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINE | 1 | 2 | 3 | |
| | PAIR | 4 | 5 | 6 | |
| | | 7 | 8 | 9 | |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINE | 10 | 11 | 12 | |
| | ◇ | 13 | 14 | 15 | |
| | ◇ | 16 | 17 | 18 | |
| ◇ | IMPAIR | 19 | 20 | 21 | |
| | ◇ | 22 | 23 | 24 | |
| | ◇ | 25 | 26 | 27 | |
| PASSE 19 - 36 | DEMIENNE DOUZAINE | 28 | 29 | 30 | |
| | ◇ | 31 | 32 | 33 | |
| | ◇ | 34 | 35 | 36 | |

Cavallo (*Cheval*)

È formato da due numeri attigui, lo si individua pronunciando entrambi i numeri (dal minore al maggiore), può essere orizzontale e verticale. La puntata si effettua posizionando il gettone sulla linea che separa i due numeri.

| | | | | | |
|------------------|----------------------|----|----|----|--|
| | | | 0 | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINE | 1 | 2 | 3 | |
| | PAIR | 4 | 5 | 6 | |
| | | 7 | 8 | 9 | |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINE | 10 | 11 | 12 | |
| | ◇ | 13 | 14 | 15 | |
| | ◇ | 16 | 17 | 18 | |
| ◇ | IMPAIR | 19 | 20 | 21 | |
| | ◇ | 22 | 23 | 24 | |
| | ◇ | 25 | 26 | 27 | |
| PASSE 19 - 36 | DEMIENNE DOUZAINE | 28 | 29 | 30 | |
| | ◇ | 31 | 32 | 33 | |
| | ◇ | 34 | 35 | 36 | |

Terzina o Trasversale Piena (*Transversale Pleine*)

È formata da tre numeri progressivi situati sulla stessa linea orizzontale. La terza è individuata pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal minore al maggiore), si gioca posizionando il gettone sulla linea esterna del tracciato. È tradizione chiamare la prima terza "tre primi" (*trois premiers*) e l'ultima "tre ultimi" (*trois derniers*).

| | | | | | |
|------------------|----------------------|----|----|----|--|
| | | | 0 | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINE | 1 | 2 | 3 | |
| | PAIR | 4 | 5 | 6 | |
| | | 7 | 8 | 9 | |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINE | 10 | 11 | 12 | |
| | ◇ | 13 | 14 | 15 | |
| | ◇ | 16 | 17 | 18 | |
| ◇ | IMPAIR | 19 | 20 | 21 | |
| | ◇ | 22 | 23 | 24 | |
| | ◇ | 25 | 26 | 27 | |
| PASSE 19 - 36 | DEMIENNE DOUZAINE | 28 | 29 | 30 | |
| | ◇ | 31 | 32 | 33 | |
| | ◇ | 34 | 35 | 36 | |

Trasversale dello Zero (*Transversale du Zero*)

Le terzine, chiamate anche trasversali dello zero (*transversales du zero*), 0/1/2 e 0/2/3 hanno i numeri sul tacciato posizionati diversamente dalla terza tradizionale.

| | | | | | | | | |
|-------------------|----------------------|----|----|----|--|--|--|--|
| | | | 0 | | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOZZINE | 1 | 2 | 3 | | | | |
| | | 4 | 5 | 6 | | | | |
| PAIR | DEUXIEME DOZZINE | 7 | 8 | 9 | | | | |
| | | 10 | 11 | 12 | | | | |
| ◇ | TROISIEME DOZZINE | 13 | 14 | 15 | | | | |
| | | 16 | 17 | 18 | | | | |
| ◇ | QUATRIEME DOZZINE | 19 | 20 | 21 | | | | |
| | | 22 | 23 | 24 | | | | |
| IMPAIR 19 - 36 | CINQUIEME DOZZINE | 25 | 26 | 27 | | | | |
| | | 28 | 29 | 30 | | | | |
| PASSE 19 - 36 | SIXIEME DOZZINE | 31 | 32 | 33 | | | | |
| | | 34 | 35 | 36 | | | | |

Carré (Carré)

