



SPIELANLEITUNG

Partyspiel »Roulette«

Art.-Nr. 52 59 139

Black Jack

König, Dame und Bube zählen 10; Ass zählt 11 oder 1, das entscheidet der Spieler; alle anderen Karten zählen wie markiert.

Ziel des Spiels: Der Spieler muss mit seinen Karten möglichst Nahe an den Wert von 21 herankommen. Hat er mehr als 21, ist er »aufgeflogen« (busted).

Der Dealer gibt die Karten im Uhrzeigersinn offen aus. Zuerst erhält jeder Spieler eine Karte, zuletzt der Dealer. Danach erhält jeder Spieler offen eine zweite Karte. Der Dealer gibt sich ebenfalls eine zweite Karte, die aber verdeckt bleibt.

Der Spieler muss dann entscheiden, ob er mit seinen zwei Karten glaubt, mehr Punkte als der Dealer zu haben und daher keine weitere Karte mehr nehmen will (Stand), oder ob er noch eine weitere Karte verlangt (Hit) um zu einer höheren Punktezahl zu gelangen. Dies kann er solange machen bis er keine Karte mehr will oder über 21 Punkte kommt (Bust), was zu vermeiden ist, da er dann verloren hat.

Sobald alle Spieler nach ihren Wünschen Karten erhalten haben, zieht der Dealer seine weiteren Karten nach folgender Regel: Hat er einen Punktwert von 16 oder darunter, so muss er eine weitere Karte nehmen. Mit 17 oder darüber darf er keine zusätzlichen Karten nehmen. Im Gegensatz zum Dealer darf der Spieler bei jeder Punktezahl aufhören.

Der Spieler, der 21 erreicht hat, oder am nächsten zu 21 liegt, gewinnt. Wenn der Spieler die gleiche Punktzahl hat wie der Dealer gilt dies als Unentschieden (Push) und niemand gewinnt oder verliert. Das Optimum ist, wenn man mit 2 Karten (Ass + 10 oder Ass + Bild) auf 21 Punkte kommt. Das ist ein Black Jack. Man bekommt den 1,5-fachen Einsatz. Ein Black Jack schlägt einen Punktwert von 21.

Craps

- Sie benötigen: 2 Würfel (nicht im Spielumfang enthalten) und den Spielplan
- Spieler: Es können beliebig viele Personen am Spiel teilnehmen. Der Spieler, der die Würfel rollt, wird »Shooter« genannt. Die Spieler würfeln nacheinander im Uhrzeigersinn.
- Spielverlauf: Der Shooter würfelt und zählt das Ergebnis der beiden Würfel zusammen. Das Ergebnis 7 oder 11 gewinnt (Natural), 2, 3 oder 12 verliert (Craps). Wenn der Shooter als Ergebnis 4, 5, 6, 8, 9 oder 10 würfelt, wird diese Zahl zu seiner Vorgabe und er würfelt noch mal. Würfelt der Shooter nun seine Vorgabe, gewinnt er, bei einer 7 verliert er, alle anderen Zahlen werden zur erneuten Vorgabe. Der Shooter würfelt solange, bis er seine Vorgabe erfüllt (gewinnt) oder die 7 würfelt (verliert)

Variationen zu Craps

- a) **Pass Line:** Die Grundvariation wird wie oben beschrieben gespielt.
- b) **Keine Pass Line:** Der Shooter verliert, wenn er beim ersten Wurf 7 oder 11 erhält und gewinnt mit 2 oder 3. Bei 12 gewinnt niemand (Standoff). Danach können die anderen Spieler darauf setzen, dass der Shooter verliert, also dass er eine 7 vor seiner Vorgabe würfelt.
- c) **Come Bet:** Jede Zahl, die nach dem Anfangswurf gewürfelt wird, ist der so genannte »Come Point«. Der Shooter gewinnt, wenn er den »Come Point« würfelt, bevor die 7 fällt.
- d) **Don't Come:** Der Shooter verliert, wenn er beim ersten Wurf 7 oder 11 erhält und gewinnt mit 2 oder 3. Unentschieden (Standoff) bei 12. Der Shooter verliert auch, wenn er den »Come Point« vor der 7 würfelt.

- e) **Odds:** Sobald der Shooter eine Vorgabe oder einen Come Point würfelt, kann er sein Glück selbst in die Hand nehmen und zusätzliche Punkte gewinnen, wenn die Vorgabe oder der Come Point gewürfelt werden, bevor die 7 fällt. Das Ergebnis 10 und 4 ergibt 2:1, das Ergebnis 7, 8 und 9 ergibt 3:2, das Ergebnis 8 und 6 ergibt 6:5. Aber nur, wenn der Shooter darauf wettet. Falls er nicht wettet, gilt die normale Regel.
- f) Sobald der Shooter eine Vorgabe gewürfelt hat, können die anderen Spieler auf die 4, 5, 6, 8, 9 und 10 wetten. Man gewinnt, wenn eine dieser Zahlen vor der 7 gewürfelt wird. Die 4 und 10 ergeben 9:5, die 5 und 9 ergeben 7:5, die 8 und 6 ergeben 7:6.
- g) **Field Bets:** Wetten auf nur einen Wurf. Man gewinnt bei 3, 4, 9, 10, oder 11. Der Gewinn ergibt 2:1. Unentschieden (Einsatz bleibt erhalten) bei 2 und 12. Man verliert bei 5, 6, 7 oder 8.
- h) **Big 6 or 8:** Die Spieler gewinnen, wenn der Shooter ein 6 oder 8 würfelt, bevor die 7 fällt.
- i) **Proposition Bets:** Es wird auf den ersten Wurf gewettet. Wettet man auf 2, 3 oder 12, ist der Gewinn 8:1, die 7 gewinnt 5:1, die 11 gewinnt 15:1. Das Wetten auf die übrigen Nummern ergibt 2:1 – solange bis die 7 fällt.

