



Come giocare Roulette Francese

 CASINÒ LUGANO

Come giocare Roulette Francese



Le origini del gioco

Sono molte le storie che narrano le origini della roulette. Percorrendo a ritroso la storia di questo gioco, le prime tracce possono essere fatte risalire al X secolo. A tale periodo appartengono alcune pergamene rinvenute nel Caucaso. Proprio da queste è stata estratta l'attuale sequenza dei numeri.

La roulette, nella sua forma originale, si dice sia stata inventata da un monaco cinese nel XIV secolo e importata da un missionario gesuita. Al contrario di ciò che è comunemente ritenuto, il matematico francese Blaise Pascal (1623 – 1662) non ne è stato l'inventore.

Una forma primitiva di roulette apparve per la prima volta in Italia alla fine del XVII secolo. Verso la metà del XVIII secolo, i primi casinò furono edificati in Germania e in Francia. A metà del XIX secolo, iniziarono a prosperare e fra gli altri, videro la luce i casinò di Baden-Baden e Monte Carlo.



Ogni gioco ha i propri gettoni

Il Casinò di Lugano usa diversi tipi di gettoni. I giochi di carte come il Black Jack il Caribbean Stud Poker ed altri, si giocano con gettoni di valore. Le Slot Machines ricorrono alle monete di uso corrente (CHF). Con la Roulette Francese si utilizzano i jetons. Mentre nel gioco della Roulette Americana, solitamente, vengono usati dei gettoni di colore. La Roulette Francese, essenzialmente, viene giocata con i classici jetons francesi, i quali altro non sono che gettoni con i fianchi inclinati anziché verticali, riprodotti in colori fissi, stabiliti in base al valore del jeton stesso.

La speciale forma di questi jetons permette al croupier di piazzare le puntate del giocatore ovunque sul grande tavolo (chiamato "tableau"), con l'aiuto del rastrello (in francese "rateau"). Anche i gettoni di valore, leggermente più pesanti, possono essere manipolati nello stesso modo, ma con l'inconveniente della evidente tendenza a rallentare il ritmo del gioco.

Plaques



French Jetons



Gettoni di valore



Come giocare Roulette Francese

E' possibile acquistare i jetons alle casse, nonché al tavolo. Supponiamo che si vogliono giocare dei jetons per un valore complessivo di CHF 5.--. Si poserà la somma di fronte a sé sul tavolo e, rivolti al croupier, se ne chiederà la conversione. Questi cambierà il denaro in jetons e, attraverso il tavolo, li porgerà al giocatore.

Nel gioco della roulette francese è possibile acquistare jetons del valore di CHF 10, 20, 50, 100, 200 e 500.--, oltre al già ricordato jeton da CHF 5.--.

ⓘ ATTENZIONE: poiché, come già accennato, tutti i giocatori usano jetons di uno stesso tipo (e sovente di uno stesso colore), diventa importante ricordare esattamente su cosa si è scommesso!

Prima di acquistare i jetons è necessario controllare sempre la giocata minima del tavolo al quale si effettuano le proprie puntate. L'ammontare minimo figura sulla tabella Min-Max, situato accanto al tavolo da roulette. Come già ricordato, è



possibile acquistare i jetons al tavolo o alla cassa, ma solo presso quest'ultima possono essere convertiti in banconote e monete regolari.

Esperienza o superstizione?

Nel gioco, può la fortuna essere influenzata? Per coloro che ci credono, il casinò offre strumenti che possono rivelarsi utili per chi intende avvalersi di qualche piccolo trucco per cercare di dare una spinta alla fortuna. Ad esempio, il tavolo da roulette possiede un display che mostra i numeri apparsi più di recente. Questo può risultare un valido aiuto nel caso in cui si decida di giocare seguendo il consiglio di alcuni giocatori, i quali raccomandano di non scommettere su numeri che non escono da qualche tempo. A questo proposito, si ricordi che la roulette non possiede memoria e che potrebbe trascorrere un lungo (a volte lunghissimo) momento prima che il proprio numero fortunato si decida ad uscire.

Alcuni giocatori, spesso, giocano "con il banco". Nel caso in cui esca rosso, continueranno a giocare rosso fino al momento in cui la pallina non si fermerà sul nero. A Monte Carlo è già capitato che il rosso sia uscito 39 volte di seguito! Ma attenzione: è bene tenere presente che ogni giro di roulette è nuovo e in nessun modo connesso con il precedente (o i precedenti).