È formato dai quattro numeri, due sopra e due sotto, che compongono un quadrato. Si individua pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal minore al maggiore), si punta posizionando il gettone al centro dei quattro numeri.

| | | | | | | | | |
|-------------------|----------------------|----|----|----|--|--|--|--|
| | | | 0 | | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOZZINE | 1 | 2 | 3 | | | | |
| | | 4 | 5 | 6 | | | | |
| PAIR | DEUXIEME DOZZINE | 7 | 8 | 9 | | | | |
| | | 10 | 11 | 12 | | | | |
| ◇ | TROISIEME DOZZINE | 13 | 14 | 15 | | | | |
| | | 16 | 17 | 18 | | | | |
| ◇ | QUATRIEME DOZZINE | 19 | 20 | 21 | | | | |
| | | 22 | 23 | 24 | | | | |
| IMPAIR 19 - 36 | CINQUIEME DOZZINE | 25 | 26 | 27 | | | | |
| | | 28 | 29 | 30 | | | | |
| PASSE 19 - 36 | SIXIEME DOZZINE | 31 | 32 | 33 | | | | |
| | | 34 | 35 | 36 | | | | |

Quattro Primi

(*Quatre Premiers*)

La sequenza numerica 0/1/2/3 viene individuata con il nome "quattro primi" (*quatre premiers*). Si punta posizionando il gettone sulla linea esterna del tracciato tra lo 0, l'1 e la prima dozzina.

| | | | | | | | | |
|-------------------|----------------------|----|----|----|--|--|--|--|
| | | | 0 | | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOZZINE | 1 | 2 | 3 | | | | |
| | | 4 | 5 | 6 | | | | |
| PAIR | DEUXIEME DOZZINE | 7 | 8 | 9 | | | | |
| | | 10 | 11 | 12 | | | | |
| ◇ | TROISIEME DOZZINE | 13 | 14 | 15 | | | | |
| | | 16 | 17 | 18 | | | | |
| ◇ | QUATRIEME DOZZINE | 19 | 20 | 21 | | | | |
| | | 22 | 23 | 24 | | | | |
| IMPAIR 19 - 36 | CINQUIEME DOZZINE | 25 | 26 | 27 | | | | |
| | | 28 | 29 | 30 | | | | |
| PASSE 19 - 36 | SIXIEME DOZZINE | 31 | 32 | 33 | | | | |
| | | 34 | 35 | 36 | | | | |

Sestina

(*Sixaine - Transversale Simple*)

È formata da sei numeri progressivi che compongono due terzine consecutive, una sopra e l'altra sotto. La si individua pronunciando il primo e l'ultimo numero (dal minore al maggiore). È tradizione chiamare la prima sestina "sei primi" (*six premiers*) e l'ultima "sei ultimi" (*six derniers*). Si punta posizionando il gettone sulla linea esterna del tracciato tra le due terzine.

| | | | | | | | | |
|-------------------|----------------------|----|----|----|--|--|--|--|
| | | | 0 | | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOZZINE | 1 | 2 | 3 | | | | |
| | | 4 | 5 | 6 | | | | |
| PAIR | DEUXIEME DOZZINE | 7 | 8 | 9 | | | | |
| | | 10 | 11 | 12 | | | | |
| ◇ | TROISIEME DOZZINE | 13 | 14 | 15 | | | | |
| | | 16 | 17 | 18 | | | | |
| ◇ | QUATRIEME DOZZINE | 19 | 20 | 21 | | | | |
| | | 22 | 23 | 24 | | | | |
| IMPAIR 19 - 36 | CINQUIEME DOZZINE | 25 | 26 | 27 | | | | |
| | | 28 | 29 | 30 | | | | |
| PASSE 19 - 36 | SIXIEME DOZZINE | 31 | 32 | 33 | | | | |
| | | 34 | 35 | 36 | | | | |

Dozzina (Douzaine)

Sono tre, ognuna delle quali è formata da dodici numeri progressivi. Prima: dall'1 al 12 - *douze premiers*, seconda: dal 13 al 24 - *douze milieu*, terza: dal 25 al 36 - *douze derniers*. La si individua pronunciando "prima dozzina, dozzina di mezzo, ultima dozzina". Si punta posizionando il gettone sugli appositi spazi situati sul tracciato.

