DELUXE

D Spielanleitung 2
GB Playing instructions 3
F Règle du jeu 4
I Istruzioni del gioco 5
NL Spelhandleiding 6
E Instrucciones de juego 7
P Regras do jogo 8
DK Spillevejledning 9
S Spelregler 10
FIN Peliohje 11
N Spilleregler 12
H Játékleírás 13
CZ Návod ke hře 14
PL Opis gry 15
GR Οδηγίες παιχνιδιού 16
RUS Описание игры 17
TR Oyun kuralları 18
SI Pravila igre 19
HRV Uputa za igru 20
SK Návod na hru 21
BG Указание за игра 22
RO Instructiuni de joc 23
UA Опис игри 24
EST Mängujuhend 25
LT Žaidimo instrukcija 26
LV Kā spēlēt 27
AR طريقة اللعب 28

D Roulette

Zu Beginn des Spieles wird ein Bankhalter (Croupier) gewählt, der das Roulette bedient, die Gewinne in Chips auszahlt und dessen Entscheidungen bei Meinungsverschiedenheiten während des Spiels ausschlaggebend sind. Mit den Worten: „das Spiel beginnt" („Faites vos jeux") setzt der Croupier das Roulette in Bewegung und jetzt können die Einsätze in Chips von den Mitspielern auf die Zahlen und Chancen gemacht werden. Sowie der Croupier sagt „Nichts geht mehr" („Rien ne va plus") darf nicht mehr gesetzt werden. Ist die Kugel im Roulette zur Ruhe gekommen, so gibt der Croupier das Resultat bekannt: z.B. Nr. 6, gerade Zahl (pair), schwarz (manque) (1 -18) oder z.B. Nr. 27, ungerade Zahl (impair), rot. (passe) (19-36) usw. Jetzt zieht der Croupier die Chips, die nichts gewonnen haben, mit dem Rechen von dem Spielplan herunter und zahlt die Gewinne zuzüglich der gesetzten Chips aus. Erst wenn alle Gewinne ausgezahlt sind, darf für ein neues Spiel gesetzt werden.

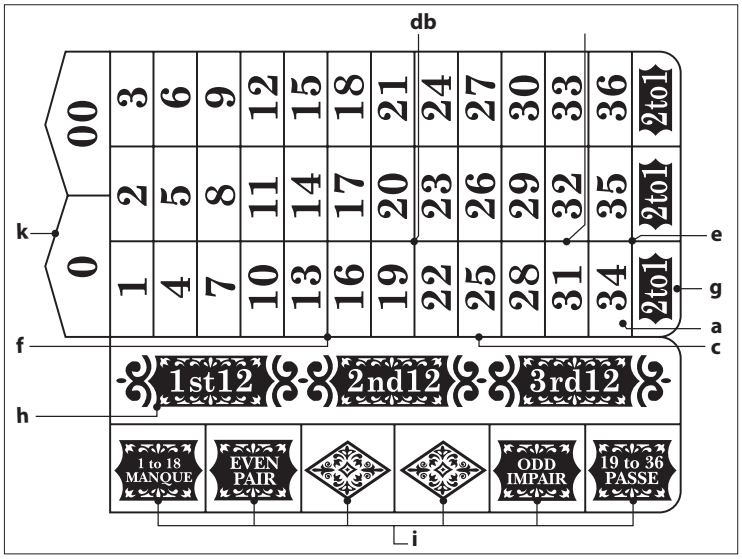
Gewinnauszahlung beim Setzen der Chips auf eine Art der angegebenen schwarzen Punkte nebenstehender Abbildung:

a.	auf eine volle Zahl (pleine)	35-facher Einsatz
b.	zwei verbundene Zahlen (cheval)	17-facher Einsatz
c.	eine Querreihe von drei Zahlen (transversale pleine)	11-facher Einsatz
d.	vier Zahlen im Viereck (carré)	8-facher Einsatz
e.	die ersten vier Zahlen (0, 1, 2, 3)	8-facher Einsatz
f.	zwei Querreihen 6 Zahlen (transversale 6)	5-facher Einsatz
g.	eine Längsreihe von 12 Zahlen (colonne)	2-facher Einsatz
h.	erstes Dutzend Zahlen 1-12 (12p)	2-facher Einsatz
	zweites Dutzend Zahlen 13-24 (12m)	2-facher Einsatz
	drittes Dutzend Zahlen 25-36 (12d)	2-facher Einsatz
i.	sämtliche gerade Zahlen 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1-facher Einsatz
	sämtliche ungerade Zahlen 1, 3, 5, 7, 9 etc. (impair)	1-facher Einsatz
	sämtliche rote Zahlen 1, 3, 5, 7, 9, 12,14 etc. (rouge)	1-facher Einsatz
	sämtliche schwarze Zahlen 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc (noir)	1-facher Einsatz
	die erste Hälfte aller Zahlen von 1-18 (manque)	1-facher Einsatz
	die zweite aller Zahlen von 19-36 (passe)	1-facher Einsatz

k. bei 0+00 werden alle Einsätze eingezogen, mit Ausnahme der auf Nummern gesetzten Chips. Der Spieler kann in diesem Fall den halben Einsatz zurückverlangen oder er kann den Einsatz für das nächste Spiel mit vollem Wert stehen lassen.

Jeder Spieler kann gleichzeitig verschiedene Chancen setzen. Der Croupier darf nicht mitspielen. Das Drehteil gelegentlich etwas ölen.

Roulette Deluxe



GB Roulette

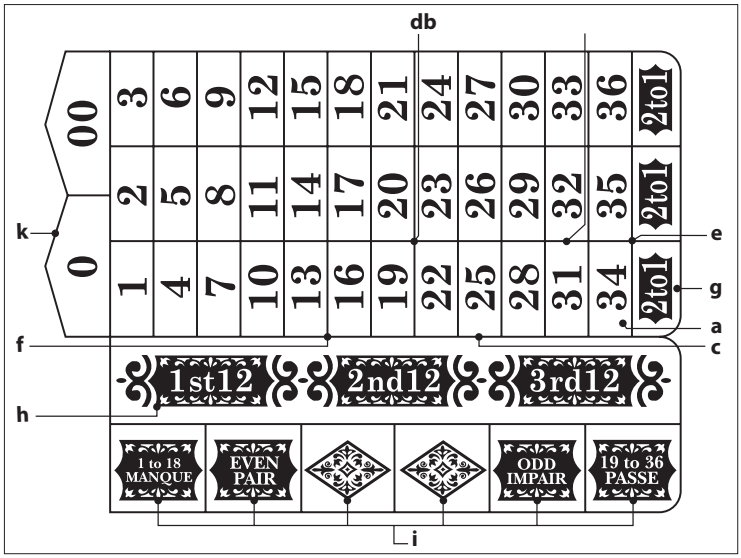
At the start of the game, a banker (croupier) is chosen who operates the roulette wheel, pays out the winnings in the form of chips and has the final decision over any disputes that may arise during the game. With the words „Faites vos jeux“ („Place your bets“) the croupier sets the wheel spinning and now the bets can be made by the players by placing their chips on the numbers on the table. Once the croupier says „Rien ne va plus“(„No more bets“) the players are no longer allowed to bet. Once the roulette ball comes to rest on a number on the wheel, the croupier announces the result: e.g. No. 6, even number (pair), black (manque) (1 - 18) or No. 27, odd number (impair), red, (passe) (19 - 36), etc. Now the croupier rakes in from the layout the chips that have not won and pays out the winnings together with the chips that were placed as bets. Only when all the winnings have been paid out may
a new game commence.

Payout for betting the chips as illustrated by the black dots in the layout diagram:

a.	on a full number (pleine)	35 times stake
b.	two adjoining numbers (cheval)	17 times stake
c.	a row of three numbers (transversale pleine)	11 times stake
d.	four numbers in the diamond (carré)	8 times stake
e.	the first four numbers (0,1,2,3)	8 times stake
f.	two rows of 6 numbers (transversale 6)	5 times stake
g.	a column of 12 numbers (colonne)	2 times stake
h.	first dozen numbers 1 - 12 (douze premier)	2 times stake
	second dozen numbers 13 - 24 (douze milieu)	2 times stake
	third dozen numbers 25 - 36 (douze dernier)	2 times stake
i.	all even numbers 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 times stake
	all odd numbers 1, 3, 5, 7, 9 etc. (impair)	1 times stake
	all red numbers 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 times stake
	all black numbers 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc. (noir)	1 times stake
	the first half of all numbers from 1 - 18 (manque)	1 times stake
	the second half of all numbers from 19 - 36 (passe)	1 times stake
k.	with 0+00, all stakes are drawn in, with the exception of the chips placed on numbers. The player may in this case demand back half his/her stake or may let the stake stand at full value for the next game.	

Each player may place different bets simultaneously. The croupier is not allowed to play. The wheel should be oiled occasionally.

Roulette Deluxe



F Roulette

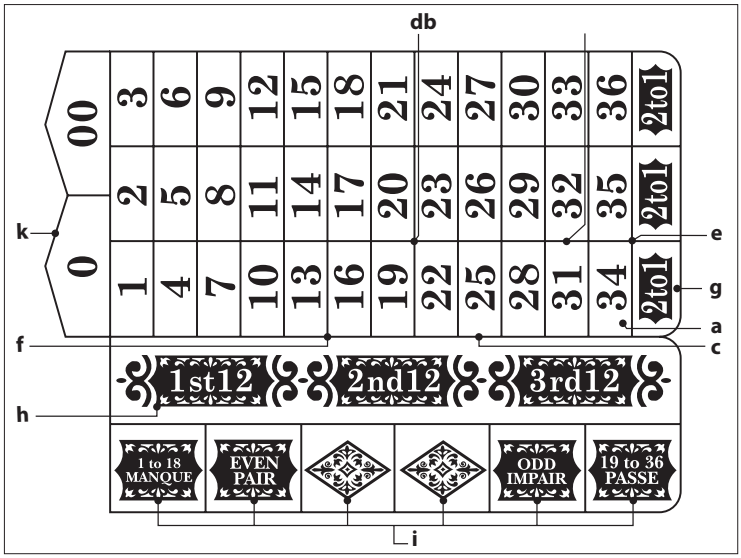
Le jeu commence par la désignation du croupier. C'est lui qui actionne la roulette, paie les gains en jetons, et ce sont ses décisions qui tranchent lors d'avis divergeants pendant le jeu. Tandis qu'il lance « Faites vos jeux », le croupier met la roulette en mouvement et les joueurs peuvent disposer leurs mises en pièces sur les numéros et les « chances ». Lorsque le croupier déclare « Rien ne va plus », les paris sont clos. Dès que la bille s'est immobilisée dans le cylindre, le croupier annonce le résultat : p. ex. n° 6, noir, pair et manque (de 1 à 18) ou p. ex. n° 27, rouge, impair et passe (de 19 à 36) etc. Le croupier retire ensuite les jetons perdants du tapis en utilisant le râteau et paie les gains en plus des jetons misés. Lorsque tous les gains ont été payés, les paris peuvent reprendre.
Paiement des gains lorsque les jetons sont disposées d'une des manières indiquées par les points noirs sur la figure suivante :

a.	sur un numéro entier (« en plein »)	35 fois la mise
b.	deux numéros associés (« à cheval »)	17 fois la mise
c.	une ligne transversale de trois numéros (« transversale pleine »)	11 fois la mise
d.	quatre numéros en carré (« carré »)	8 fois la mise
e.	les « quatre premiers » numéros (numéros 0,1,2,3)	8 fois la mise
f.	deux lignes transversales de six numéros (« sizain »)	5 fois la mise
g.	une colonne de 12 numéros (« colonne »)	2 fois la mise
h.	première douzaine : numéros de1 à 12 (« 12 premiers »)	2 fois la mise
	deuxième douzaine : numéros de 13 à 24 (« 12 milieu »)	2 fois la mise
	troisième douzaine : numéros de 25 à 36 (« 12 derniers »)	2 fois la mise
i.	tous les numéros pairs : 2, 4, 6, 8 etc. (« pair »)	1 fois la mise
	tous les numéros impairs : 1, 3, 5, 7, 9 etc. (« impair »)	1 fois la mise
	tous les numéros rouges : 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (« rouge »)	1 fois la mise
	tous les numéros noirs : 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc. (« noir »)	1 fois la mise
	la première moitié de tous les numéros : de 1 à 18 (« manque »)	1 fois la mise
	la seconde moitié de tous les numéros, de 19 - 36 (« passe »)	1 fois la mise

k. lorsque le zéro+00 sort, toutes les mises sont encaissés à l'exception des jetons placés sur des numéros. Le joueur peut alors réclamer la moitié de sa mise ou la laisser en totalité dans sa position d'origine pour le prochain tour.

Chaque joueur peut miser sur plusieurs « chances » en même temps. Le croupier n'a pas le droit de jouer. Huiler la partie tournante de temps à autres.

Roulette Deluxe



I Roulette

All'inizio del gioco viene nominato il croupier, colui che tiene il banco, che avrà il compito di manovrare la roulette, di pagare le puntate in fiche e al quale, in caso di divergenze d'opinioni durante il gioco, spettano le decisioni. Con la frase: „Faites votre jeu" (fate il vostro gioco), il croupier fa partire la roulette; i giocatori possono, quindi, puntare le fiche su numeri e chance. Dal momento in cui il croupier pronuncia „Rien ne va plus" (niente più scommesse), non è più consentito puntare. Quando la pallina nella roulette si ferma, il croupier annuncia il risultato: ad es. n. 6, numero pari (pair), nero (manque) (1 - 18), o, ad es., n. 27, numero dispari (impair), rosso, (passe) (19 - 36) ecc. A questo punto il croupier ritira dal tavolo da gioco le fiche perdenti con il rastrello e paga le vincite più le fiche puntate. Finito il pagamento dell'ultima puntata ha inizio una nuova giocata.