E' vero che alcuni giocatori aumentano o diminuiscono le loro chances di vincere a seconda del modo in cui decidono di puntare. Supponiamo si abbia un budget di CHF 100.--. La maggiore probabilità di vincita si ha scommettendo su una cosiddetta puntata "even-money" (rosso, nero, even, uneven, 1-18, 19-36). Questo tipo di giocata prospetta quasi un 50% di chances di ottenere una vincita (il rapporto esatto è 18:37).

Nonostante questa strategia presenti la più alta probabilità di realizzare una vincita, molti giocatori preferiscono puntare diversamente. Chi gioca lo fa per godersi il piacere e l'eccitazione legati al gioco stesso. Chiaramente, si preferisce



Come giocare Roulette Francese

evitare di rischiare tutto il budget in un sol colpo, in modo da poter prolungare il divertimento, che non si esaurisce così in una sola scommessa.

Come piazzare una scommessa?

Dopo aver acquistato i propri jetons, è possibile cominciare a giocare.

Le dimensioni del tavolo e il fatto che i giocatori utilizzano, per le proprie scommesse, lo stesso tipo di jetons, spesso rendono consigliabile richiedere l'aiuto di un croupier. Non bisogna esitare nel chiedere l'assistenza di un croupier, poiché parte dei suoi compiti consiste nel rendere servizio e nell'essere a disposizione del giocatore.

Il croupier non è autorizzato a prendere soldi o jetons direttamente dalle mani del giocatore. Nel caso in cui si desideri la sua assistenza, è necessario rivolgersi a lui (o lei) e posizionare i jetons davanti a sé sul tavolo. Si indichi chiaramente

te su cosa si desidera puntare e ci si assicuri che il croupier esegua correttamente le istruzioni. A questo proposito, è bene notare che il giocatore stesso rimane il responsabile delle proprie scommesse, anche se il croupier è chiamato, di fatto, a posizionare fisicamente i jetons.

Si vuole scommettere su un numero ritenuto fortunato? Oppure si sceglie di giocare un numero che si ritiene fortunato? O forse si preferisce scommettere su più numeri contemporaneamente?

Quella che forniamo qui di seguito è una visione d'insieme che racchiude alcune delle possibilità di scommessa. La tabella mostra quanto ogni giocata viene pagata e che cosa è necessario dire nel caso in cui il giocatore voglia che il croupier posizioni la puntata per lui (i cosiddetti "annunci al croupier").



	Giocate	Quali numeri?
A	DOUZE PREMIER	dall' 1 al 18
B	DOUZE MILIEU	dal 13 al 24
C	DOUZE DERNIER	dal 25 al 36
D	NERO (simbolo)	i 18 neri
E	PAIR	i 18 pari
F	PASSE	dal 18 al 36
G	SERIE 5 / 8	SERIE - PICCOLA SERIE (vedere spiegazioni)
H	ORFANELLI	ORFANELLI (vedere spiegazioni)



13

Pagamenti

2 x scommessa originale

2 x scommessa originale

2 x scommessa originale

1 x scommessa originale

1 x scommessa originale

1 x scommessa originale

(17 x) 1/6 della scommessa
originale

(17 x) oppure (35x) 1/5
della scommessa

Annunci

prima dozzina

seconda dozzina

terza dozzina

nero

pari

passe

serie - piccola serie
serie 5 / 8

orfanelli



	Giocate	Quali numeri?	14
I	DOUZE DERNIER	dal 25 al 36	
J	DOUZE MILIEU	dal 13 al 24	
K	DOUZE PREMIER	dall' 1 al 12	
L	ROSSO (simbolo)	i 18 rossi	
M	IMPAIR	i 18 dispari	
N	MANQUE	dall' 1 al 18	
O	0 - SPIEL	0 - SPIEL (vedere spiegazioni)	
P	SERIE 0 / 2 / 3	vicini dello "0" - grande serie (vedere spiegazioni)	