| | | | | |
|------------------|-----------------------|----|----|----|
| 0 | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINES | 1 | 2 | 3 |
| | | 4 | 5 | 6 |
| PAIR | | 7 | 8 | 9 |
| | | 10 | 11 | 12 |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINES | 13 | 14 | 15 |
| | | 16 | 17 | 18 |
| ◇ | | 19 | 20 | 21 |
| | | 22 | 23 | 24 |
| ● | DERNIERE DOUZAINES | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 |
| IMPAIR | PASSE 19 - 36 | 31 | 32 | 33 |
| | | 34 | 35 | 36 |

Colonna (Colonne)

Sono tre, ognuna delle quali è formata da dodici numeri posizionati uno sotto l'altro sul tracciato. La si individua considerando tutti i numeri posizionati in colonna che partono dal 34, 35 o 36. Si punta collocando il gettone negli appositi spazi situati sotto la colonna dei numeri che la compongono.

| | | | | |
|------------------|-----------------------|----|----|----|
| 0 | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINES | 1 | 2 | 3 |
| | | 4 | 5 | 6 |
| PAIR | | 7 | 8 | 9 |
| | | 10 | 11 | 12 |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINES | 13 | 14 | 15 |
| | | 16 | 17 | 18 |
| ◇ | | 19 | 20 | 21 |
| | | 22 | 23 | 24 |
| ● | DERNIERE DOUZAINES | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 |
| IMPAIR | PASSE 19 - 36 | 31 | 32 | 33 |
| | | 34 | 35 | 36 |

Manque e Passe

Sono formati ciascuno da diciotto numeri:

Manque dall'1 al 18.

Passe dal 19 al 36.

Si puntano giocando il gettone negli appositi spazi (*Manque* o *Passe*) del tracciato.

| | | | | |
|------------------|-----------------------|----|----|----|
| 0 | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINES | 1 | 2 | 3 |
| | | 4 | 5 | 6 |
| PAIR | | 7 | 8 | 9 |
| | | 10 | 11 | 12 |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINES | 13 | 14 | 15 |
| | | 16 | 17 | 18 |
| ◇ | | 19 | 20 | 21 |
| | | 22 | 23 | 24 |
| ● | DERNIERE DOUZAINES | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 |
| IMPAIR | PASSE 19 - 36 | 31 | 32 | 33 |
| | | 34 | 35 | 36 |

Pari e Dispari (Pair et Impair)

Comprendono ciascuno diciotto numeri:

Impair comprende i numeri dispari.

Pair comprende i numeri pari.

Si puntano giocando il gettone negli appositi spazi (*Impair* o *Pair*) del tracciato.

| | | | | |
|------------------|-----------------------|----|----|----|
| 0 | | | | |
| MANQUE 1 - 18 | PREMIERE DOUZAINES | 1 | 2 | 3 |
| | | 4 | 5 | 6 |
| PAIR | | 7 | 8 | 9 |
| | | 10 | 11 | 12 |
| ◇ | DEUXIEME DOUZAINES | 13 | 14 | 15 |
| | | 16 | 17 | 18 |
| ◇ | | 19 | 20 | 21 |
| | | 22 | 23 | 24 |
| ● | DERNIERE DOUZAINES | 25 | 26 | 27 |
| | | 28 | 29 | 30 |
| IMPAIR | PASSE 19 - 36 | 31 | 32 | 33 |
| | | 34 | 35 | 36 |

Rosso e Nero (Rouge et Noir)

Sono formati ciascuno da diciotto numeri.

ROSSI

1-3-5-7-9-12-14-16-18
19-21-23-25-27-30-32-34-36

NERI

2-4-6-8-10-11-13-15-17
20-22-24-26-28-29-31-33-35

Si puntano giocando il gettone negli appositi spazi (rosso o nero) del tracciato.

