

# ROULETTE FRANCESE

Come si gioca



CASINO  
DI VENEZIA



## INDICE

Roulette Francese	2
Il Gioco	2
Il cilindro e il tavolo da gioco	3
Combinazioni e Pagamenti	7
Pagamenti relativi alla pezzatura	8
Annunci	15
Settori e Finali	16
Regole generali	21
Tabella dei Vicini	23



## ROULETTE FRANCESE

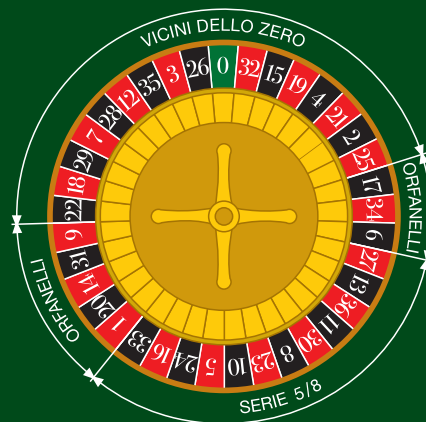
Ca' Vendramin Calergi, uno splendido palazzo sul Canal Grande edificato ai primi del Cinquecento. La Roulette Francese, regina dei giochi nei più importanti Casinó d'Europa e del mondo. Avventurarsi nelle sale della rinascimentale sede del Casinó di Venezia, vivere nella storia e nella cultura avvolti in una magica atmosfera, lasciarsi sedurre dal rumore della boule che termina la sua corsa nel cilindro. Volete provare questa emozione?

## IL GIOCO

Il tavolo (*table de jeu*) ha forma rettangolare, il piano è ricoperto quasi interamente da un tappeto verde (*tapis verte*) sul quale è disegnato il tracciato (*tableau*) formato dai numeri, dalle colonne, dozzine e combinazioni semplici.

In uno dei due lati più corti è posizionata la "roulette", un cilindro in legno (*le cylindre*) al cui interno ruota, appoggiato su un meccanismo di precisione, un piatto metallico suddiviso in trentasette caselle (*cases*), queste comprendono lo 0, diciotto numeri rossi e diciotto numeri neri alternati tra loro dall'1 al 36. Vicino alla roulette è sistemata la dotazione della "banca" composta da gettoni (*jetons et plaques*) di forma e valore diversi.

Il cilindro  
*Le cylindre*



Il tavolo da gioco  
*La table de jeu*

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

Il Capo Tavolo (*Chef de Table*) è responsabile del tavolo; egli ha il compito di sovrintendere le attività di gioco garantendo il rispetto dei regolamenti mentre i tre impiegati (*croupiers*), seduti al tavolo rispettivamente a destra (*droite*), a sinistra (*gauche*) e di fronte (*bout de table*) allo Chef, hanno l'incarico di condurre la partita eseguendo tutte le operazioni necessarie al suo regolare svolgimento.

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 annuncio dell'impiegato "*Messieurs, faites vos jeux*", rivolto ai giocatori (*joueurs*) per invitarli a effettuare le proprie puntate, termina con il lancio della *boule* (il giro è inverso a quello del cilindro) e la consueta frase "*Rien ne va plus*". Da questo momento in poi non è più permesso giocare, solamente il Capo Tavolo può concedere una deroga.

La pallina determina il numero vincente quando si ferma in una delle trentasette caselle del cilindro.

Le *bouler* annuncia in francese il numero e le relative

combinazioni semplici (*rouge o noir, pair o impair, manque o passe*). Subito dopo gli impiegati di destra e di sinistra svolgono i seguenti compiti: uno indica il numero sul tappeto con il rastrello (*rateau*), elenca in francese le combinazioni multiple vincenti e ritira i gettoni perdenti; l'altro paga le vincite, completando una combinazione alla volta, rispettando il seguente ordine: colonna, dozzina, chances semplici, sestine e terzina, carré, cavallo e pieno.

Se il numero uscito è pari rastrella l'impiegato di destra, mentre quello di sinistra paga, se è dispari avviene il contrario.

Nelle colonne e dozzine i pagamenti iniziano dai gettoni di valore minore e terminano con quelli di valore maggiore. Nelle combinazioni semplici, indipendentemente dalla puntata, vengono pagati per primi i gettoni fisicamente più lontani rispetto all'impiegato, posizionando le fiches, al pari delle colonne e dozzine, accanto o sopra alla posta iniziale. Nelle "combinazioni multiple" l'impiegato passa con il *rateau* un pagamento alla volta iniziando dalle vincite realizzate con la puntata di importo inferiore e terminando con quelle di importo maggiore.

Con l'uscita dello 0 vincono le puntate su questo numero e sulle sue combinazioni multiple; perdono colonne e dozzine, mentre le giocate sulle combinazioni semplici, dimezzando il loro valore, sono "messe in prigione" (*enfermées*) e spostate sull'apposita linea.

Le puntate “imprigionate una volta”, se vincenti il colpo successivo, vengono liberate dall’impiegato e possono essere ritirate, se perdenti sono incamerate dal banco.

Le puntate “imprigionate più volte consecutive” (fino ad un massimo di tre, alla quarta l’importo ancora in gioco sarà diviso) per poter essere liberate dovranno vincere tante volte quante sono state imprigionate.

Ad ogni uscita dello 0 il giocatore ha la possibilità di ritirare metà della posta rimasta “à partager” (l’altra sarà trattenuta dal banco), lasciarla dove si trova o farla spostare, sempre vincolata, in un’altra combinazione semplice”.