Roulette

Sie benötigen: 1 Roulette-Rad, 1 Kugel, Jetons und den Spielplan.

Die Jetons: Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler sämtliche Jetons seiner Farbe. Indem jeder Spieler Jetons einer unterschiedlichen Farbe erhält, werden Fehler vermieden und die Spieler können eindeutig identifiziert werden.

Es können beliebig viele Spieler gleichzeitig spielen. Einer der Spieler übernimmt die Bank. Die Bank kontrolliert und führt das Spiel. Falls der Spieler, der die Bank übernommen hat, alle Jetons verliert, hat er verloren. Dann übernimmt ein anderer Spieler die Bank. Falls mehr als ein Spieler die Bank übernehmen wollen, können Sie die Entscheidung durch Drehen des Roulette-Rads herbeiführen. Derjenige, der die höchste Zahl dreht, gewinnt.

Der Spielplan: Legen Sie den Spielplan neben dem Roulette-Rad aus. Der Spielplan enthält alle Zahlen, die auf dem Roulette-Rad enthalten sind. Die Spieler können auf jede Zahl oder Zahlenkombination wetten. Die Gewinnabelle unten zeigt Ihnen die unterschiedlichen Gewinnchancen auf.

Setzen: Zu Beginn jedes Spiels fordert die Bank alle Spieler auf, Ihre Wetteinsätze zu tätigen. Die Spieler können nun ihre Jetons auf jede beliebige Zahl oder Kombination setzen, auf die Sie wetten möchten.

Die Bank: Der Spieler, der die Bank übernommen hat, dreht nun das Roulette-Rad und wirft die Kugel in der entgegengesetzten Richtung ein. Die Kugel rollt nun mehrere Runden am Rand des Roulette-Rads entlang. Sobald die Kugel zur Mitte hin fällt, ruft die Bank »Nichts geht mehr« aus. Ab diesem Zeitpunkt dürfen keine Wetten mehr gesetzt oder zurückgenommen werden.

Die Kugel: Wenn das Roulette-Rad zum Stillstand kommt, bleibt die Kugel in einer der nummerierten Felder liegen. Die Bank ruft sofort diese Zahl aus und verkündet danach noch »Gerade« oder »Ungerade«, je nach dem Wert der Zahl, bei der die Kugel liegt.

Gewinntabelle

Einsatz auf eine volle Nummer	35facher Einsatz
Einsatz auf zwei zusammenhängende Nummern	17
Einsatz auf eine Querreihe mit drei Nummern	11
Einsatz auf vier zusammenhängende Nummern	8
Einsatz auf fünf Nummern (inkl. 0 und 00)	6
Einsatz auf eine Querreihe mit sechs Nummern	5
Einsatz auf eine senkrechte Reihe mit je 12 Nummern	2
Einsatz auf das erste Duzend (1 – 12)	2
Einsatz auf das zweite Duzend (13 – 24)	2
Einsatz auf das dritte Duzend (25 – 36)	2
Einsatz auf 24 Nummern oder 2 senkrechte Reihen	12
Einsatz auf alle roten Nummern	1
Einsatz auf alle schwarzen Nummern	1
Einsatz auf alle ungeraden Nummern	1
Einsatz auf alle geraden Nummern außer 0 und 00	1
Einsatz auf Nummernbereich 1 – 18	1
Einsatz auf Nummernbereich 19 – 36	1

Das Spiel der Spiele

- Für jede Nummer des Roulette-Rads wird ein gefülltes Trinkglas aufgestellt.
- Der Spieler, der beginnt, wird durch Münzwurf ermittelt, danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.
- Der erste Spieler dreht das Roulette-Rad und wirft die Kugel ein.
- Wenn die Kugel bei einer Nummer liegen bleibt, nimmt der Spieler das Glas mit der betreffenden Nummer und trinkt es aus. Danach stellt der Spieler das leere Glas wieder auf den entsprechenden Nummernplatz.
- Der nächste Spieler dreht nun das Rad und wartet, bis die Kugel bei einer Nummer liegen bleibt.
- Wenn die Kugel bei einer Nummer liegen bleibt, die ein leeres Glas bezeichnet, braucht der Spieler nicht zu trinken und der nächste Spieler kommt an die Reihe.