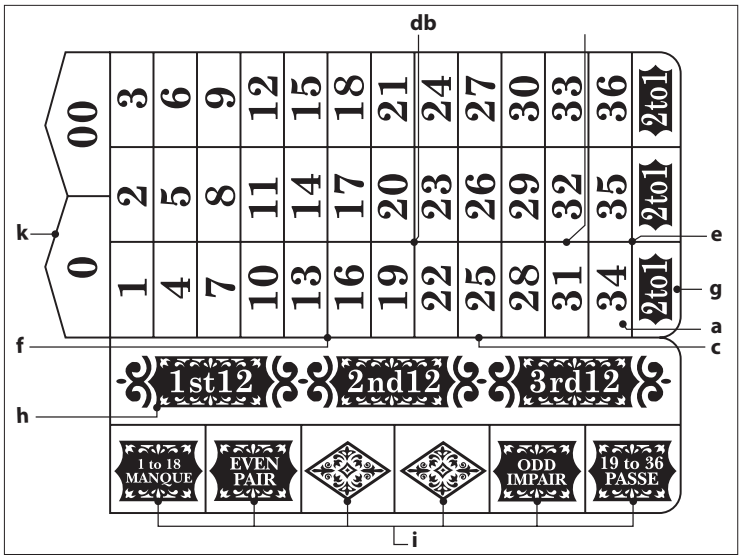
Pagamento delle vincite per le fiche puntate come indicato dai punti neri nell'immagine a fianco:

a.	su un numero pieno (pleine)	35 volte la puntata
b.	a cavallo di due numeri uniti (cheval)	17 volte la puntata
c.	tre numeri in fila orizzontale (transversale pleine)	11 volte la puntata
d.	un quadrato comprendente 4 numeri (carré)	8 volte la puntata
e.	i primi quattro numeri (0,1,2,3)	8 volte la puntata
f.	due file orizzontali 6 numeri (transversale 6)	5 volte la puntata
g.	una fila verticale di 12 numeri (colonne)	2 volte la puntata
h.	prima dozzina numeri da 1 a 12 (12p)	2 volte la puntata
	seconda dozzina numeri da 13 a 24 (12m)	2 volte la puntata
	terza dozzina numeri da 25 a 36 (12d)	2 volte la puntata
i.	tutti i numeri pari 2, 4, 6, 8 ecc. (pair)	1 volta la puntata
	tutti i numeri dispari 1, 3, 5, 7, 9 ecc. (impair)	1 volta la puntata
	tutti i numeri rossi 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 ecc. (rouge)	1 volta la puntata
	tutti i numeri neri 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 ecc. (noir)	1 volta la puntata
	la prima metà di tutti i numeri da 1 a 18 (manque)	1 volta la puntata
	la seconda metà di tutti i numeri da 19 a 36 (passe)	1 volta la puntata

k. se esce lo 0+00 vengono ritirare tutte le puntate sul tavolo, ad eccezione delle fiche puntate su numeri. Il giocatore, in questo caso, può richiedere la mezza puntata oppure può lasciare la puntata intera per la giocata successiva.

Ogni giocatore può puntare contemporaneamente su diverse chance. Al croupier non è concesso giocare. Oliare di tanto in tanto la parte mobile.

Roulette Deluxe



NL Roulette

All'inizio del gioco viene nominato il croupier, colui che tiene il banco, che avrà il compito di manovrare la roulette, di pagare le puntate in fiche e al quale, in caso di divergenze d'opinioni durante il gioco, spettano le decisioni. Con la frase: „Faites votre jeu" (fate il vostro gioco), il croupier fa partire la roulette; i giocatori possono, quindi, puntare le fiche su numeri e chance. Dal momento in cui il croupier pronuncia „Rien ne va plus" (niente più scommesse), non è più consentito puntare. Quando la pallina nella roulette si ferma, il croupier annuncia il risultato: ad es. n. 6, numero pari (pair), nero (manque) (1 - 18), o, ad es., n. 27, numero dispari (impair), rosso, (passe) (19 - 36) ecc. A questo punto il croupier ritira dal tavolo da gioco le fiche perdenti con il rastrello e paga le vincite più le fiche puntate. Finito il pagamento dell'ultima puntata ha inizio una nuova giocata.

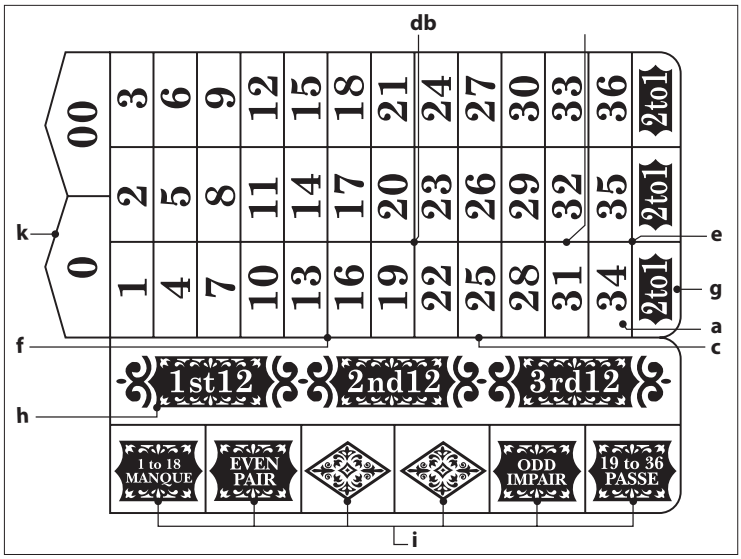
Pagamento delle vincite per le fiche puntate come indicato dai punti neri nell'immagine a fianco:

a.	su un numero pieno (pleine)	35 volte la puntata
b.	a cavallo di due numeri uniti (cheval)	17 volte la puntata
c.	tre numeri in fila orizzontale (transversale pleine)	11 volte la puntata
d.	un quadrato comprendente 4 numeri (carré)	8 volte la puntata
e.	i primi quattro numeri (0,1,2,3)	8 volte la puntata
f.	due file orizzontali 6 numeri (transversale 6)	5 volte la puntata
g.	una fila verticale di 12 numeri (colonne)	2 volte la puntata
h.	prima dozzina numeri da 1 a 12 (12p)	2 volte la puntata
	seconda dozzina numeri da 13 a 24 (12m)	2 volte la puntata
	terza dozzina numeri da 25 a 36 (12d)	2 volte la puntata
i.	tutti i numeri pari 2, 4, 6, 8 ecc. (pair)	1 volta la puntata
	tutti i numeri dispari 1, 3, 5, 7, 9 ecc. (impair)	1 volta la puntata
	tutti i numeri rossi 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 ecc. (rouge)	1 volta la puntata
	tutti i numeri neri 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 ecc. (noir)	1 volta la puntata
	la prima metà di tutti i numeri da 1 a 18 (manque)	1 volta la puntata
	la seconda metà di tutti i numeri da 19 a 36 (passe)	1 volta la puntata

k. se esce lo 0+00 vengono ritirare tutte le puntate sul tavolo, ad eccezione delle fiche puntate su numeri. Il giocatore, in questo caso, può richiedere la mezza puntata oppure può lasciare la puntata intera per la giocata successiva.

Ogni giocatore può puntare contemporaneamente su diverse chance. Al croupier non è concesso giocare. Oliare di tanto in tanto la parte mobile.

Roulette Deluxe



E Roulette

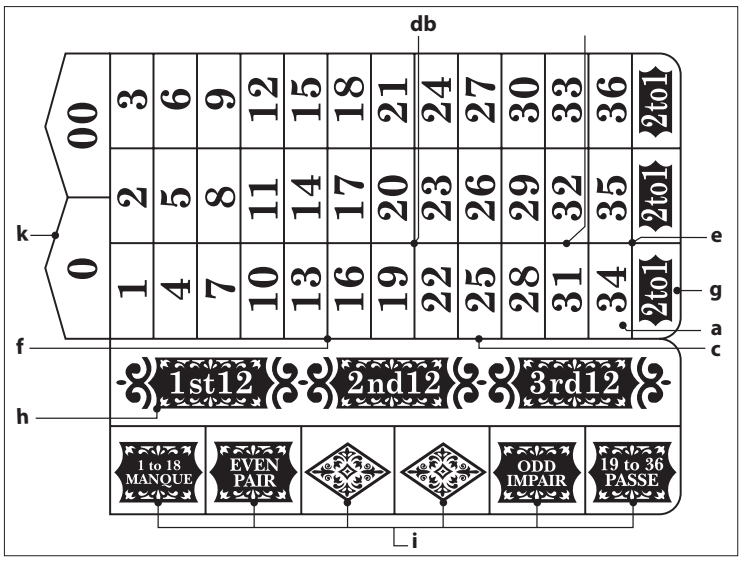
Antes de empezar a jugar, se elige el encargado del banco (croupier) que maneja la ruleta, paga las ganancias en fichas, y según cuyas decisiones resuelven las eventuales disputas surgidas durante el juego. Diciendo: „Hagan sus apuestas“ („Faites vos jeux“) el croupier pone en movimiento la ruleta, y entonces los jugadores pueden hacer las apuestas colocando las fichas sobre números individuales y las casillas. Cuando el croupier dice: „No va más“ („Rien ne va plus“) ya no se puede a postar. En cuanto que la bola se haya detenido dentro de la ruleta, el croupier anunciará el resultado: por ej. N° 6, número par (pair), negro (manque) (1 - 18) o por ej. N° 27, número impar (impair), rojo, (passe) (19 - 36), etc.. A continuación, el croupier retira con su rastrillo las fichas perdedoras del tablero, y paga las ganancias más las fichas apostadas. Sólo cuando se hayan pagado todas las ganancias, se puede apostar en otra jugada.
Pago de las ganancias al colocar las fichas en alguna de las modalidades de los puntos negros que se indican en la ilustración adjunta:

a.	en un número sólo (pleine)	35 veces la apuesta
b.	entre dos números siguientes (cheval)	17 veces la apuesta
c.	fila horizontal de tres números (transversale pleine)	11 veces la apuesta
d.	una esquina de cuatro números (carré)	8 veces la apuesta
e.	los primeros cuatro números (0,1,2,3)	8 veces la apuesta
f.	seis números en dos filas horizontales (transversale 6)	5 veces la apuesta
g.	doce números en una fila horizontal (colonne)	2 veces la apuesta
h.	primera docena de números 1 - 12 (12p)	2 veces la apuesta
	segunda docena de números 13 - 24 (12m)	2 veces la apuesta
	tercera docena de números 25 - 36 (12d)	2 veces la apuesta
i.	todos los números pares 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 veces la apuesta
	todos los números impares 1, 3, 5, 7, 9 etc (impair)	1 veces la apuesta
	todos los números rojos 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 veces la apuesta
	todos los números negros 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc (noir)	1 veces la apuesta
	mitad inferior de todos los números 1 - 18 (manque)	1 veces la apuesta
	mitad superior de todos los números 19 - 36 (passe)	1 veces la apuesta

k. En caso de que salga „0“+“00“, se retirarán todas las apuestas, con excepción de las fichas colocadas sobre los números. En este caso, el jugador puede pedir que se le devuelva la mitad de la apuesta, o puede dejarla para la siguiente jugada sin que su valor se reduzca.

Cada jugador puede apostar en varias casillas simultáneamente. El croupier no puede participar en el juego. Lubrificar la pieza giratoria de vez en cuando.

Roulette Deluxe



P Roleta

No início do jogo escolhe-se uma pessoa responsável pela banca (crupiê) que irá operar a roleta, pagar as apostas e ser a pessoa que toma a decisão em caso de divergências durante o jogo. Com as palavras: „O jogo vai começar“ („Faites votre jeu“) o crupiê coloca a roleta em movimento e, agora, os jogadores podem fazer as suas apostas colocando as fichas de jogo em cima dos números e das casas. Quando o crupiê exclamar „Não há mais apostas“ („Rien ne va plus“), os jogadores não podem fazer mais apostas. Quando a bola parar na roleta, o crupiê anuncia o resultado: p.ex. n.º 6, número par (pair), preto (manque) (1 - 18) ou p.ex. n.º 27, número ímpar (impair), vermelho, (passe) (19 - 36) etc. Em seguida, o crupiê recolhe as fichas de jogo que não ganharam nada e paga as apostas vencedoras em conjunto com as fichas de jogo apostadas. Só quando todas as apostas estiverem pagas é que se pode iniciar um jogo novo.

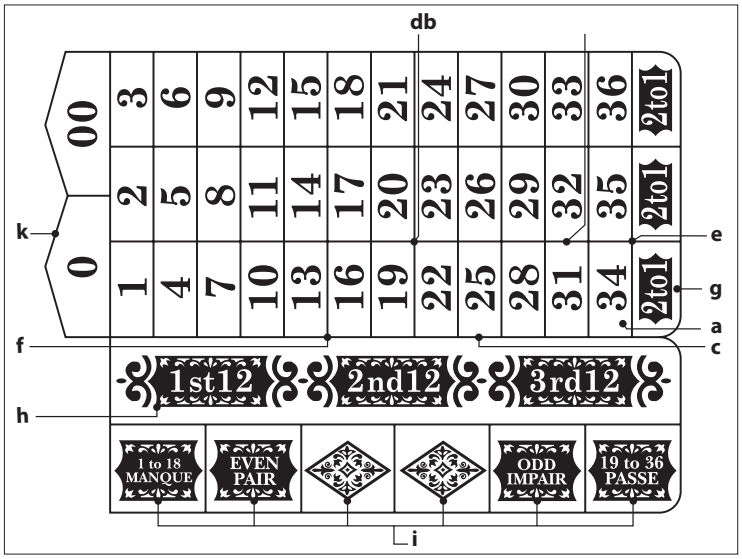
Pagamento de apostas de acordo com as fichas de jogo colocadas sobre um dos pontos pretos representados ao lado:

a.	num número inteiro (pleine)	35 vezes a aposta inicial
b.	dois número ligados (cheval)	17 vezes a aposta inicial
c.	uma linha transversal de três números (transversale pleine)	11 vezes a aposta inicial
d.	quatro números num quadrado (carré)	8 vezes a aposta inicial
e.	os primeiros quatro números (0,1,2,3)	8 vezes a aposta inicial
f.	duas linhas transversais de 6 números (transversale 6)	5 vezes a aposta inicial
g.	uma linha longitudinal de 12 números (colonne)	2 vezes a aposta inicial
h.	primeira dúzia de números 1 - 12 (12p)	2 vezes a aposta inicial
	segunda dúzia de números 13 - 24 (12m)	2 vezes a aposta inicial
	terceira dúzia de números 25 - 36 (12d)	2 vezes a aposta inicial
i.	todos os números par 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 vez a aposta inicial
	todos os números ímpar 1, 3, 5, 7, 9 etc. (impair)	1 vez a aposta inicial
	todos os números vermelhos 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 vez a aposta inicial
	todos os números pretos 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc. (noir)	1 vez a aposta inicial
	primeira metade de todos os números de 1 - 18 (manque)	1 vez a aposta inicial
	a segunda de todos os números de 19 - 36 (passe)	1 vez a aposta inicial

k. em caso de 0+00, todas as apostas são recolhidas à excepção das fichas colocadas sobre os números. Neste caso, o jogador pode reclamar metade da aposta ou pode manter toda a aposta para o próximo jogo.