## COMBINAZIONI E PAGAMENTI

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

### CHANCES MULTIPLE

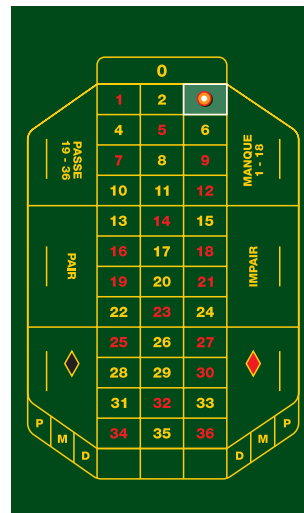
PIENO	35 volte
CAVALLO	17 volte
CARRÉ	8 volte
QUATTRO PRIMI	8 volte
TERZINA	11 volte
SESTINA	5 volte
DOZZINA	2 volte
COLONNA	2 volte

### CHANCES SEMPLICI

PARI	alla pari
DISPARI	alla pari
MANQUE (1-18)	alla pari
PASSE (19-36)	alla pari
ROSSO	alla pari
NERO	alla pari

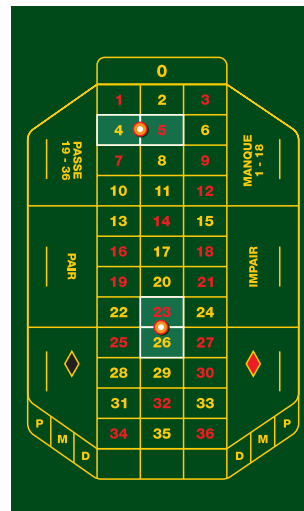
## PAGAMENTI RELATIVI ALLA PEZZATURA

	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



### Numero Pieno (En Plein)

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



### 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		
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

### Terzina o Trasversale Piena

(*Transversale Pleine*)

È formata da tre numeri progressivi situati sulla stessa linea orizzontale. La terzina 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 terzina "tre primi" (*trois premiers*) e l'ultima "tre ultimi" (*trois derniers*).

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

### 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 tracciato posizionati diversamente dalla terzina tradizionale.

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

### Carré (Carre)

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 tra i quattro numeri.

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

### Quattro Primi

(*Quatre Premiers*)

La sequenza numerica 0/1/2/3 viene individuata con il nome di "quattro primi" (*quatre premiers*). Il gettone si posiziona all'incrocio delle linee esterne del tracciato che delimitano lo 0, dall'1 o dal 3.

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

### Sestina

#### (Sixaine - Transversale Simple)

È formata da sei numeri progressivi che compongono due terzine consecutive, una sopra e l'altra sotto. 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		
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

### Colonna (Colonne)

Sono tre, ognuna delle quali è formata da dodici numeri posizionali uno sotto l'altro sul tracciato. La si individua considerando tutti i numeri posti 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		
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

### 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 e ultima dozzina". Si gioca posizionando il gettone sugli appositi spazi situati alla fine del tracciato.

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

### Manque e Passe

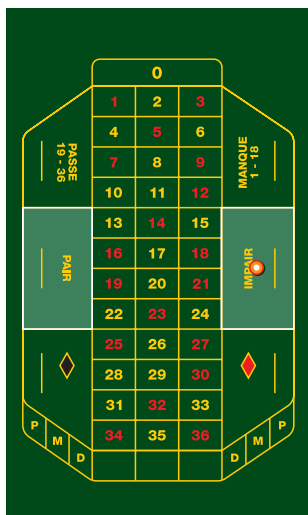
Sono formati ciascuno da diciotto numeri:

*Manque* dall'1 al 18.

*Passe* dal 19 al 36.

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





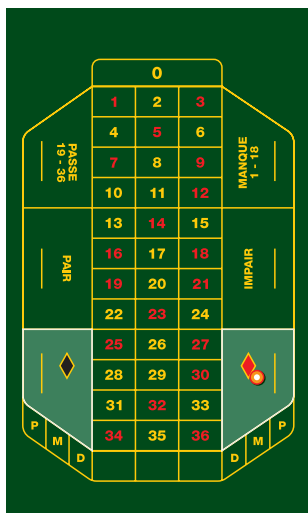
### Pari e Dispari (Pair et Impair)

Sono formati ciascuno da 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.



### 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

Il giocatore può puntare direttamente o affidare le proprie puntate al croupier indicando ad alta voce il loro valore e le combinazioni sulle quali intende giocare. Questi annunci sono sempre ripetuti dall'impiegato.

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 sono stesi a fianco della linea esterna che delimita il *Passe* o il *Manque*. A numero uscito, il gettone, nella terzina e nel Carré dei Vicini dello Zero sono due, verrà piazzato solo se risulterà vincente la combinazione giocata mentre sarà annullato se perdente.

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

Si giocano dodici numeri con sei gettoni ed è formata dai 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 pezzi sulla terzina 0/2/3 e carré 25/29, un pezzo 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 e 1/20/14/31/9 dall'altra.

### 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

Gli Orfanelli si accettano giocati a cavallo con cinque gettoni così ripartiti: un pezzo in 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 cinque pezzi puntando un gettone per ognuna 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 gettoni posizionati singolarmente: 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, 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 "1": 1/11/21/31. 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.



### 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

### 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 pezzi: 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:

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

## REGOLE GENERALI

- 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, a 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 che può essere lasciata nella stessa combinazione oppure, al termine del pagamento, ritirata o spostata.
- 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 al termine di tutti i pagamenti).

- Le vincite non riscosse sulle chances multiple sono 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