15

Pagamenti

2 x scommessa originale

2 x scommessa originale

2 x scommessa originale

1 x scommessa originale

1 x scommessa originale

1 x scommessa originale

(17 x) oppure (35 x) 1/4
della scommessa

dipende dalla scommessa
sul numero vincene

Annunci

prima dozzina

seconda dozzina

terza dozzina

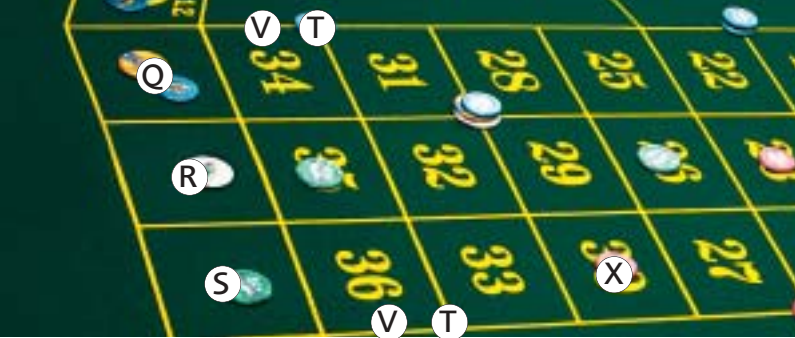
rosso

dipari

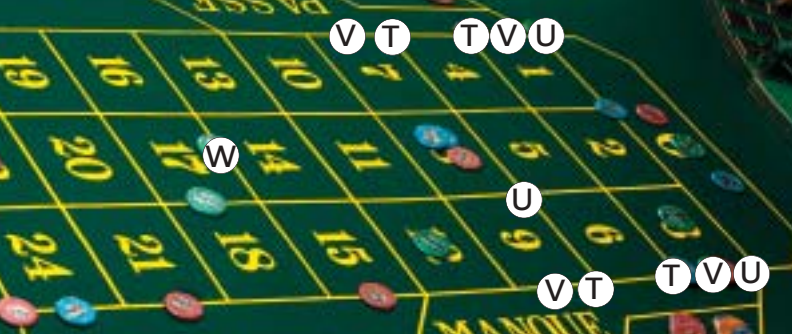
manque

0 - spiel

vicini dello "0" - grande serie
serie 0 / 2 / 3



Giocate	Quali numeri?
Q COLONNA DEL 34	1, 4, 7, 10, 34
R COLONNA DEL 35	2, 5, 8, 11, 35
S COLONNA DEL 36	3, 6, 9, 12, 36
T SESTINA	6 numeri in blocco
U CARRÈ	4 numeri in blocco
V TERZINA	3 numeri in fila
W CAVALLO	2 numeri adiacenti
X PIENO	1 numero in pieno



Pagamenti

Annunci

2 x scommessa originale

colonna del 34

2 x scommessa originale

colonna del 35

2 x scommessa originale

colonna del 36

5 x scommessa originale

sestina 1/6 - primi sei
sestina 31/36 - ultimi sei
sestina 4/9 - quattro/nove

8 x scommessa originale

carrè 0/3 - primi quattro
carrè 5/9 - cinque/nove

11 x scommessa originale

terzina 1/3 - primi tre
terzina 34/36 - ultimi tre
terzina 7/9 - sette/nove

17 x scommessa originale

cavallo 14/17 - quattordici/
diciassette

35 x scommessa originale

23 in pieno - pieno sul 23 - ventitre

Come giocare Roulette Francese

Supponiamo che si voglia scommettere avvalendosi dell'aiuto del croupier. Si pronuncia il proprio ordine ("annuncio"), nominando inizialmente il numero più basso, quindi quello più alto della combinazione che si intende giocare. Ad esempio:

- Per effettuare la giocata detta "cheval", la quale riguarda i numeri tra il 17 e il 14, si annuncia: "14 / 17" .
- Per ottenere di giocare il "transversale " con i numeri 22, 23 e 24, si annuncia: "22 / 24".
- Il "carré", con i numeri 28, 29, 31 e 32, richiede che si annuncii: "28 /32".
- Per ottenere di giocare il "sixain", con i numeri 22, 23, 24, 25, 26 e 27, si annuncia: "22 / 27".

Lo zero (0) è detto "Zero"; l'uno (1) è chiamato "Premier".

❗ ATTENZIONE: è importante mostrare chiaramente su cosa si sta puntando. Così facendo, si eviterà ogni possibile

fraintendimento.

A tal proposito, diamo qualche suggerimento:

- Se si desidera scommettere su un numero singolo, la puntata deve essere posta precisamente nel campo riservato a tale numero, verificando che essa non tocchi le linee che ne delimitano lo spazio.
- Se la scommessa riguarda due numeri ("cheval"), la puntata deve essere posizionata con precisione sulla linea di divisione fra i campi dei due numeri contigui. Consultando lo schema delle scommesse, è possibile ottenere ulteriori esempi di puntate.

Se nel campo (o nei campi) dove si vuole scommettere si trovano i jetons di altri giocatori, è possibile, qualora lo spazio sia sufficiente, posizionare i propri jetons in un angolo libero del campo stesso o accanto alle altre puntate. Oppure, semplicemente, è possibile sistemarli sopra i jetons già presenti. Le scommesse fatte su ampi settori (rosso/nero; pair/unpair; ecc.), dovrebbero, idealmente, giacere separatamente dalle puntate fatte da altri giocatori.