Cada jogador pode apostar várias vezes. O crupiê não pode jogar. De vez em quando é necessário olear a peça rotativa.

Roleta Deluxe



DK Roulette

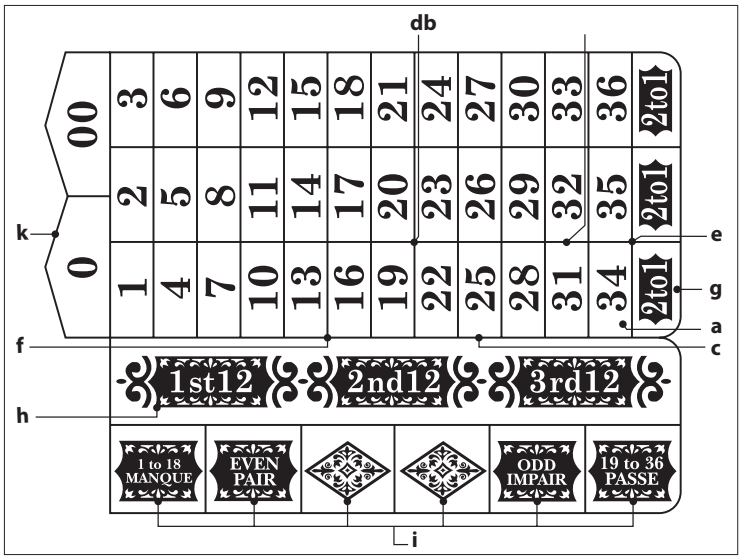
Ved spilles begyndelse vælges en bankier (Croupier), der betjener Rouletten, udbetaler gevinster, og hvis afgørelser er udslagsgivende ved meningsforskelle under spillet. Med ordene: „Spillet begynder" („Faites vos jeux") sætter Croupier'en Rouletten i gang, nu kan medspillerne lægge indsatsen i chips på tallene, og sætte chancer. Så snart Croupier'en siger „Intet går mere" („Rien ne va plus") må der ikke mere sættes. Når kuglen i Rouletten ligger stille, giver Croupier'en resultatet erkendt f.eks. nr. 6, lige tal (pair), sort (manque) (1 - 18) eller f.eks. nr. 27, ulige tal (impair), rød, (passe) (19 - 36) osv. Nu trækker Croupier'en de chips der intet har vundet ned fra spilleplanen med riven, og udbetaler gevinsterne plus de satte chips. Først
når alle gevinster er udbetalt, må der sættes på et nyt spil.
Gevinstudbetaling ved sætning af chips på en af de angivne sorte punkter på viste afbildning:

a.	på et enkelt tal (pleine)	35 gange indsats
b.	to forbundne tal (cheval)	17 gange indsats
c.	en tværrække af tre tal (transversale pleine)	11 gange indsats
d.	fire tal i firkant (carré)	8 gange indsats
e.	de første fire tal (0,1,2,3)	8 gange indsats
f.	to tværrækker 6 tal (transversale 6)	5 gange indsats
g.	en længderække af 12 tal (colonne)	2 gange indsats
h.	første dusin tal 1 - 12 (12p)	2 gange indsats
	andet dusin tal 13 - 24 (12m)	2 gange indsats
	tredje dusin tal 25 - 36 (12d)	2 gange indsats
i.	samtlige lige tal 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 gange indsats
	samtlige ulige tal 1, 3, 5, 7, 9 etc. (impair)	1 gange indsats
	samtlige røde tal 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 gange indsats
	samtlige sorte tal 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc. (noir)	1 gange indsats
	den første halvdel af alle tal fra 1 - 18 (manque)	1 gange indsats
	den anden halvdel af alle tal fra 19 - 36 (passe)	1 gange indsats

k. ved 0+00 bliver alle indsatser inddraget, med undtagelse af de chips der er sat på numre. Spilleren kan i dette tilfælde forlange det halve af sin indsats tilbage, eller han kan lade indsatsen stå til det næste spil med fuld værdi.

En spiller kan samtidigt sætte forskellige chancer. Croupier'en må ikke spille med. Smør af og til roulettens drejedel.

Roulette Deluxe



S Roulett

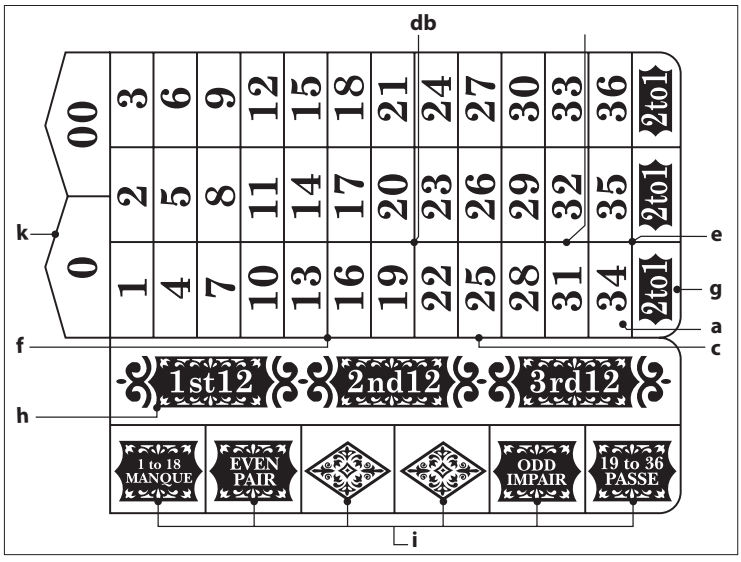
Innan man börjar spela måste man bestämma vem som ska ha hand om banken (Croupier). Denne sköter rouletten, betalar ut vinsterna i chips och bestämmer om det skulle finnas meningsskiljaktigheter under spelets gång. Med orden „Spelet börjar“ („Faites vos jeux“) sätter croupiern snurr på rouletten och alla spelare kan satsa sina chips på de olika talen och fälten. När croupiern sedan säger „Spelet är slut“ („Rien ne va plus“) får man inte satsa mer. När kulan sedan stannar säger croupiern resultatet: t.ex. nummer 6, jämnt tal (pair), svart (manque) (1 - 18) eller t.ex. nummer 27, udda tal (impair), rött, (passe) (19 - 36) osv. Därefter samlar croupiern in de chips som inte vunnit med skrapan från spelplanen och betalar tillbaka de andra satsade chipsen plus vinster. När alla vinsterna betalats ut, får man satsa för nästa spel igen.
Vinster när man satsat chipsen enligt en av de svarta punkterna på bilden bredvid:

a.	på helt tal (pleine)	35 gånger insatsen
b.	två tal bredvid varandra (cheval)	17 gånger insatsen
c.	tvärrad med tre tal (transversale pleine)	11 gånger insatsen
d.	fyra tal i fyrkant (carré)	8 gånger insatsen
e.	de första fyra talen (0,1,2,3)	8 gånger insatsen
f.	två tvärrader, 6 tal (transversale 6)	5 gånger insatsen
g.	en längsrad med 12 tal (colonne)	2 gånger insatsen
h.	första dussinet tal 1 - 12 (12p)	2 gånger insatsen
	andra dussinet tal 13 - 24 (12m)	2 gånger insatsen
	tredje dussinet tal 25 - 36 (12d)	2 gånger insatsen
i.	alla jämna tal 2, 4, 6, 8 osv. (pair)	1 gång insatsen
	alla udda tal 1, 3, 5, 7, 9 osv. (impair)	1 gång insatsen
	alla röda tal 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 osv. (rouge)	1 gång insatsen
	alla svarta tal 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 osv. (noir)	1 gång insatsen
	första hälften av alla tal 1 - 18 (manque)	1 gång insatsen
	andra hälften av alla tal 19 - 36 (passe)	1 gång insatsen

k. vid 0+00 dras alla insatser in utom de som satsats direkt på enskilda nummer. I detta fall kan spelaren antingen kräva halva insatsen tillbaka eller låta insatsen stå kvar med fullt värde för nästa spel.

Varje spelare kan satsa på olika fält samtidigt. Croupiern får inte själv spela med. Den vridbara delen måste oljas någon gång emellanåt.

Roulett Deluxe



FIN Ruletti

Pelin aluksi valitaan pankinhaltija (Croupier), joka käyttää rulettia, maksaa voitot pelimerkkeinä ja jonka päätökset ovat pelissä mielipide-eroavaisuuksien aikana ratkaisevia. Sanoilla: „Peli alkaa“ („Faites vos jeux“) asettaa Croupier ruletin liikkeeseen ja pelaajat voivat asettaa panoksensa pelimerkkeinä numeroille ja muille mahdollisuuksille. Heti kun Croupier sanoo „Ei enää panoksia“ („Rien ne va plus“), ei panoksia saa enää asettaa. Kun ruletin kuula on pysähtynyt, Croupier ilmoittaa tuloksen: esim. numero 6, parillinen (pair), musta (manque) (1 - 18) tai esim. numero 27, pariton (impair), punainen, (passe) (19 - 36) jne. Nyt Croupier poistaa pelilaudalta haravan avulla ne pelimerkit, jotka eivät voittaneet, ja maksaa voitot asetettujen pelimerkkien lisäksi. Vasta kun kaikki voitot on maksettu, saadaan asettaa panoksia uutta peliä varten.

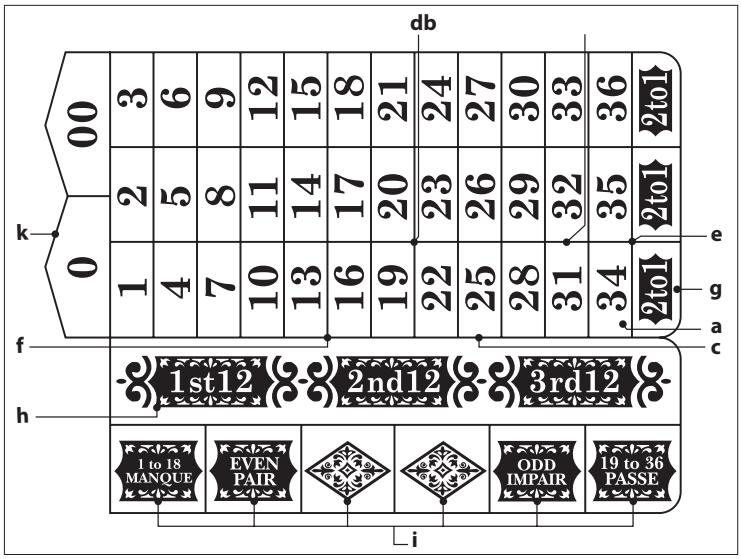
Voitonmaksu pelimerkkien ollessa asetettuna jonkin vieressä olevan kuvauksen mustien pisteiden mukaisesti:

a.	koko numero (pleine)	35 kertainen panos
b.	kaksi numeroa (cheval)	17 kertainen panos
c.	kolmen numeron vaakarivi (transversale pleine)	11 kertainen panos
d.	neljä numeroa neliössä (carré)	8 kertainen panos
e.	ensimmäiset neljä numeroa (0,1,2,3)	8 kertainen panos
f.	kaksi vaakariviä 6 numeroa (transversale 6)	5 kertainen panos
g.	yksi 12 numeron pystyrivi (colonne)	2 kertainen panos
h.	ensimmäinen tusina numeroita 1 - 12 (12p)	2 kertainen panos
	toinen tusina numeroita 13 - 24 (12m)	2 kertainen panos
	kolmas tusina numeroita 25 - 36 (12d)	2 kertainen panos
i.	kaikki parilliset numerot 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 kertainen panos
	kaikki parittomat numerot 1, 3, 5, 7, 9 etc (impair)	1 kertainen panos
	kaikki punaiset luvut 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 kertainen panos
	kaikki mustat luvut 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc (noir)	1 kertainen panos
	ensimmäiset 18 numeroa 1 - 18 (manque)	1 kertainen panos
	jälkimmäiset 18 numeroa 19 - 36 (passe)	1 kertainen panos

k. 0+00: lla kaikki panokset vangitaan, lukuunottamatta numeroille asetettuja pelimerkkejä. Pelaaja voi tässä tapauksessa vaatia puolet panoksensa arvosta takaisin tai voi jättää panoksen paikoilleen seuraavaa peliä varten täydestä arvostaan.

Jokainen pelaaja voi samanaikaisesti asettaa panoksensa eri mahdollisuuksille. Croupier ei saa pelata mukana. Öljytkää ruletin pyörivä osa silloin tällöin.