ANNUNCI

| | |
|-------------------|-----------|
| VICINI DELLO ZERO | 9 gettoni |
| SERIE 5/8 | 6 gettoni |
| ORFANELLI | 5 gettoni |
| NASSA | 5 gettoni |
| ZERO SPIEL | 4 gettoni |

| | |
|---------------------|-----------|
| SETTORI DI 5 NUMERI | 5 gettoni |
|---------------------|-----------|

FINALI IN PIENO

| | |
|---------------------------|-----------|
| 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 | 4 gettoni |
| 7 - 8 - 9 | 3 gettoni |

FINALI A CAVALLO ORIZZONTALI

| | |
|---------------------|-----------|
| 0/1 1/2 2/3 4/5 5/6 | 5 gettoni |
| 7/8 8/9 | 4 gettoni |

FINALI A CAVALLO VERTICALI

| | |
|----------------------------|-----------|
| 0/3 1/4 2/5 3/6 | 4 gettoni |
| 4/7 5/8 6/9 7/10 8/11 9/12 | 3 gettoni |

SETTORI E FINALI

La Serie 5/8 e i Vicini dello Zero sono tradizionalmente tenuti "pagati a piazzare" dall'impiegato, i gettoni corrispondenti all'ammontare della giocata vengono collocati in appositi spazi disegnati sul tracciato. A numero uscito, il gettone, nella terzina e nel Carré dei Vicini dello Zero sono due, verrà piazzato solo se risulterà vincente un numero della combinazione giocata mentre sarà annullato se perdente.

La Serie 5/8 (*Le Tiers du Cylindre*)

Si giocano dodici numeri con sei gettoni, e comprende i seguenti cavalli: 5/8 - 10/11 - 13/16 - 23/24 - 27/30 - 33/36.

I Vicini dello Zero (*Les Voisins du Zéro*)

Si giocano diciassette numeri con nove gettoni e sono formati dalle seguenti combinazioni: due gettoni sulla terzina 0/2/3 e il carré 25/29, un gettone per ognuno dei seguenti cavalli 4/7 - 12/15 - 18/21 - 19/22 - 32/35.

Gli Orfanelli (*Les Orphelins*)

Sono formati da due settori del cilindro distanti tra loro che separano i numeri della Serie 5/8 da quelli dei Vicini dello Zero: 17/34/6 da una parte: 1/20/14/31/9 dall'altra.

Gli Orfanelli si accettano giocati a cavallo con cinque gettoni così ripartiti: un pieno al numero 1 e un pezzo per ognuno dei seguenti cavalli: 6/9 - 14/17 - 17/20 - 31/34, oppure in pieno con otto gettoni.

La Nassa

Si gioca con 5 pezzi puntando un gettone per ognuno delle seguenti combinazioni: 0/3 - 12/15 - 19 - 26 - 32/35. Una variante, nota come "Zero spiel", non comprende il 19 e quindi si gioca con quattro pezzi: 0/3 - 12/15 - 26 - 32/35.

Settore di 5 numeri (*Un Numéro et Deux Voisins*)

È formato da un numero e dai suoi laterali sul cilindro, due a destra e due a sinistra. Si punta con cinque pezzi giocando i pieni.

Le finali (*Les finales*)

Si individuano osservando il tracciato dei numeri sul tappeto, e possono essere in pieno e a cavallo. Le finali in pieno sono formate dai numeri che hanno in comune la stessa cifra finale (le unità), ad esempio la "3": 3/13/23/33. Le finali a cavallo hanno in comune le unità di due numeri vicini tra loro (a cavallo) e, a loro volta, si dividono in orizzontali e verticali.

La Serie 5/8

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

Gli Orfanelli

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

I Vicini dello Zero

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

La Nassa

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

Le Finali Verticali

Sono formate da due numeri posti uno sopra all'altro, si giocano a cavallo con tre o quattro gettoni determinati dalla posizione dei numeri sul tracciato. Esempio finale 3/6 quattro gettoni: 3/6 - 13/16 - 23/26 - 33/36.

Le Finali Orizzontali

Comprendono una sequenza di due numeri consecutivi giocati a cavallo e in pieno (due per Finale) determinati dalla loro collocazione sul tracciato, si puntano con quattro o cinque gettoni. Molto richiesta è la finale 8/9: 8/9 - 18 - 19 - 28/29 (quattro pezzi).