Le serie

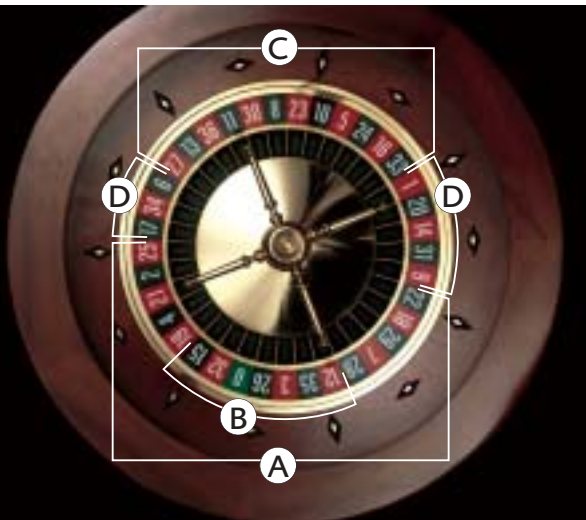
Se si crede che la pallina si fermerà in un particolare segmento della ruota, si potrà, qualora lo si desiderasse, giocare una serie. L'illustrazione sulla ruota mostra quali sono i numeri che appartengono ad ogni serie.

La matrice che figura sul tavolo, la cosiddetta "tableau", possiede quattro campi supplementari, accanto ai numeri da 1 a 6. Questi rappresentano l'area riservata alle serie. Nel caso in cui si voglia scommettere su una serie, è necessario dare al croupier il numero di jetons richiesto, dopodiché la puntata verrà posizionata nel campo della serie desiderata. Ponendo la scommessa in tale settore, il croupier non sarà costretto a piazzare i jetons su ogni singolo numero o combinazione di numeri. Questo modo di operare, è evidente, consente di risparmiare molto tempo. Nel caso uno dei numeri della serie giocata risulti vincente, il croupier provvederà a ripagare il giocatore conformemente alla posta.

Ecco le varie serie:

A. Serie 0 / 2 / 3

Questa è la cosiddetta serie dei "Vicini dello Zero", per giocare la quale è necessario puntare 9 gettoni. In questo modo si giocheranno le seguenti combinazioni di numeri: 0 / 2 / 3, 4 / 7, 12 / 15, 18 / 21, 19 / 22, 25 / 29 e 32 / 35. Su 0 / 2 / 3 e 25 / 29 viene piazzata una doppia puntata.



Come giocare Roulette Francese

B. Gioco dello Zero

Il gioco dello zero si gioca scommettendo 4 gettoni sulle seguenti combinazioni di numeri: 0 /3, 12 /15, 26 e 32 /35.

C. Serie 5 /8

La Serie 5/8 richiede 6 gettoni. La puntata è effettuata sulle seguenti combinazioni di numeri: 5 /8, 10 /11, 13 /16, 23 /24, 27 /30 e 33 /36.

D. Orfanelli

E' possibile giocare gli Orfanelli con una puntata di 5 gettoni sulle seguenti combinazioni di numeri: 1, 6 /9, 14 /17, 17 /20 e 31 /34.

L'ammontare della vincita dipende dal numero vincente e dalla combinazione di numeri giocata.

I Vicini di un numero

Il gioco dei vicini di un numero è molto semplice. In verità è possibile affermare che questo tipo di giocata non è nien-

te di più di una serie fatta da sé. Facciamo un esempio: supponiamo di credere che il numero vincente sarà 8. Non è però possibile avere la sicurezza che la pallina si fermerà precisamente sull'8. Potrebbe fermarsi nella scalanatura contigua. In questo caso, se lo si desidera, si può giocare insieme a dei numeri vicini.

Sono tre i modi in cui i vicini possono essere giocati:

1. La scommessa cade sul numero 8 e su due numeri alla sinistra e due numeri alla destra di 8. In questo caso la scommessa si estende ai numeri 10, 23, 8, 30 e 11. Qualora si desiderasse giocare avvalendosi dell'aiuto del croupier, sarà necessario consegnare allo stesso 5 jetons e annunciare: "8 ed i Vicini". Il croupier ripete l'ordine e posiziona i 5 jetons in questione sul tableau. Se la pallina si fermerà su uno dei cinque numeri giocati, il jeton vincente sarà pagato 35 volte il suo valore.
E' possibile giocare i Vicini anche nelle varianti a 1 o 3 vicini.