Ruletti Deluxe



N Rulett

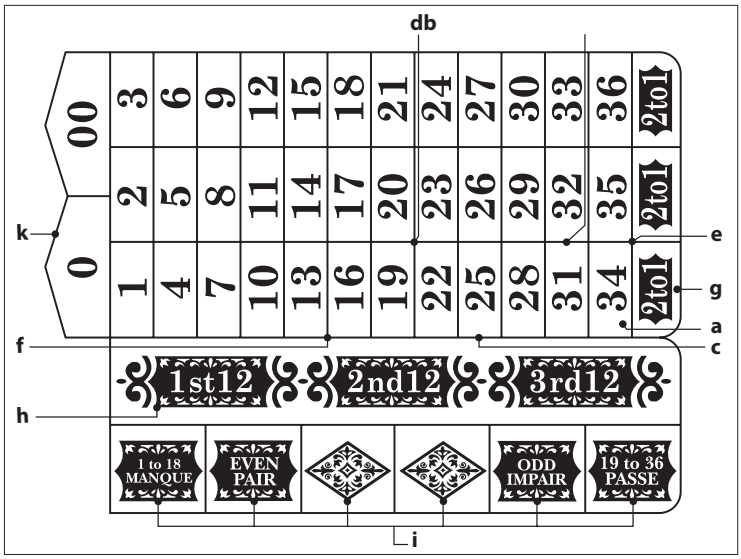
Ved begynnelsen av spillet blir det valgt en person som har ansvaret for banken (Croupier), som betjener ruletten, betaler ut gevinstene i form av chips og som bestemmer hvem som har rett dersom det oppstår meningsforskjeller under spillet. Med ordene: „Spillet begynner" („Faites vos jeux") setter croupieren ruletten i bevegelse og nå kan medspillerne gjøre innsatser i chips på tallene og sjansene. Så snart croupieren sier „Nå er det slutt" („Rien ne va plus") får ingen lov å sette inn mer. Når kulen i ruletten er stoppet opp, offentliggjør croupieren resultatet: f. eks. nr. 6, et jevnt tall (pair), svart (manque) (1 - 18) eller f. eks. nr. 27, et ujevnt tall (impair), rødt, (passe) (19 - 36) osv. Nå trekker croupieren de chipsene som ikke har vunnet ned fra spillebordet med „raken" og betaler ut gevinstene pluss de satte chipsene. Først når alle gevinstene er betalt ut, kan man sette seg ned til et nytt spill.

Utbetaling av gevinster når chipsene blir satt på en type av de angitte svarte punktene på bildet ved siden av:

a.	på et jevnt tall (pleine)	35 gangers innsats
b.	to sammenhengende tall (cheval)	17 gangers innsats
c.	en tverrekke på tre tall (transversale pleine)	11 gangers innsats
d.	fire tall i en firkant (carré)	8 gangers innsats
e.	de første fire tallene (0,1,2,3)	8 gangers innsats
f.	to tverrekker 6 tall (transversale 6)	5 gangers innsats
g.	en lang rekke av 12 tall (colonne)	2 gangers innsats
h.	det første dusin tall 1 - 12 (12p)	2 gangers innsats
	det andre dusin tall 13 - 24 (12m)	2 gangers innsats
	det tredje dusin tall 25 - 36 (12d)	2 gangers innsats
i.	samtlige jevne tall 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 gangs innsats
	samtlige ujevne tall 1, 3, 5, 7, 9 etc (impair)	1 gangs innsats
	samtlige røde tall 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 gangs innsats
	samtlige svarte tall 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc (noir)	1 gangs innsats
	den første halvdelen av alle tall fra 1 - 18 (manque)	1 gangs innsats
	den andre av alle tall fra 19 - 36 (passe)	1 gangs innsats
k.	ved 0+00 blir alle innsatser inntrukket, unntatt de chipsene som er satt på numre. Spilleren kan i dette tilfellet forlange halvdelen av innsatsen tilbake eller han kan la innsatsen stå igjen med full verdi til neste spill.	

Hver av spillerne kan samtidig sette på forskjellige sjanser. Croupieren får ikke lov å spille med. Delen som dreier rundt må av og til smøres inn med olje.

Rulett Deluxe



H Roulette

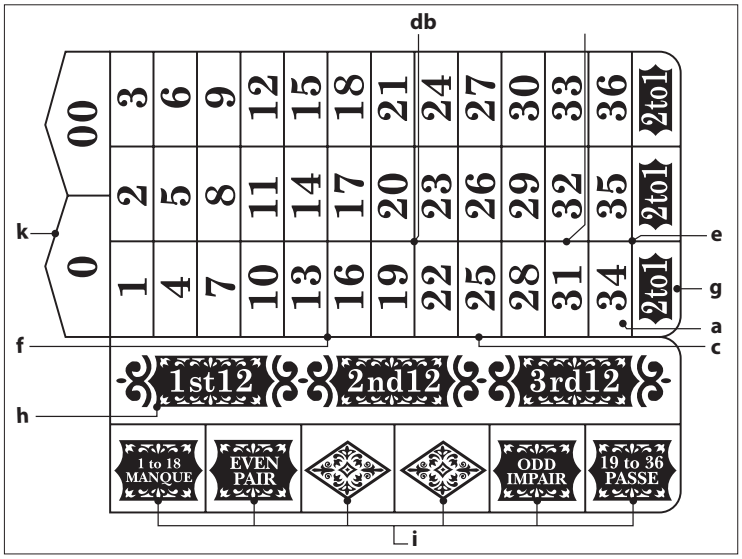
A játék kezdetén választani kell egy bankadót (Croupier), aki kezeli a rulettet, kifizeti nyereséget zsetonban, és akinek a döntései mérvadók a játék közben felmerülő véleménykülönbségek esetén. A „kezdődik a játék“ („Faites vos jeux“) szavakkal a krupié mozgásba hozza a rulettet, és a játékosok most zsetonokban feltehetik tétjeiket a számokra és az esélyekre. Amint a krupié kimondja, hogy „Nincs tovább„ („Rien ne va plus“), már nem szabad tételeket tenni. Ha golyó a rulettben megáll valahol, a krupié ismerteti az eredményt: pl. 6-os, páros (pair), fekete (manque) (1 - 18) vagy pl. 27-es, páratlan (impair), piros (passe) (19 - 36) stb. A krupié most a gereblyével lehúzza a játékmezőről a zsetonokat, amelyek semmit nem nyertek és kifizeti a nyereményeket a megtett zsetonok hozzászámításával. Új játékot csak akkor szabad kezdeni, ha minden nyereményt kifizettek.

Nyereménykiszámítás a zsetonok mellékelt ábra megadott fekete pontjainak valamelyikére feltevése esetén:

a.	egy kerek számra (pleine)	35-szörös tét
b.	két számra együttesen (cheval)	17-szeres tét
c.	három számból álló keresztsorra (transversale pleine)	11-szeres tét
d.	négy számra négyszögben (carré)	8-szoros tét
e.	az első négy számra (0,1,2,3)	8-szoros tét
f.	6 számból álló két keresztsorra (transversale 6)	5-szörös tét
g.	egy 12 számból álló hosszanti sorra (colonne)	2-szeres tét
h.	első tucat számra, azaz 1 - 12-re (12p)	2-szeres tét
	második tucat számra, azaz 13 - 24-re (12m)	2-szeres tét
	harmadik tucat számra, azaz 25 - 36-ra (12d)	2-szeres tét
i.	az összes páros számra 2, 4, 6, 8 stb. (pair)	1-szeres tét
	az összes páratlan számra 1, 3, 5, 7, 9 stb. (impair)	1-szeres tét
	az összes piros számra 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 stb. (rouge)	1-szeres tét
	az összes fekete számra 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 stb. (noir)	1-szeres tét
	az összes szám első felére, azaz 1 - 18-ra (manque)	1-szeres tét
	az összes szám második felére, azaz 19 - 36-ra (passe)	1-szeres tét
k.	0+00-nál minden tétet bevonnak, kivéve a számokra helyezett. zsetonokat. A játékos ebben az esetben visszakérheti a fele tétet vagy a tétet teljes értékkel ott hagyhatja a következő játékra.	

Minden játékos különböző esélyeket játszhat meg egyidejűleg. A krupié nem játszhat. A forgó alkatrészt alkalmanként kissé meg kell olajozni.

Roulette Deluxe



CZ Rouleta

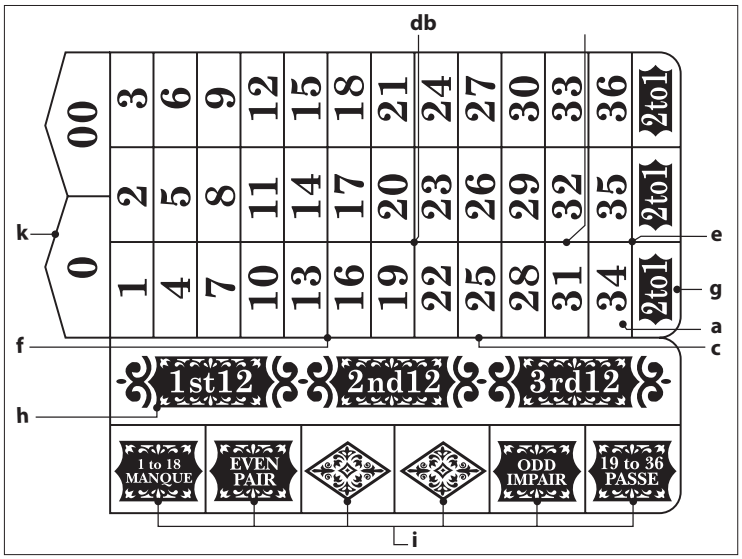
Na začátku hry bude zvolen držitel banku (krupiér), který obsluhuje ruletu, vyplácí výhry v žetonech a jeho rozhodnutí jsou při názorových neshodách během hry směrodatná. Slovy: „Hra začíná“ („Faites votre jeu“) uvede krupiér ruletu do pohybu a spoluhráči mohou sázet žetony na čísla a šance. Jakmile krupiér řekne: „Už žádné sázky („Rien ne va plus“), tak se už nesmí nic vsadit. Jakmile se kulička v ruletě zastaví, oznámí krupiér výsledek: např. číslo 6, sudé číslo (pair), černá, (manque) (1 - 18) nebo např. číslo 27, liché číslo (impair), červená, (passe) (19 - 36) atd. Potom krupiér stáhne pomocí hrábě žetony, které nevyhrály, a vyplácí výhry včetně vsazených žetonů. Teprve po vyplacení všech výher, může začít nová hra.

Vˇplata vˇher při sázení žetonů na některý druh z uvedených černých bodů - vedlejší obrázek:

a.	na plné číslo (pleine)	35-ti násobek sázky
b.	dvě spojená čísla (cheval)	17-ti násobek sázky
c.	šikmá řada tří čísel (transversale pleine)	11-ti násobek sázky
d.	čtyři čísla ve čtverci (carré)	8-násobek sázky
e.	první čtyři čísla (0,1,2,3)	8-násobek sázky
f.	dvě šikmé řady 6-ti čísel (transversale 6)	5-násobek výhry
g.	podélná řada 12-ti čísel (colonne)	2-násobek výhry
h.	první tucet čísel 1 - 12 (12p)	2-násobek výhry
	druhý tucet čísel 13 - 24 (12m)	2-násobek výhry
	třetí tucet čísel 25 - 36 (12d)	2-násobek výhry
i.	všechna sudá čísla 2, 4, 6, 8 atd. (pair)	1-násobek výhry
	všechna lichá čísla 1, 3, 5, 7, 9 atd. (impair)	1-násobek výhry
	všechna červená čísla 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 atd. (rouge)	1-násobek výhry
	všechna černá čísla 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 atd. (noir)	1-násobek výhry
	první polovina všech čísel od 1 - 18 (manque)	1-násobek výhry
	druhá polovina všech čísel od 19 - 36 (passe)	1-násobek výhry
k.	při 0+00 budou všechny sázky zabaveny, s výjimkou žetonů vsazených na čísla. Hráč může v tomto případě žádat nazpět poloviční sázku nebo může ponechat sázku v plné hodnotě pro další hru.	

Každý hráč si může zároveň vsadit na různé šance. Krupiér se nesmí zúčastnit hry. Příležitostně mírně naolejovat točnici.

Rouleta Deluxe



PL Roulette

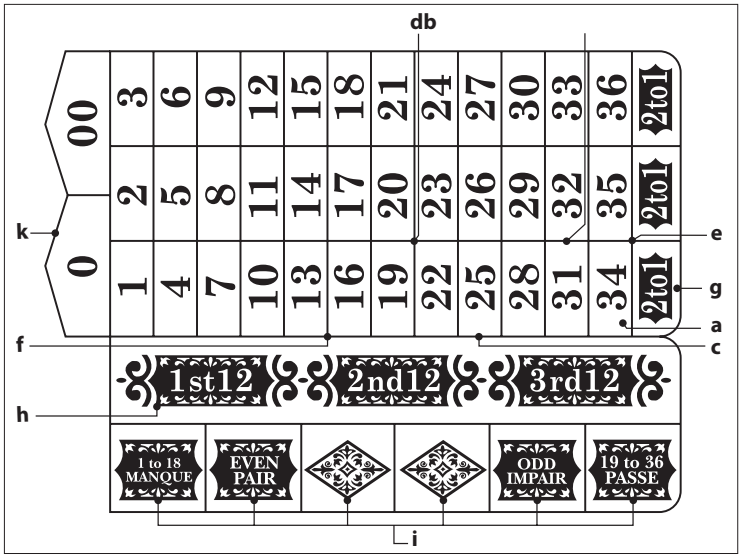
Przed rozpoczęciem gry wybiera się krupiera (Croupier), który obsługuje ruletkę, wypłaca wygrane w żetonach, a w sytuacjach konfliktowych jego zdanie jest decydujące. Słowami: „gra się zaczyna“ („Faites vos jeux“) krupier uruchamia ruletkę, a gracze mogą obstawiać swoimi żetonami cyfry i szanse. Jeżeli krupier powie krotny wkład: „więcej nie można“ („Rien ne va plus“) nie wolno więcej stawiać. W momencie gdy kulka się zatrzyma, krupier podaje wynik: np. nr 6 liczba parzysta (pair), czarny (manque) (1-18) albo np. nr 27, liczba nieparzysta (impair), czerwony, (passe) (19-36) itd. Następnie krupier zbiera grabkami żetony z planszy, które nic nie wygrały wypłacając zarazem wygrane. Dopiero jak wszystkie wygrane zostaną wypłacone można rozpocząć nową grę.