Gli annunci vincenti si possono far rigiocare dall'impiegato utilizzando l'importo del pagamento:

| | |
|---------------------|--|
| A RIFARE | <i>Stesso numero di pezzi.</i> |
| A COMPLETARE | <i>Stesso numero di pezzi, meno la puntata.</i> |
| PER IL TUTTO | <i>(Serie e Vicini) Tutta la vincita e la puntata (la serie triplica, i vicini raddoppiano).</i> |

Annunci



Le Finali Orizzontali

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

Le Finali

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

Le Finali Verticali

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

REGOLE GENERALI

Per una miglior conoscenza del gioco vengono riportate alcune tra le principali regole che disciplinano lo svolgimento della partita.

- Il valore base del gettone di colore è determinato dal minimo del tavolo.
- La puntata minima con il colore per ognuna delle combinazioni semplici, colonne e dozzine è di almeno cinque gettoni giocati assieme, sempre di almeno cinque pezzi, giocabili anche uno per ogni combinazione, se la puntata è fatta sulle combinazioni dei numeri (sestina, terzina ecc.).
- Durante la partita, il giocatore deve tenere esposti i gettoni di colore collocandoli negli appositi spazi situati fuori dal tracciato sul bordo del tavolo.
- I gettoni di colore devono essere convertiti in gettoni di valuta alla chiusura del tavolo quando il cliente smette di giocare o si allontana, anche se ciò avviene per un breve intervallo di tempo. Ogni altro uso dei gettoni di colore è vietato.
- I gettoni di colore puntati per errore su tavoli diversi saranno pagati, se vincenti, in base al loro reale valore qualora sia determinabile, altrimenti secondo il minimo di apertura del tavolo di provenienza, mentre saranno ritirati se perdenti.
- Possono partecipare al gioco anche i clienti in possesso di gettoni di valuta negoziabili in tutti i tavoli e per i quali, nelle combinazioni multiple, non vi è un limite minimo di pezzi da puntare. Nelle combinazioni semplici il valore minimo della puntata deve corrispondere a cinque gettoni di colore.
- Ogni spostamento, correzione o errore anche dell'impiegato di gioco dovrà essere segnalato al Capo Tavolo prima dell'annuncio del *"Rien ne va plus"*.
- La vincita è determinata unicamente dalla posizione del gettone all'uscita del numero, quindi il cliente è invitato a seguire attentamente lo svolgimento della partita, controllare la posizione dei propri gettoni sul tavolo da gioco, anche se piazzati dall'impiegato, e a presenziare ai pagamenti.
- La Direzione declina ogni responsabilità sulle puntate effettuate dall'impiegato in modo non conforme alle richieste del giocatore.
- Non è consentito puntare a cavallo sulle combinazioni semplici, sulle dozzine e sulle colonne.
- Il giocatore che vince conserva la sua puntata iniziale e può lasciarla nella stessa combinazione oppure, al termine del pagamento, ritirarla o spostarla.
- I giocatori non possono toccare i gettoni vincenti prima che siano completati tutti i pagamenti.

- Per poter nuovamente puntare i giocatori devono attendere che l'impiegato abbia liberato il numero e ritirato tutte le giocate perdenti (sulle combinazioni vincenti è possibile farlo solo dopo la fine di tutti i pagamenti).

- Le vincite non riscosse sulle chances multiple vengono subito accantonate assieme alle puntate, quelle sulle chances semplici, colonne e dozzine, dopo il terzo colpo.

- Le puntate minime e massime sono evidenziate sui singoli tavoli da gioco mediante appositi cartelli, gli importi sono strettamente vincolanti per il giocatore, che non può mai superarli neppure con l'intervento di terzi. La vincita eccedente realizzata superando il massimo consentito non sarà pagata e la differenza della puntata verrà restituita al cliente.

- La Direzione si riserva il diritto di modificare i minimi e i massimi anche nel corso della stessa giornata: il Capo Tavolo avviserà verbalmente i giocatori e disporrà il cambio del relativo cartello.

- È facoltà della Direzione sospendere la partita in qualsiasi momento della giornata.

- La risoluzione di eventuali controversie in materia di gioco è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.

TABELLA DEI VICINI

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