2. Se si desidera giocare 8 con un numero vicino, la puntata riguarderà i numeri: 23, 8 e 30. In questo caso l'ordine dato al croupier verrà formulato nel seguente modo: "8 e un vicino", mentre ci si premurerà di consegnare allo stesso 3 jetons.
3. Giocando 8 con tre vicini, la scommessa si estenderà ai numeri: 5, 10, 23, 8, 30, 11 e 36. In questo caso, l'ordine diretto al croupier sarà così formulato: "8 e tre vicini", mentre la puntata richiederà 7 jetons.

Finali

Accanto alle serie ed ai vicini troviamo le cosiddette "finali". Questo tipo di gioco consiste in una scommessa che coinvolge combinazioni composte dalle ultime cifre dei numeri che si intende giocare. Ecco alcuni esempi:

- Finale 7 si traduce in una scommessa che riguarda i numeri 7, 17 e 27. La puntata in questione necessita di 3 jetons.
- Finale 2 è quella scommessa che coinvolge i numeri 2, 12, 22 e 32. I jetons necessari per questa puntata sono 4. Sono possibili combinazioni di più FINALI, ad esempio:
- Finale 2-5. Questo tipo di scommessa necessita una puntata di 4 jetons e si estende ai numeri 2 /5, 12 /15, 22 /25 e 32 /35.
- GIOCO 7 / 9. Può essere considerato anch'esso una variante della giocata FINALE, che consente di scommettere su: 7 /8, 8 /9, 17 /18, 19, 27 e 28 /29. La puntata richiede 6 jetons.

Un tipo di finale molto nota, anche se non può essere considerata a tutti gli effetti un autentica finale, è conosciuta dai croupier come "i gemelli". Non può essere ritenuto l'annuncio ufficiale di un finale, ma, qualora venga richiesto, ottiene che ogni croupier di roulette francese piazzati la puntata in questione sui numeri 11, 22, 33 ...

Tutto va o Per tutto

"Tutto va" è l'ordine dato al croupier da quel giocatore che voglia usare il totale del pagamento di una scommessa vincente per giocare nuovamente lo stesso schema.

Supponiamo che si voglia giocare la serie 5 / 8, puntando CHF 5.-- . Supponiamo altresì che si vinca. In questo caso saranno pagati CHF 85.-- (17 volte CHF 5.--). Se a questo punto si ordina "TUTTO VA", alla nuova scommessa, effettuata sulla serie 5/8, sarà sommata la vincita precedentemente ottenuta (per un totale di CHF 90.--). Saranno giocati

CHF 15.-- (CHF 90.-- divisi su 6 combinazioni). Se il successivo numero vincente appartiene a tale serie, la vincita ammonterà a CHF 255.-- (17 volte CHF 15.--).

E' consuetudine in tutti i casinò, iniziare il primo giro della giornata con la pallina che giace sulla data del giorno in questione. Questa tradizione, ovviamente, esclude i numeri 32, 33, 34, 35, 36 e lo zero.

Come si svolge il gioco?

E' consentito cominciare a piazzare le proprie puntate nel momento in cui il croupier annuncia: "Faites vos jeux", ossia: "Fate il vostro gioco, per favore". Prima che il gioco effettivamente cominci, rimarrà a disposizione del giocatore il tempo sufficiente affinché questi possa effettuare le proprie scommesse.

A questo punto il croupier dà inizio al gioco, con la sua prima

operazione che consiste nel girare la ruota in una direzione e nel far girare la pallina nella direzione opposta. Poco dopo si produrrà nell'annuncio di rito: "Rien ne va plus", ossia: "Nulla va più, per favore". Da questo istante non è più possibile puntare o spostare nessuno dei jetons già posizionati. Tutti gli occhi adesso sono focalizzati sulla corsa della pallina. La tensione aumenta. Lentamente la pallina perde velocità fino a fermarsi sul numero fortunato.

Analizzando più in particolare la frequenza statistica con cui le tipologie di scommessa vengono scelte per effettuare giocate di numeri, si scopre che il tipo "en plein" è quello maggiormente giocato, (37%). Le puntate "à cheval" e le "sixain ", insieme, raggiungono il 24% del totale. "carré", (10%), e "transversale ", (5%), sono giocate significativamente di meno.

Il croupier annuncia il numero vincente, nonché le scommesse sulle Chances semplici risultate fortunate, mentre indica il numero con il rastrello, il "rateau". Se, per esempio, dovesse risultare vincente il numero 3, l'annuncio nella for-

mula di rito suonerà: "Trois, rouge, impair et manque". Quindi uno dei croupier ritira dal tavolo le puntate perdenti, mentre l'altro comincia a pagare le vincite.