WypПata wygranych przy stawianiu żetonów na dany rodzaj, następuje według poniższych punktów:

a.	na jedną cyfrę (pleine)	35 krotny wkład
b.	dwie cyfry razem (cheval)	17 krotny wkład
c.	jeden podłużny rząd z trzema cyframi (transversale pleine)	11 krotny wkład
d.	cztery cyfry w kwadracie (carré)	8 krotny wkład
e.	cztery pierwsze cyfry (0,1,2,3)	8 krotny wkład
f.	dwa podłużne rzędy 6 cyfr (transversale 6)	5 krotny wkład
g.	jeden podłużny rząd z 12 cyframi (colonne)	2 krotny wkład
h.	pierwszy tuzin cyfr 1 - 12 (12p)	2 krotny wkład
	drugi tuzin cyfr 13 - 24 (12m)	2 krotny wkład
	trzeci tuzin cyfr 25 - 36 (12d)	2 krotny wkład
i.	wszystkie cyfry parzyste 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 krotny wkład
	wszystkie cyfry nieparzyste 1, 3, 5, 7, 9 itd. (impair)	1 krotny wkład
	wszystkie czerwone cyfry 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 itd. (rouge)	1 krotny wkład
	wszystkie czarne cyfry 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 itd. (noir)	1 krotny wkład
	pierwsza połowa wszystkich cyfr 1 - 18 (manque)	1 krotny wkład
	druga połowa wszystkich cyfr 19 - 36 (passe)	1 krotny wkład
k.	przy 0+00 wszystkie żetony przepadają, z wyjątkiem żetonów postawionych na cyfry. W tym wypadku gracz ma prawo żądać połowy stawki albo może ten wkład o pełnej wartości pozostawić do następnej gry.	

Każdy z graczy może równocześnie stawiać na różne rodzaje. Krupierowi nie wolno obstawiać. Koło należy od czasu do czasu naoliwić.

Roulette Deluxe



GR Ρουλέτα

Στην αρχή του παιχνιδιού επιλέγεται ένας τραπεζίτης (κρουπιέρης) ο οποίος χειρίζεται τη ρουλέτα, πληρώνει τα κέρδη σε μάρκες και οι αποφάσεις του σε διαφορετικές απόψεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι αποφασιστικής σημασίας. Με τις λέξεις: «το παιχνίδι ξεκινάει» («Faites vos jeux») ο κρουπιέρης θέτει σε κίνηση τη ρουλέτα και τώρα οι παίκτες μπορούν να ποντάρουν με τις μάρκες τους στους αριθμούς και τις ευκαιρίες. Όταν ο κρουπιέρης πει «Τέλος τα στοιχήματα» («Rien ne va plus») δεν επιτρέπονται άλλα στοιχήματα. Όταν η μπίλια στη ρουλέτα σταματήσει, ο κρουπιέρης γνωστοποιεί το αποτέλεσμα: π.χ. Αρ. 6, ζυγός αριθμός (pair), μαύρο (manque) (1 - 18) ή π.χ. Αρ. 27, μονός αριθμός (impair), κόκκινο (passe) (19 - 36) κ.λπ. Τώρα ο κρουπιέρης τραβάει τις μάρκες που δεν νίκησαν με την τσουγκράνα στο κάτω μέρος του τραπεζιού παιχνιδιού και πληρώνει τα κέρδη συμπεριλαμβανομένων των μαρκών που τοποθετήθηκαν. Μόνο όταν πληρωθούν όλα τα κέρδη μπορούν να γίνουν ποντάρισματα για καινούργιο παιχνίδι.

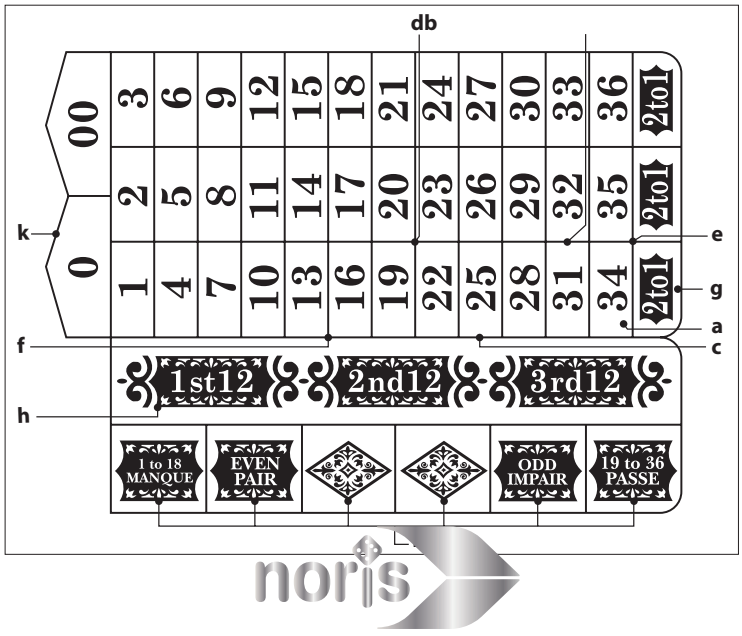
Απόδοση στο ποντάρισμα των μαρκών με έναν τρόπο των αναφερόμενων μαύρων σημείων στην παρακείμενη απεικόνιση:

α.	μονός αριθμός (pleine)	35-πλό ποντάρισμα
β.	δυάδα (cheval)	17-πλό ποντάρισμα
γ.	τραβέρσα (transversale pleine)	11-πλό ποντάρισμα
δ.	τετράδα (carré)	8-πλό ποντάρισμα
ε.	οι πρώτοι τέσσερις αριθμοί (0, 1, 2, 3)	8-πλό ποντάρισμα
στ.	δύο τραβέρσες 6 αριθμοί (transversale 6)	5-πλό ποντάρισμα
ζ.	μια κατά μήκος γραμμή 12 αριθμών (colonne)	2-πλό ποντάρισμα
η.	πρώτη δωδεκάδα αριθμοί 1-12 (12p)	2-πλό ποντάρισμα
	δεύτερη δωδεκάδα αριθμοί 13-24 (12m)	2-πλό ποντάρισμα
	τρίτη δωδεκάδα αριθμοί 25-36 (12d)	2-πλό ποντάρισμα
θ.	όλοι οι ζυγοί αριθμοί 2, 4, 6, 8 κ.λπ. (pair)	απλό ποντάρισμα
	όλοι οι μονοί αριθμοί 1, 3, 5, 7, 9 κ.λπ. (impair)	απλό ποντάρισμα
	όλοι οι κόκκινοι αριθμοί 1, 3, 5, 7, 9, 12,14 κ.λπ. (rouge)	απλό ποντάρισμα
	όλοι οι μαύροι αριθμοί 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 κ.λπ. (noir)	απλό ποντάρισμα
	το πρώτο ήμισυ όλων των αριθμών από το 1-18 (manque)	απλό ποντάρισμα
	το δεύτερο ήμισυ όλων των αριθμών από το 19-36 (passe)	απλό ποντάρισμα

ι. στο 0+00 τραβιούνται όλα τα ποντάρισματα, με εξαίρεση των μαρκών που έχουν τοποθετηθεί σε αριθμούς. Ο παίκτης μπορεί σε αυτή την περίπτωση να ζητήσει πίσω το μισό ποντάρισμα ή μπορεί να αφήσει το ποντάρισμα για το επόμενο παιχνίδι με πλήρη αξία.

Κάθε παίκτης μπορεί να θέσει ταυτόχρονα διαφορετικά στοιχήματα. Ο κρουπιέρης δεν επιτρέπεται να παίζει μαζί. Λαδώνετε ανά τακτά χρονικά διαστήματα το περιστρεφόμενο εξάρτημα.

Ρουλέτα πολυτελείας



RUS Рулетка

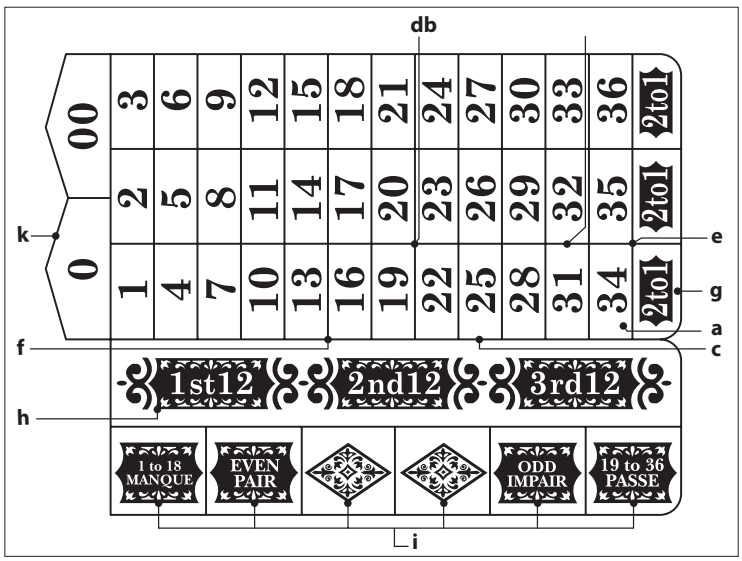
В начале игры выбирается банкир (крупье), который раскручивает колесо рулетки, выплачивает выигрыш в виде фишек и принимает окончательное решение по любым спорам, которые могут возникнуть во время игры. Со словами «Делайте ваши ставки» крупье запускает вращение колеса, и теперь игроки могут сделать ставки, разместив свои фишки на номерах на столе. Когда крупье скажет «Ставок больше нет», игроки больше не смогут делать ставки. Как только шарик остановится на каком-либо числе на колесе рулетки, крупье объявляет результат: например, № 6, чет, черное, малые (1–18) или № 27, нечет, красное, большие (19–36) и т. д. Затем крупье убирает со стола фишки, которые не выиграли, и выплачивает выигрыш вместе с фишками, которые были ставками. Новая игра начинается только после выплаты всех выигрышей.

Выплаты по ставкам фишками показаны черными точками на схеме игрового стола.

a.	Один номер	35 к одному
b.	Два соседних номера	17 к одному
c.	Ряд из трех номеров	11 к одному
d.	Четыре номера крестом или углом	8 к одному
e.	Первые четыре номера (0, 1, 2, 3)	8 к одному
f.	6 номеров в два ряда	5 к одному
g.	Колонна из 12 номеров	2 к одному
h.	Первая дюжина номеров (1–12)	2 к одному
	Вторая дюжина номеров (13–24)	2 к одному
	Третья дюжина номеров (25–36)	2 к одному
i.	Все четные номера (2, 4, 6, 8 и т. д.)	1 к одному
	Все нечетные номера (1, 3, 5, 7, 9 и т. д.)	1 к одному
	Все красные номера (1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 и т. д.)	1 к одному
	Все черные номера (2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 и т. д.)	1 к одному
	Первая половина всех номеров от 1 до 18	1 к одному
	Вторая половина всех номеров от 19 до 36	1 к одному
k.	При 0+00 все ставки возвращаются, за исключением фишек, размещенных на номерах. В этом случае игрок может потребовать обратно половину своей ставки или оставить полную ставку на следующую игру.	

Каждый игрок может делать различные ставки одновременно. Крупье в игре не участвует. Время от времени колесо рулетки следует смазывать.

Рулетка Делюкс



TR Rulet

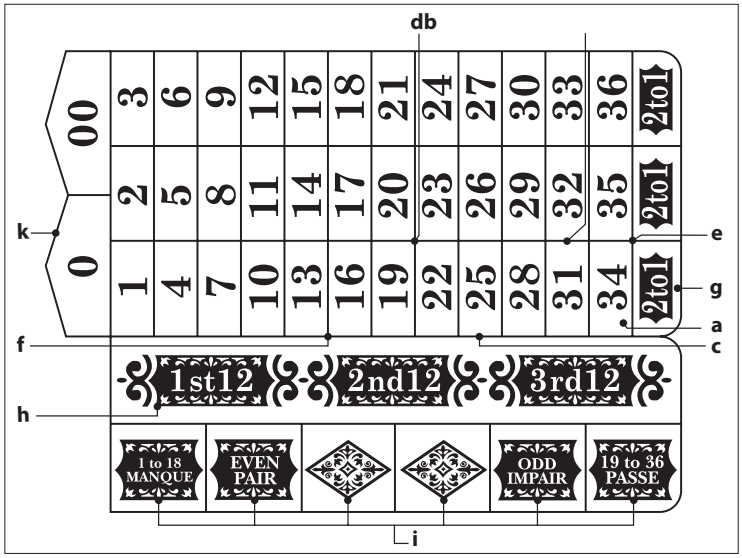
Oyunun başlangıcında, ruleti kullanan, fişlerdeki kazançları ödeyen ve oyun sırasında anlaşmazlıklar olması durumunda kararları belirleyen bir bankacı (krupiye) seçilir. Kelimelerle: „Oyun başlar“ („Faites vos jeux“) dedikten sonra krupiye ruleti harekete geçirir ve artık fişlerdeki bahisler sayılar üzerine diğer oyuncular tarafından yerleştirilerek şansa bırakılır. Krupiyen „Artık hiçbir şey konamaz“ („Rien ne va plus“) der demez artık bahis olamaz. Top rulette durduğunda, krupiye sonucu açıklar: örneğin No. 6, çift sayı (pair), siyah (manque) (1-18) veya örneğin No. 27, tek sayı (impair), kırmızı, (passe) (19-36) vb. Şimdi krupiye, herhangi bir şey kazanmamış olan fişleri oyun tırmığıyla toplar ve bahisli fişlerin kazançlarını öder. Yalnızca tüm kazançlar ödendiğinde yeni bir oyun için bahis oynayabilirsiniz.

Fişlerin karşıdaki resimde gösterilen siyah noktalardan birine yerleştirirken kazancın ödenmesi:

a.	tam sayıya (pleine)	Bahsin 35 katı
b.	bağlı iki sayı (cheval)	Bahsin 17 katı
c.	enine üç sayı sırası (transversale pleine)	Bahsin 11 katı
d.	bir kare içinde dört sayı (carré)	Bahsin 8 katı
e.	ilk dört sayı (0, 1, 2, 3)	Bahsin 8 katı
f.	iki enine sıra 6 sayı (transversale 6)	Bahsin 5 katı
g.	12 sayılık bir boyuna seri (collonne)	Bahsin 2 katı
h.	ilk düzine sayı 1-12 (12p)	Bahsin 2 katı
	ikinci düzine sayı 13-24 (12m)	Bahsin 2 katı
	üçüncü düzine sayı 25-36 (12d)	Bahsin 2 katı
i.	tüm çift sayılar 2, 4, 6, 8 vb. (pair)	Bahsin 1 katı
	1, 3, 5, 7, 9 vb. tüm tek sayılar (impair)	Bahsin 1 katı
	tüm kırmızı sayılar 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 vb. (rouge)	Bahsin 1 katı
	tüm siyah sayılar 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 vb. (noir)	Bahsin 1 katı
	1-18 arasındaki tüm sayıların ilk yarısı (manque)	Bahsin 1 katı
	19-36 arasındaki tüm sayıların ikinci yarısı (passe)	Bahsin 1 katı
k.	0+00'da numaralara yerleştirilmiş fişler hariç tüm bahisler toplanır. Bu durumda, oyuncu bahsin yarısını geri isteyebilir veya bir sonraki oyun için bahsi tam değerde bırakabilir.	