I pagamenti per le vincite realizzate sulle colonne, sulle dozzine e sulle chances semplici vengono sistemate accanto, o sopra ai jetons puntati in precedenza. Il saldo delle vincite realizzate sulle combinazioni di numeri viene passato direttamente al vincitore. Durante l'operazione di pagamento, il croupier chiederà quale puntata appartiene a quale giocatore, secondo un ordine prestabilito che impone di cominciare dalle scommesse realizzate sulle combinazioni minori, quali possono essere la "sixain", la "transversale"; passando poi al "carrè"; quindi al "cheval"; per concludere con le scommesse effettuate direttamente sul numero vincente.

Nel caso in cui un giocatore abbia piazzato diverse puntate sul numero vincente, o attorno ad esso, è possibile segnalarlo al croupier non appena questo inizia l'operazione di pagamento, di modo che la vincita totale realizzata dal gio-

catore in questione possa essere stabilita in un colpo solo.

! ATTENZIONE: le puntate vincenti rimangono sul tableau. Il giocatore può, a questo punto, determinare se lasciarle sullo stesso numero, o sulle stesse serie o combinazioni di numeri, oppure se rimuoverle. Alcuni giocatori ritengono sia di "cattivo auspicio" muovere o rimuovere un puntata vincente (e se il numero uscisse di nuovo?). Ciononostante, nel caso in cui si decida di ritirare la propria puntata, dopo (e solo dopo) che questa abbia ricevuto il relativo pagamento, si deve prestare attenzione a non muovere accidentalmente le puntate di altri giocatori.

Sino a quando il croupier è impegnato nell'operazione di pagamento, non è consentito, su tale parte di tavolo, rimuovere le proprie vincite, oppure effettuare scommesse relative al giro successivo. Nel momento in cui il croupier annuncia: "Tout est payé, faites vos jeux, s'il vous plait.", ossia: "Tutte le scommesse sono pagate, fate il vostro gioco", il segnale che un nuovo giro sta per cominciare.

Una leggenda dei casinò

Il costruttore di automobili André Citroën era un famoso giocatore d'azzardo. Di lui si racconta di come, in una notte del lontano 1926, abbia perso in un casinò francese non meno di 13 milioni di franchi francesi, una fortuna immensa per quell'epoca. Il suo unico intento nel portare a termine questa follia, era quello di realizzare la più ingente perdita nella storia dei casinò, stabilendo così un record che portasse il suo nome. Più tardi, molti sceicchi del petrolio avrebbero provveduto a stabilire nuovi record.

Merci, pour les employés

È consuetudine, nel mondo dei casinò, lasciare la mancia al croupier nel caso in cui si vinca. Se si realizza una vincita pari a 35 volte la propria puntata, solitamente si omaggia il croupier di una mancia pari all'ammontare che si è puntato. Nel momento in cui il croupier si protende sui gettoni, il gioca-

tore dirà: "un gettone per gli impiegati". Il croupier ringrazierà con il classico: "merci pour les employés", in altre parole: "grazie per gli impiegati". La mancia verrà deposita nel cosiddetto Tronc, una speciale cassetta situata nel tavolo.

Lo Zero

Lo Zero è un numero speciale nel gioco della roulette. Non è Nero e neppure Rosso, bensì è Verde. Non appartiene ai numeri che vanno dall'1 al 36 e, per questo motivo, non fa parte delle chances semplici ne delle dozzine o delle colonne. Sullo zero è possibile scommettere come su ogni altro numero.

La Roulette Francese ha svariate regole da applicare nel caso in cui la pallina si fermi sullo zero. Se si scommette sulle chances semplici e lo zero risulta vincente, la scommessa viene posta "en prison", ossia in prigione. Il croupier posiziona la puntata sulla linea gialla che delimita il campo in questione. In questo caso il valore della scommessa è ridot-

to a metà. Ciò che succederà in seguito dipenderà dal giro successivo. Ad esempio, poniamo si effettui una scommessa sul rosso, ma esce lo zero. Conseguentemente la puntata giocata in precedenza verrà posta "en prison". Nel caso in cui il rosso esca nel giro successivo, il croupier sposterà la puntata fuori di prigione. La scommessa guadagna nuovamente il suo valore originale, ma non viene ripagata. Se lo si desidera, si è ora liberi di rimuovere la puntata, nel qual caso, scommettendo ancora sul rosso e avendo la fortuna che la pallina vi si fermi, si otterrà la vincita. Ad ogni modo, se il nero esce nel giro successivo a quello nel quale è uscito lo zero, la puntata chiusa "en prison" è perdente.

ATTENZIONE: la puntata "en prison" non può essere rimossa o toccata. E' consentito passare ad un'altra chance semplice, ma solo con l'assistenza del croupier.

Supponiamo che la puntata sul rosso sia "en prison" ma che si sospetti che il nero sarà fortunato nel giro successivo. E' possibile richiedere che il croupier sposti la puntata in que-

stione da una prigione all'altra, quindi, in questo caso, dal rosso "en prison" al nero "en prison".

Quando lo zero non capita solo una ma due volte di seguito, la situazione si fa leggermente più complicata. La puntata ferma "en prison" viene spostata oltre la linea gialla delimitante il campo della prigione, venendo così di fatto imprigionata due volte. Questo significa che è necessaria una doppia dose di fortuna (e che le due dosi siano consecutive) perché la scommessa riacquisti il suo valore originale.

La situazione in cui tre zero si susseguono è meno complicata: semplicemente si perde la scommessa.

Come limitare una possibile perdita? Se lo zero è uscito, si ha l'opportunità di chiedere al croupier di ridurre a metà la propria scommessa sulle chances semplici. Questa azione, detta "partager" (dividere), significa accettare una perdita pari alla metà della propria puntata, ammontare che va al banco. In contropartita, si evita di perdere l'intera somma, nel caso in cui la fortuna sia avversa nei due successivi giri.

Si desidera smettere di giocare?

Se si desidera smettere di giocare, è possibile rivolgersi alla cassa per cambiare i propri jetons in altre gettoni di valore o in banconote e monete. I jetons possono essere impiegati unicamente nella roulette francese. Per contro, i gettoni di valore possono essere utilizzati ovunque al casinò.

I sistemi

Nel corso degli anni, sono stati ideati vari sistemi che rivendicano la capacità di portare alla realizzazione di vincite più o meno grosse. Il Casinò di Lugano non ne consiglia nessuno, poiché presume che nessuno di essi garantisca un sicuro successo. Ad ogni modo, giocare seguendo un sistema può avere in effetti un fascino tutto particolare. Riportiamo qui di seguito una breve descrizione dei cinque sistemi più popolari.

La progressione di Fitzroy

Si tratta di un sistema relativamente semplice ma piuttosto rischioso.

Si comincia a giocare con una unità. Dopo una perdita se ne aggiunge un'altra. Se si perde di nuovo, si procede aggiungendo una ulteriore unità. In questo modo si perviene alla creazione di una serie 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, ecc. Seguendo il sistema, si continua a scommettere finché non si è in vantaggio. Giocando una chance semplice è possibile vincere spesso. Questo accade perché una eventuale vincita è sempre maggiore della precedente scommessa. Ad ogni modo, tanto il rosso quanto il nero possono capitare in una serie lunga, ed ecco perché, se questo è il caso e se è stata effettuata una puntata sul colore sbagliato, l'ammontare da scommettere, secondo questo sistema, può aumentare fino a diventare una somma enorme.

La progressione Martingale

Questo è un metodo piuttosto noto di raddoppio sequenziale della scommessa.

Iniziando da 1, 2, 4, 8, 16, ecc , ad ogni perdita bisogna far seguire una nuova scommessa che ammonti al doppio della precedente. In tal modo le perdite sono dalla successiva (maggiore) scommessa vincente. Se si realizza una vincita al quarto turno, il totale dei jetons scommessi sarà 15 ($1+2+4+8=15$), mentre la vincita ammonterà a 16 jetons, ciò che significa un profitto di 1 jeton.

Questo sistema può sembrare una strategia da adottare per arricchirsi presto, ma può risultare fallimentare (si ricordino i 39 rossi usciti a Monaco!). Se, per esempio, si comincia scommettendo un jeton da CHF 10.-- e si perde dieci volte di seguito, la scommessa successiva imporrà una puntata da CHF 5'120.-- perché la progressione Martingale possa continuare ad essere sostenuta.

Il sistema Labouchère

Si comincia solitamente scrivendo una serie di cifre, per esempio 1-2-3. Quindi si scommettono, poniamo, la prima e l'ultima cifra sul rosso. Se la pallina si ferma sul rosso, si vincono quattro unità e si eliminano dalla lista 1 e 3. Si puntano

Come giocare Roulette Francese

allora le due cifre rimanenti, se dovessero risultare vincenti, la vincita totale ammonterebbe a sei unità.