Her oyuncu aynı anda farklı bahisler yapabilir. Krupiyenin oynamasına izin verilmez. Döndürülen parça ara sıra yağlanmalıdır.

Rulet Delüks



SI Ruleta

Na začetku igre se izbere bankir (krupje), ki upravlja z ruleto, izplačuje dobičke v čipih in čigar odločila so odločilna v primeru nesoglasij med igro. Z besedami: »igra se začne« (»Faites vos jeux«) obrne krupje ruleto, pri čemer lahko igralci lahko opravljajo stave tako, da svoje čipe postavijo na številke na mizi. Ko krupje pove »Ni več stav (»Rien ne va plus«), igralci stav ne morejo več opravljati. Ko se kroglica v ruleti umiri, objavi krupje rezultat: npr. št. 6, soda številka (pair), črna (manque) (1 - 18) ali npr. št. 27, liha številka (impair), rdeča (passe) (19 - 36) itd. Krupje zdaj z grabljami potegne čipe, ki niso imeli dobička, in izplača dobiček skupaj z dobičkonosnimi čipi. Nova igra se lahko začne šele, ko so izplačani vsi dobički.

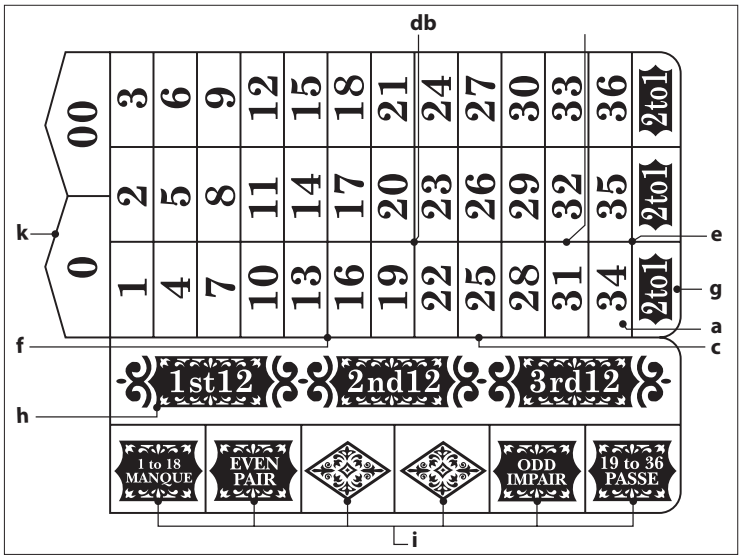
Izplačevanje dobičkov pri postavljanju čipov na navedene črne točke (sledeča slika):

a.	na polno številko (pleine)	35kratni vložek
b.	dve vezani številki (cheval)	17kratni vložek
c.	prečna vrsta treh številk (transversale pleine)	11kratni vložek
d.	štiri številke v štirikotniku (carré)	8kratni vložek
e	prve štiri številke (0, 1, 2, 3)	8kratni vložek
f.	dve prečni vrsti iz 6 številk (transversale 6)	5kratni vložek
g.	vzdolžna smer iz 12 številk (colonne)	2kratni vložek
h.	prvi ducat številk 1 - 12 (12p)	2kratni vložek
	drugi ducat številk 13 - 24 (12m)	2kratni vložek
	tretji ducat številk 25 - 36 (12d)	2kratni vložek
i.	vse sode številke 2, 4, 6, 8 itd. (pair)	1kratni vložek
	vse lihe številke 1, 3, 5, 7, 9 itd. (impair)	1kratni vložek
	vse rdeče številke 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 itd. (rouge)	1kratni vložek
	vse črne številke 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 itd (noir)	1kratni vložek
	prva polovica vse številk od 1 - 18 (manque)	1kratni vložek
	druga polovica vse številk od 19 - 36 (passe)	1kratni vložek

k. pri 0+00 se povlečejo vse vložki z izjemo čipov, postavljenih na številke. Igralec lahko v tem primeru zahteva vračilo polovice vložka ali pusti vložek v polni vrednosti za naslednjo igro.

Vsak igralec lahko hkrati opravlja različne stave. Krupje se ne sme udeležiti pri igri. Vrtljivi del je treba občasno naoljiti.

Ruleta - luksuzni komplet



HRV Rulet

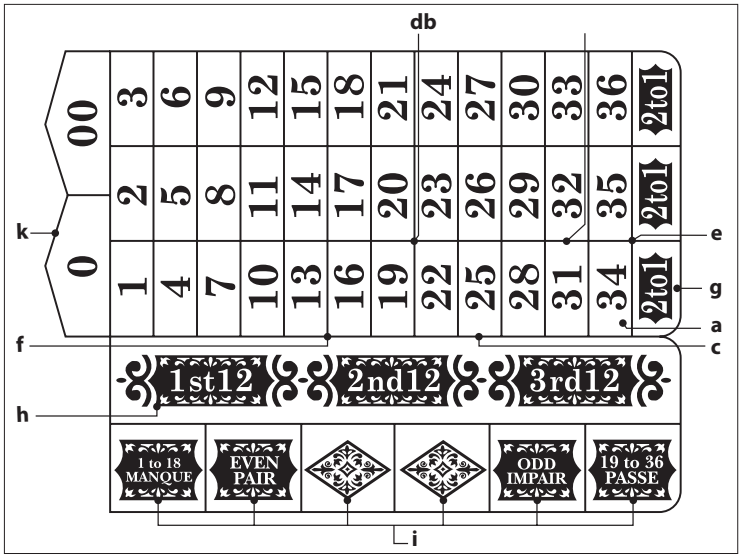
Na početku igre se odabere bankar (krupije), koji poslužuje ruletu, isplaćuje dobitke u čipovima i čije su odluke odlučujuće u slučaju razilaženju mišljenja prilikom igre. Riječima: „igra počinje“ („Faites vos jeux“) pokreće krupije ruletu, pri čemu igrači mogu stavljati uloge u čipovima na brojke i šanse. Ulozi se više ne smiju stavljati kada krupije kaže „Nema više uloga“ („Rien ne va plus“). Kada se kuglica u ruleti umiri, krupije objavljuje rezultat: na pr. br. 6, parni broj (pair), crni (manque) (1 - 18) ili na pr. br. 27, neparni broj (impair), crveni, (passe) (19 - 36) itd. Krupije sada grabljama povlači čipove, koji nemaju dobitka, sa stola i isplaćuje dobitke uz uložene čipove. Nova igra može početi tek kada se isplate svi dobitci. Isplata dobitaka pri ulaganju čipova na jednu vrstu navedenih crnih točaka (sljedeća slika):

a.	na puni broj (pleine)	35-struki ulog
b.	dva vezana broja (cheval)	17-struki ulog
c.	poprečni red od tri broja (transversale pleine)	11-struki ulog
d.	četiri broja u četverokutu (carré)	8-struki ulog
e.	prva četiri broja (0, 1, 2, 3)	8-struki ulog
f.	dva poprečna rada od 6 brojeva (transversale 6)	5-struki ulog
g.	uzdužni red od 12 brojeva (colonne)	2-struki ulog
h.	prvi tucet brojeva 1-12 (12p)	2-struki ulog
	drugi tucet brojeva 13 - 24 (12m)	2-struki ulog
	treći tucet brojeva 25 - 36 (12d)	2-struki ulog
i.	svi parni brojevi 2, 4, 6, 8 itd. (pair)	1-struki ulog
	svi neparni brojevi 1, 3, 5, 7, 9 i.t.d. (impair)	1-struki ulog
	svi crveni brojevi 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 i.t.d. (rouge)	1-struki ulog
	svi crni brojevi 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 i.t.d. (noir)	1-struki ulog
	prva polovica svih brojeva od 1 - 18 (manque)	1-struki ulog
	druga polovica svih brojeva od 19 - 36 (passe)	1-struki ulog

k. kod 0+00 se povlače svi ulozi s iznimkom čipova uloženih na brojeve. Igrač može u tom slučaju zahtijevati vraćanje polovice uloga ili ulog u punoj vrijednosti ostaviti za sljedeću igru.

Svaki igrač može ulagati na više šansi. Krupije ne smije sudjelovati u igri. Zakretni dio treba povremeno nauljiti.

Rulet Deluxe



SK Ruleta

Na začiatku hry sa vyberie bankár (krupier), ktorý obsluhuje koleso rulety, vypláca výhry vo forme žetónov a má posledné slovo pri sporoch, ktoré môžu vznikať v priebehu hry. So slovami „Faites vos jeux" („hra začína") roztočí krupier koleso a hráči môžu začať so stávkami tak, že umiestnia žetóny na čísla na stole. Len čo krupier povie: „Rien ne va plus" („žiadne ďalšie stávky"), hráči nesmú ďalej podávať stávky. Len čo sa guľôčka rulety dotočí a zastaví na čísle na kolese, krupier ohlási výsledok: napr. č. 6, párne číslo (pair), čierna (maque) (1-18) alebo č. 27, nepárne číslo (impair), červená (passe) (19-36) atď. Krupier zhrnie z herného plánu žetóny, ktoré nevyhrali, a vyplatí výhry spoločne s žetónmi, ktoré boli postavené. Nová hra môže začať, až sú všetky výhry vyplatené.

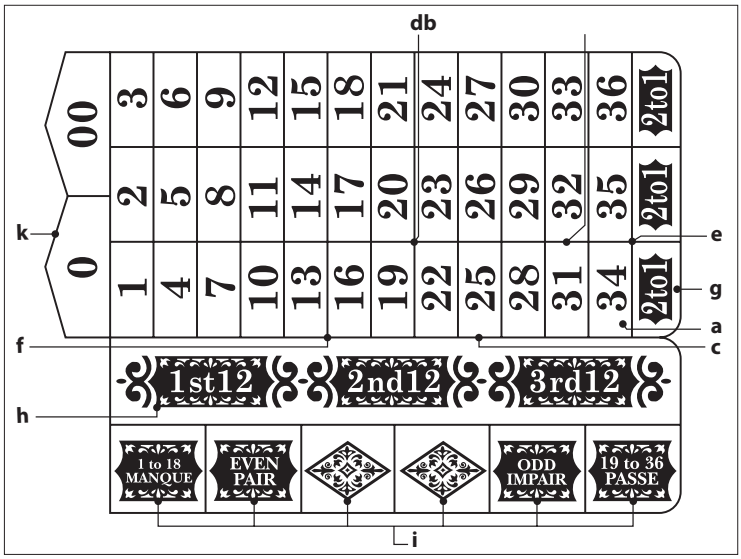
Vyplatenie výhry pri postavení žetónov na jeden typ z uvedených čiernych bodov vedľa vyobrazenia:

a.	na jedno celé číslo	35-krát stávka
b.	dve susedné čísla (cheval)	17-krát stávka
c.	rad troch čísel (transversale pleine)	11-krát stávka
d.	štyri čísla v kosoštvorci (carré)	8-krát stávka
e.	prvé štyri čísla (0,1,2,3)	8-krát stávka
f.	dva rady 6 čísel (transversale 6)	5-krát stávka
g.	stĺpec 12 čísel (colonne)	2-krát stávka
h.	prvých dvanásť čísel 1 - 12 (douze premier)	2-krát stávka
	druhých dvanásť čísel 13 - 24 (douze milieu)	2-krát stávka
	tretích dvanásť čísel 25 - 36 (douze dernier)	2-krát stávka
i.	všetky párne čísla 2, 4, 6, 8 atď. (pair)	1-krát stávka
	všetky nepárne čísla 1, 3, 5, 7, 9 atď. (impair)	1-krát stávka
	všetky červené čísla 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 atď. (rouge)	1-krát stávka
	všetky čierne čísla 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 atď. (noir)	1-krát stávka
	prvá polovica všetkých čísel 1 - 18 (manque)	1-krát stávka
	druhá polovica všetkých čísel od 19 - 36 (passe)	1-krát stávka

k. v situácii 0+00 sú všetky stávky stiahnuté s výnimkou žetónov, ktoré sú postavené na tieto čísla. Hráč môže v tomto prípade požadovať späť polovicu svojej stávky alebo môže ponechať stávku v plnej výške pre nasledujúcu hru.

Každý hráč môže súčasne postaviť rôzne stávky. Krupier nesmie hrať. Koleso by sa malo občas naolejovať.

Ruleta Deluxe



BG Рулетка

В началото на играта се избира банкер (крупие), който обслужва рулетката, който изплаща печалбите и чийто решения са определящи при разногласия по-време на играта. С думите: „Играта започва" („Faites vos jeux") крупието завъртва рулетката като сега играчите могат да поставят залозите си в чипове върху числата и шансовете. Когато крупието съобщи „Край на залозите" („Rien ne va plus") не може да се залага повече. Когато топчето в рулетката престане да се движи, крупието оповестява резултата: напр. № 6, четно число (pair), черен цвят (manque) (1 - 18) или напр. № 27, нечетно число (impair), червен цвят, (passe) (19 - 36) и т.н. Сега крупието прибира от игралното поле чиповете с греблото, които не са спечелили и изплаща печалбите заедно със заложените чипове. Едва след като са изплатени всички печалби може да се правят залози за нова игра.

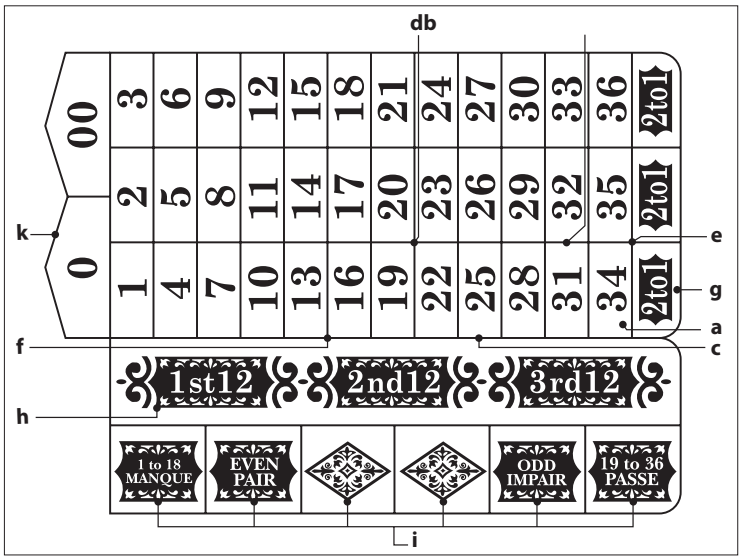
Изплащане на печалбите при залагане на чиповете върху една от посочените черни точки на съседното изображение:

a.	на цяла число (pleine)	35-ен залог
b.	две свързани числа (cheval)	17-ен залог
c.	напречен ред от три числа (transversale pleine)	11-ен залог
d.	четири числа в квадрат (carré)	8-ен залог
e.	първите четири числа (0,1,2,3)	8-ен залог
f.	два напречни реда 6 числа (transversale 6)	5-ен залог
g.	надлъжен ред от 12 числа (colonne)	2-ен залог
h.	първа дузина числа 1 - 12 (12p)	2-ен залог
	втора дузина числа 13 - 24 (12m)	2-ен залог
	трета дузина числа 25 - 36 (12d)	2-ен залог
i.	всички четни числа 2, 4, 6, 8 и т.н. (pair)	1-чен залог
	всички нечетни числа 1, 3, 5, 7, 9 и т.н. (impair)	1-чен залог
	всички числа на червено 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 и т. н. (rouge)	1-чен залог
	всички числа на черно 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 и т.н. (noir)	1-чен залог
	първата половина на всички числа от 1 - 18 (manque)	1-чен залог
	втората половина на всички числа от 19 - 36 (passe)	1-чен залог

k. при 0+00 се прибират всички залози с изключение на чиповете, които са заложени върху номера. В такъв случай играчът може да поиска половината от залога или да остави залога си с пълната му стойност за следващата игра.

Всеки играч може да залага едновременно на различни шансове. Крупието няма право да играе. Смазвайте от време на време въртящата се част с масло.

Рулетка „Deluxe"



RO Ruletă

La începutul jocului se alege un administrator al băncii (crupier) care operează ruleta, plăteşte câştigurile în jetoane şi ale cărui hotărâri sunt decisive în cazul unor păreri divergente în timpul jocului. Cu cuvintele: „jocul începe“ („faites vos jeux“) crupierul pune în mişcare ruleta iar din acest moment jucătorii port depune mize în jetoane pe numere şi şanse. Deîndată ce crupierul spune „nimic nu mai merge“ („rien ne va plus“) nu mai este permis să se mizeze. După ce bila ruletei se opreşte, crupierul face cunoscut rezultatul: de exemplu nr. 6, număr par (pair), negru (manque) (1 - 18) sau de exemplu nr. 27, număr impar (impair), roşu, (passe) (19 - 36) etc. Acum crupierul trage cu grebla de pe suprafaţa de joc jetoanele care nu au câştigat nimic şi plăteşte câştigurile şi în plus jetoanele mizate. Abia după s-au plătit toate câştigurile este permisă mizarea pe un nou joc.

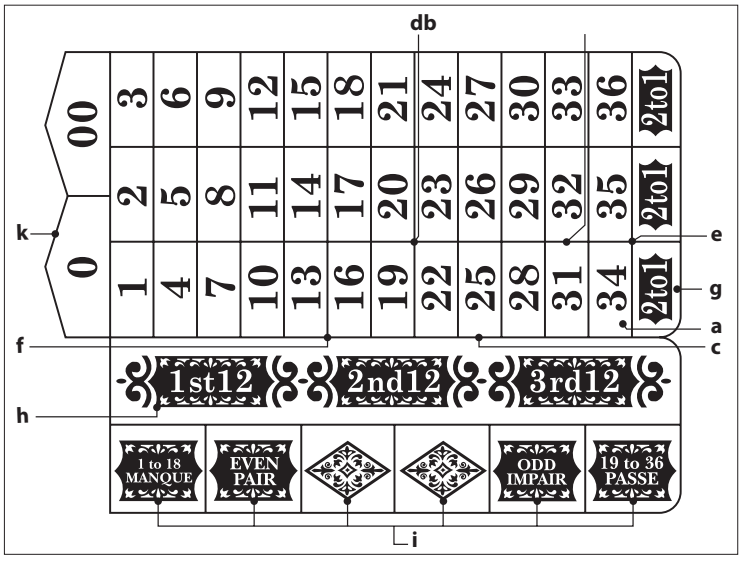
Plata câştigurilor la mizarea jetoanelor pe o repartizare a punctelor negre indicate în imaginea alăturată:

a.	pe un număr plin (pleine)	de 35 de ori miza
b.	două numere legate (cheval)	de 17 ori miza
c.	un rând transversal de trei numere (transversale pleine)	de 11 ori miza
d.	patru numere în pătrat (carré)	de 8 ori miza
e.	primele patru numere (0,1,2,3)	de 8 ori miza
f.	două rânduri transversale 6 numere (transversale 6)	de 5 ori miza
g.	un rând longitudinal de 12 numere (colonne)	de 2 ori miza
h.	prima duzină de numere 1 - 12 (12p)	de 2 ori miza
a	doua duzină de numere 13 - 24 (12m)	de 2 ori miza
a	treia duzină de numere 25 - 36 (12d)	de 2 ori miza
i.	toate numerele pare 2, 4, 6, 8 etc. (pair)	1 dată miza
	toate numerele impare 1, 3, 5, 7 etc. (impair)	1 dată miza
	toate numerele roşii 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 etc. (rouge)	1 dată miza
	toate numerele roşii 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 etc. (rouge)	1 dată miza
	prima jumătate a tuturor numerelor de la 1 - 18 (manque)	1 dată miza
	a doua jumătate a tuturor numerelor de la 19 - 36 (passe)	1 dată miza

k. la 0+00 se retrag toate mizele cu excepţia jetoanelor mizate pe numere. În acest caz jucătorul poate cere retrocedarea a jumătate din miză sau poate lăsa miza la întreaga valoare pentru jocul următor.

Fiecare jucător poate miza concomitent pe diferite şanse. Crupierului nu îi este permis să participe la joc. Ruleta se va unge periodic.

Ruletă de lux



UA Рулетка

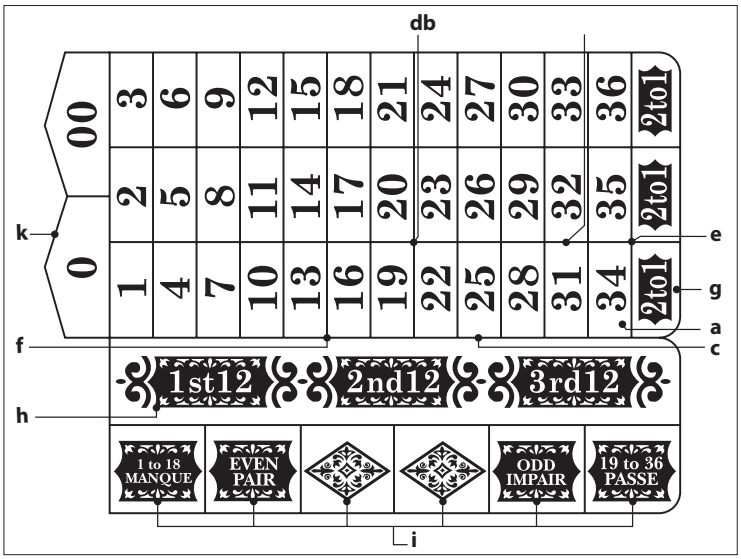
На початку гри обирають банківника (круп'є), який крутить колесо рулетки, виплачує виграш у вигляді фішок і має вирішальне слово у всіх суперечках, які можуть виникнути протягом гри. Зі словами „Робіть ставки" круп'є розкручує рулетку - в цей час гравці можуть робити ставки, розташовуючи свої фішки на обраних числах на столі. Після того, як круп'є оголошує: „Ставки зроблено", гравцям заборонено робити ставки. Коли кулька зупиняється на певному числі рулетки, круп'є оголошує результат: наприклад, № 6, парне, чорне (1 -1 8) або № 27, непарне, червоне (19 - 36) тощо. Потому круп'є загрібає лопаточкою фішки, які програли, і видає виграш разом із фішками, які були розташовані на обраних числах на столі як ставки. Лише тоді, коли усі виграші виплачено,

a.	на целое число (pleine)	35-разова ставка
b.	два сполучені числа	17-разова ставка
c.	ряд із трьох чисел	11-разова ставка
d.	чотири числа у ромбі (каре)	8-разова ставка
e.	перші чотири числа (0, 1, 2, 3)	8-разова ставка
f.	два ряди з шести чисел	5-разова ставка
g.	колонка з дванадцяти чисел	2-разова ставка
h.	перша дюжина, числа від 1 до 12	2-разова ставка
	друга дюжина, числа від 13 до 24	2-разова ставка
h.	третя дюжина, числа від 25 до 36	2-разова ставка
i.	всі парні числа: 2, 4, 6, 8 тощо	1-разова ставка
	всі непарні числа: 1, 3, 5, 7 тощо	1-разова ставка
	всі червоні числа: 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 тощо	1-разова ставка
	всі чорні числа: 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 тощо	1-разова ставка
	перша половина усіх чисел: від 1 до 18	1-разова ставка
	друга половина усіх чисел: від 19 до 36	1-разова ставка

k. з 0+00, збирають усі ставки, крім фішок, розташованих на числах. У такому разі гравець може вимагати повернення половини своєї ставки або залишити її в повному обсязі для наступної гри.

Один гравець може одночасно робити декілька ставок. Круп'є грати заборонено. Колесо рулетки треба час від часу змащувати мастилом для профілактики.

Рулетка Deluxe



EST Roulette

Mängu alguses valitakse diiler (croupier), kes keerutab ruletti, maksab žetoonides välja võidud ja kes teeb otsuseid on mängu ajal tekkivate vaidluste korral. Sõnadega: „Mäng algab!" („Faites vos jeux") keerutab diiler ruletti ning nüüd saavad mängijad teha panuseid pannes oma žetoone numbritele. Panustamine lõppeb kohe, kui diiler ütleb „Panustada rohkem ei saa" („Rien ne va plus"). Kui pall on seisma jäänud, teatab diiler tulemused: nt nr 6, paarisarv (pair), must (manque) (1-18) või nt nr 27, paaritu arv (impair), punane (passe) (19-36) jne. Nüüd eemaldab diiler mittevõitnud žetoonid ruleti kepiga mängulaualt ja maksab panustatud žetoonide alusel välja võidud. Uusi panuseid tohib teha alles siis, kui kõik võidud on välja makstud.

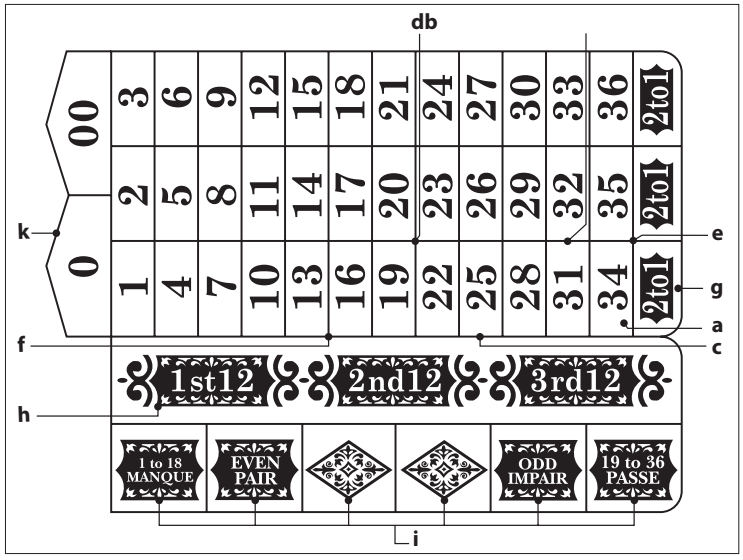
Võidu väljamaksed vastavalt panustatud žetoonide asukohale kaasasoleva joonise tumedatel punktidel:

a.	täisarv (pleine)	35-kordne panus
b.	kaks laual kõrvuti asetsevat numbrit (cheval)	17-kordne panus
c.	kolm laual kõrvuti asetsevat numbrit (transversale pleine)	11-kordne panus
d.	neli numbrit (carré)	8-kordne panus
e.	esimesed neli numbrit (0, 1, 2, 3)	8-kordne panus
f.	kaks kõrvuti asetsevat numbririda kuue numbriga (transversale 6)	5-kordne panus
g.	12-st numbrist koosnev veerg (colonne)	2-kordne panus
h.	esimesed tosin 1-12 (12p)	2-kordne panus
	teine tosin 13-24 (12m)	2-kordne panus
	kolmas tosin 25-36 (12d)	2-kordne panus
i.	kõik paarisnumbrid 2, 4, 6, 8 jne (pair)	1-kordne panus
	kõik paaritud numbrid 1, 3, 5, 7, 9 jne (impair)	1-kordne panus
	kõik punased numbrid 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 jne (rouge)	1-kordne panus
	kõik mustad numbrid 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 jne (noir)	1-kordne panus
	kõikide numbrite esimene pool vahemikus 1-18 (manque)	1-kordne panus
	kõikide numbrite teine pool vahemikus 19-36 (passe)	1-kordne panus

k. 0 + 00-ga tühistatakse kõik panused, välja arvatud numbritele tehtud panused. Sel juhul saab mängija pool panusest tagasi nõuda või kogu panuse järgmisse mängu jätta.

Iga mängija saab samaaegselt kasutada erinevaid panustamise võimalusi. Diiler kaasa mängida ei tohi. Aeg-ajalt õlitada pöörlevat osa.