Ad ogni modo, se si perdono i primi quattro, questi vanno riscritti alla fine della lista (che diventerà 1-2-3-4). Ciò significa che si procederà scommettendo ancora il primo e l'ultimo insieme (quindi $1+4=5$). Mantenendo questo sistema, è possibile vincere spesso, perché si cancellano due cifre in caso di vincita ma se ne aggiunge solo una in caso di perdita.

Giunti ad un certo punto, sarà necessario vincere solo $1/3$ del totale dei giri, mentre in generale in una metà di essi uscirà il rosso. E' altresì possibile imbattersi in una "serie negativa", se, per esempio, il nero capita 12 volte di seguito. In questo caso le scommesse aumentano paurosamente e potrà accadere di raggiungere la scommessa massima del tavolo, (le varie scommesse massime sono visibili sul pannello informativo presente accanto al tavolo), cosa che causerebbe, qualora si dovesse verificare, lo sbriciolarsi del sistema. E' questo il motivo per cui in Francia tale strategia viene chiamata "La Guillotine": la ghigliottina.

Il sistema Contra d'Alembert

Se si desidera seguire questo sistema, si deve procedere cominciando con una scommessa, ad esempio, sul rosso. Finché esce il nero, si mantiene una puntata di una sola unità. Se esce il rosso, si aumenta di una unità, formando progressivamente la serie 2, 3, 4, ecc. Brevemente, si perde unicamente una piccola somma nel caso capiti una serie perdente ma si compensa la perdita mettendo velocemente a segno una vincita. Dopo ogni vincita si deve scommettere una unità di meno.

E' bene notare che questo sistema risulta lucrativo solo se una serie favorevole esce regolarmente.

Il sistema Ascot

Questa strategia rappresenta una variante del sistema Contra d'Alembert.

Si scrive una serie non uniforme di numeri, ad esempio: 1-2-3-4-5-6-7. La prima scommessa viene effettuata con 4 unità. In caso di vincita si scommettono 5, 6 e 7 unità, ma mai di più. Nel caso in cui si perda dopo la prima scommessa, ci si

sposterà invece verso la parte bassa della lista, a 3, 2 e 1. In breve, si scommette poco in caso di perdita ma si aumenta la puntata in caso di vincita. Ecco perché questa strategia compensa le perdite più velocemente. Consente altresì di giocare per molto tempo con relativamente pochi soldi.

Si narra la storia di un giocatore che chiese al vecchio portiere del Casinò di Knokke, in Belgio, se conosceva un sistema vincente. Il Portiere, tutto ornato d'oro, in un forte accento locale, sussurrò: "Certo signore: l'unico sistema vincente è quello di non entrare!".

Sistema o no, spesso si vedono persone realizzare grosse vincite, nonostante giochino alla roulette per la prima volta e lo facciano quasi senza conoscerne le regole. Questa "fortuna del principiante" può trovare una possibile spiegazione nella massima con cui i matematici affermano che "anche un non-sistema è un sistema". Quindi il quesito che pone il problema di stabilire se si vince con un sistema, trova la sua risposta nell'affermazione: "Certo, a condizione che si sia fortunati!"

Al fine di dimostrare che sta lasciando il tavolo senza nessun gettone, il croupier strofina sempre le sue mani una sull'altra (pratica conosciuta come "pulire le mani") prima di partire definitivamente dalla sua postazione dietro al tavolo da gioco.

Quanti sono a conoscenza del fatto che tutte le tasche esterne delle divisa dei croupier sono cucite, in modo da assicurare che esse siano effettivamente chiuse?

"A volte vince il rosso, a volte vince il nero, ma Blanc vince sempre."

François Blanc (1806-1877),
affermando direttore del casinò di Monte Carlo.

Non tutte le norme relative al gioco sono incluse in questo prospetto. Per favorirne la leggibilità sono state tracciate solo le linee guida. Relativamente a questa pubblicazione, non può essere avanzato alcun diritto. Per quanto riguarda le regole ufficiali del Casinò, si prega di consultare il Regolamento della Casa e il Regolamento del Gioco, disponibili, per qualunque verifica o accertamento, presso la reception.

Per accedere al Casinò di Lugano è richiesta l'età minima di 18 anni, comprovata da un documento d'identità ufficiale.

Via Stauffacher 1 • CH-6901 Lugano
Tel +41 91 973 71 11 • Fax +41 91 973 71 12
info@casinolugano.ch • www.casinolugano.ch