Roulette Deluxe



LT Roulette

Žaidimo pradžioje pasirenkamas „banko“ tvarkytojas (krupjė), kuris suka ruletę, išmoka laimėjimą žetonais ir priima sprendimus, jei lošimo metu kyla nesutarimų. Ištardamas žodžius „Lošimas pradedamas“ (Faites vos jeux), krupjė pasuka ruletę ir tada lošėjai gali atlikti statymus žetonais ant skaičių ir šansų. Krupjė pasakius: „Ačiū, statymai baigti“ (Rien ne va plus), statymai nebegalimi. Ruletės kamuoliuikui sustojus, krupjė paskelbia rezultatą, pvz., Nr. 6, lyginis skaičius (pair), juoda (manque) (1–18), arba, pvz., Nr. 27, nelyginis skaičius (impair), raudona (passe) (19–36) ir t. t. Tada krupjė grėbliuku nustumia praloštus žetonus ir išmoka laimėjimus, kartu grąžindamas pastatytus žetonus. Tik išmokėjus visus lošimus gali būti pradėti statymai naujam lošimui.

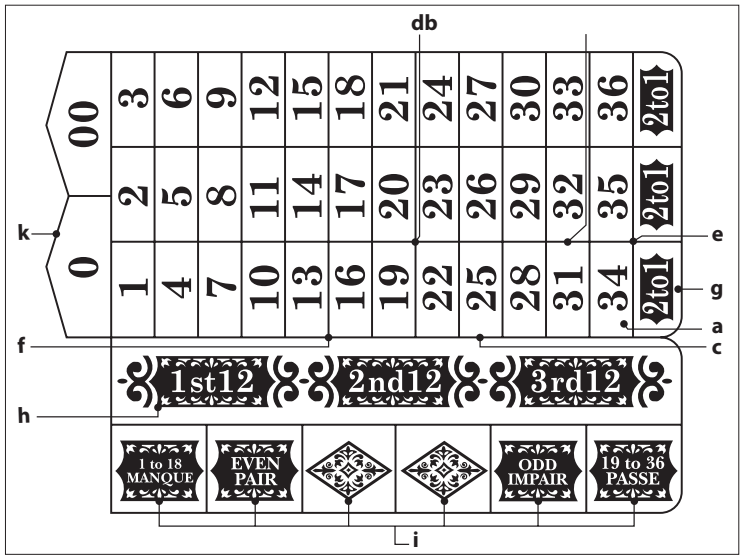
Laimėjimų išmokėjimas statant žetonus, kaip pavaizduota greta pateiktoje iliustracijoje juodais taškais:

a.	statymas ant vieno skaičiaus (pleine)	laimėjimo santykis 35:1
b.	statymas ant dviejų gretimų skaičių (cheval)	laimėjimo santykis 17:1
c.	statymas ant trijų skaičių skersinėje eilėje (transversale pleine)	laimėjimo santykis 11:1
d.	kampinis statymas ant 4 skaičių (carré)	laimėjimo santykis 8:1
e.	statymas ant pirmųjų 4 skaičių (0, 1, 2, 3)	laimėjimo santykis 8:1
f.	statymas ant 6 skaičių dviejose skersinėse eilėse (transversale 6)	laimėjimo santykis 5:1
g.	statymas ant 12 skaičių išilginėje eilėje (colonne)	laimėjimo santykis 2:1
h.	statymas ant pirmojo tuzino skaičių 1–12 (12p)	laimėjimo santykis 2:1
	statymas ant antrojo tuzino skaičių 13–24 (12m)	laimėjimo santykis 2:1
	statymas ant trečiojo tuzino skaičių 25–36 (12d)	laimėjimo santykis 2:1
i.	statymas ant visų lyginių skaičių 2, 4, 6, 8 ir t. t. (pair)	laimėjimo santykis 1:1
	statymas ant visų nelyginių skaičių 1, 3, 5, 7, 9 ir t. t. (impair)	laimėjimo santykis 1:1
	statymas ant visų raudonų skaičių 1, 3, 5, 7, 9, 12,14 ir t. t. (rouge)	laimėjimo santykis 1:1
	statymas ant visų juodų skaičių 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 ir t. t. (noir)	laimėjimo santykis 1:1
	statymas ant pirmosios visų skaičių pusės 1-18 (manque)	laimėjimo santykis 1:1
	statymas ant antrosios visų skaičių pusės 19-36 (passe)	laimėjimo santykis 1:1

k. 0 + 00 atveju visi statymai paiimami, išskyrus ant skaičių pastatytus žetonus. Tokiu atveju lošėjas gali susigrąžinti pusę statymo arba gali palikti visos vertės statymą kitam lošimui.

Kiekvienas lošėjas tuo pat metu gali statyti ant skirtingų šansų. Krupjė negali lošti kartu su lošėjais. Rato sukimo mechanizmas turi būti retkarčiais patepamas alyva.

Roulette Deluxe



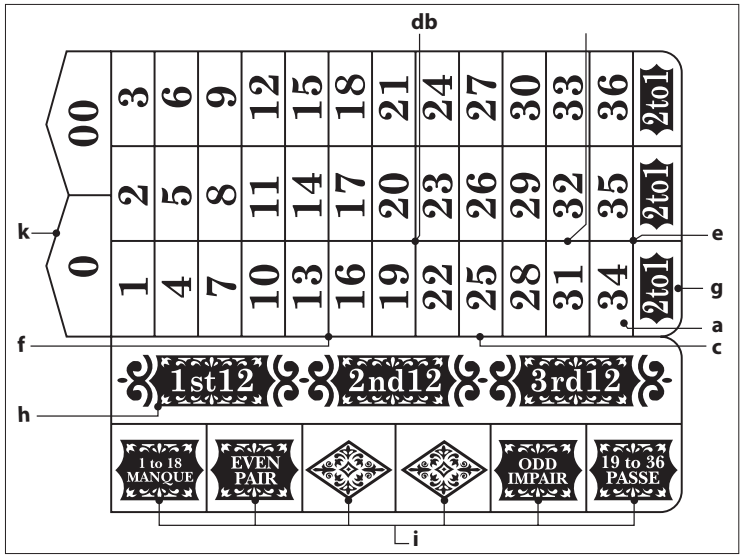
LV Rulete

Spēles sākumā tiek izvēlēts bankas turētājs (krupjē), kurš griež ruletes ratu, izmaksā laimestus žetonu veidā, un kas pieņem galīgo lēmumu par jebkādiem strīdiem, kādi var rasties spēles laikā. Spēle sākas, kad krupjē aicina spēlētājus izdarīt savas likmes, paziņojot „Lieciet likmes" („Faites vos jeux"), un šajā brīdī spēlētāji var izvietot savus žetonus uz noteikta cipara. Kad krupjē paziņo: „Likmes vairs netiek pieņemtas" (franču val. „Reien ne va plus"), spēlētājiem vairs nav atļauts veikt likmes. Tiklīdz ruletes bumbiņa izkrīt no renes un iekrīt kādā no rata skaitļu kabatiņām, krupjē paziņo rezultātu, piemēram: Nr. 6, pāra skaitlis (pair), melns (manque) (1-18) vai Nr. 27, nepāra skaitlis (impair), sarkans, (passe) (19-36) utt. Pēc tam krupjē no galda savāc visus nelaimējušos žetonus un izmaksā laimestus ar žetoniem, ar kuriem tika uzliktas likmes. Tikai tad, kad visas likmes ir izmaksātas, spēlētāji var izdarīt likmes uz nākamo griezienu.
Izmaksas žetonu likmēm norādītas ar melniem punktiem uz galda izkārtojuma attēla:

a.	likme uz skaitļa (pleine)	likme x 35
b.	likme uz diviem cipariem, kuri atrodas blakus viens otram (cheval)	likme x 17
c.	likme uz trīs cipariem, kuri atrodas uz vienas līnijas (transversale pleine)	likme x 11
d.	likme uz četriem cipariem kvadrātā (carré)	likme x 8
e.	likme uz pirmajiem četriem cipariem (0,1,2,3)	likme x 8
f.	likme uz divām blakus esošām 6 ciparu līnijām (transversale 6)	likme x 5
g.	kolonnu likme ar 12 cipariem (colonne)	likme x 2
h.	ducis: likme uz pirmo grupu ar 1-12 cipariem (douze premier)	likme x 2
h.	ducis: likme uz otro grupu ar 13-24 cipariem (douze premier)	likme x 2
h.	ducis: likme uz trešo grupu ar 25-36 cipariem (douze premier)	likme x 2
i.	likme uz visiem pāra skaitļiem 2, 4, 6, 8 utt. (pair)	likme x 1
	likme uz visiem nepāra skaitļiem 1, 3, 5, 7, 9 utt. (impair)	likme x 1
	likme uz visiem sarkanajiem cipariem 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14 utt. (rouge)	likme x 1
	likme uz visiem melnajiem cipariem 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13 utt. (noir)	likme x 1
	likme uz visiem pirmās puses cipariem no 1-18 (manque)	likme x 1
	likme uz visiem otrās puses cipariem no 19-36 (passe)	likme x 1
k.	0+00 attiecas uz visām likmēm, izņemot žetonus, kas uzlikti uz cipariem. Šajā gadījumā spēlētājs var pieprasīt atpakaļ pusi no savas likmes vai arī atstāt likmi kā pilnu vērtību nākamajā spēlē.	

Katrs spēlētājs vienlaikus var izdarīt dažādas likmes. Krupjē nav atļauts spēlēt. Rats ik pa laikam ir jāieeļļo.

Rulete Deluxe



قواعد اللعبة AR

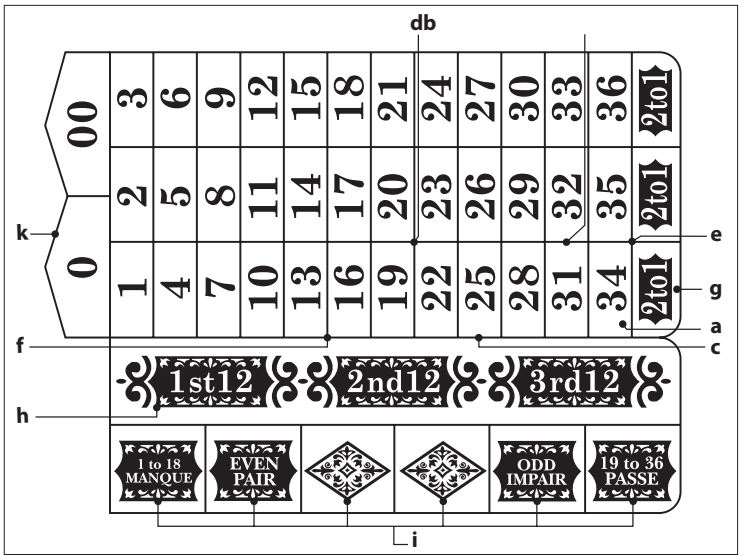
قواعد اللعبة

في بداية اللعبة، يتم وضع قطع الدومينو في منتصف الطاولة ووجهها لأسفل مع خلطها جيدًا. في بداية اللعبة، يتم اختيار صاحب البنك (مدير اللعبة) لتشغيل عجلة الروليت، ويدفع الفيش للفائز، ويكون له القرار الأخير عند الفصل في الخلافات التي قد تنشأ أثناء اللعب. وعند قول العبارة «ضعوا رهاناتكم»، يقوم مدير اللعبة بإدارة عجلة الروليت، ويمكن الآن وضع الرهانات من قبل اللاعبين عن طريق وضع الفيش على الأرقام والتخمينات. وعندما يقول مدير اللعبة «لا مزيد من الرهانات»، لا يجوز وضع الرهانات. وعند استقرار الكرة في عجلة الروليت، يقوم مدير اللعبة بإعلان النتيجة: مثلاً، ٦ رقم زوجي (pair)، أسود (manque) (١ - ١٨)، أو مثلاً ٢٧ رقم فردي (impair)، أحمر (passe) (١٩ - ٣٦)، وهكذا. والآن، يقوم مدير اللعبة بسحب فيش اللاعبين الذين لم يفوزوا ناحيته باستخدام جاروف الطاولة، ثم يدفع للفائزين قطع الفيش التي فازوا بها. ولا يمكن بدء لعبة جديدة إلا بعد دفع المكاسب لجميع الفائزين.

يتم الدفع مقابل الفوز عند وضع الفيش على أحد أنواع النقاط السوداء الموضحة في المخطط البياني المعروض:

a. على رقم كامل (pleine)	رهان ٣٥ ضعف
b. رقمان متجاوران (cheval)	رهان ١٧ ضعف
c. صف من ثلاثة أرقام (transversale pleine)	رهان ١١ ضعف
d. أربعة أرقام في مربع (carré)	رهان ٨ ضعف
e. أول أربعة أرقام (٠، ١، ٢، ٣)	رهان ٨ ضعف
f. صفان من ٦ أرقام (٦ transversale)	رهان ٥ ضعف
g. صف عمودي مكون من ١٢ رقمًا (colonne)	رهان ٢ ضعف
h. أول دزينة أرقام ١-١٢ (١٢p)	رهان ٢ ضعف
ثاني دزينة أرقام ١٣-٢٤ (١٢m)	رهان ٢ ضعف
ثالث دزينة أرقام ٢٥-٣٦ (١٢d)	رهان ٢ ضعف
i. جميع الأرقام الزوجية ٢، ٤، ٦، ٨، وهكذا (pair)	رهان ١ ضعف
جميع الأرقام الفردية ١، ٣، ٥، ٧، ٩، وهكذا (impair)	رهان ١ ضعف
جميع الأرقام الحمراء ١، ٣، ٥، ٧، ٩، ١٢، ١٤ وهكذا (rouge)	رهان ١ ضعف
جميع الأرقام السوداء ٢، ٤، ٦، ٨، ١٠، ١١، ١٣، وهكذا (noir)	رهان ١ ضعف
النصف الأول من جميع الأرقام ١-١٨ (manque)	رهان ١ ضعف
النصف الثاني من جميع الأرقام ١٩-٣٦ (passe)	رهان ١ ضعف

k. عندما تكون النتيجة ٠-٠٠، يتم سحب جميع الرهانات، باستثناء الفيش الموضوع على أرقام. يحق للاعب في هذه الحالة أن يطلب استرجاع نصف رهانه، أو يمكنه ترك رهانه بأكمله للمباراة التالية.

يمكن لكل لاعب أن يراهن على عدة احتمالات في نفس الوقت. غير مسموح لمدير اللعبة أن يلعب. يجب تزييت عجلة الروليت من وقت لآخر.

روليت ديلوكس