

## **Rulett játékszabályok** **(Piatnik cikkszám: 638794)**

A rulett nagyszerűsége abban rejlik, hogy korlátlan számú játékos játszhatja, határtalan lehetőségekkel és szerencséivel. Az egyik játékosnak a bank szerepét kell elvállalnia, ő a játékmezt, azaz a Krupiét. Az ő feladata, hogy forgassa a rulettkereket, kiosza a nyeremény zsetonokat és igazságot szolgáltatson az esetlegesen vitás helyzetekben.

A játékot is a Krupié nyitja, amikor felszólítja a játékosokat, hogy tegyék meg tétjeiket- „Faites vos jeux”. Ekkor a játékosok elhelyezik zsetonjaikat az általuk kiválasztott számokon, a játékmezőn. Majd a Krupié ismét felszólítja a játékosokat: Nincs több tét!- „Rien ne va plus!” Ezután a játékosok már nem tehetnek le több zsetont a játékmezőre.

Ekkor a krupié megforgatja a rulettkereket és bedobja a rulettgolyót a kerék belsejébe. Amikor a golyó megáll egy bizonyos számon, a krupié közli az adott számot. Például: Fekete (manque) hatos, páros (pair), (1-18), vagy piros (passe) 27-es páratlan (impair) (19-36) és így tovább.

A krupié ekkor bevonja azokat a zsetonokat a játéktábláról, amelyekkel tulajdonosuk nem nyerő számra tett és kiosztja a nyereményeket a nyerő számok és zsetonok ismeretében. A játék akkor folytatódhat, ha minden nyertes megkapta nyereményét. A nyeremények a diagrammon illusztrált fekete pontoknak megfelelően kerülnek kiosztásra. A nyeremények, nyerő zsetonok a következő számok szorzataként.

a.,	egy tetszőleges számtét (pleine)	35*
b.,	két egymás mellett álló szám (cheval)	17*
c.,	három szám egy sorban (transversele pleine)	11*
d.,	négy szám egymás mellett egy nézetet alkotva (carre)	8*
e.,	az első három szám (0,1,2,3)	8*
f.,	két, egymás melletti sorban hat szám (transversale 6)	5*
g.,	egy függőleges oszlop, melyben 12 szám található (colonne)	2*
h.,	az első tizenkét szám (1-12) (12p)	2*
	a második tizenkét szám (13-24) (12m)	2*
	a harmadik tizenkét szám (25-36) (12d)	2*
i.,	minden páros szám (2,4,6,8 ) stb. (pair)	1*
	minden páratlan szám (1,3,5,7) stb. (impair)	1*
	minden piros szám (1,3,5,7) stb. (rouge)	1*
	minden fekete szám (2,4,6,8, 10, 11, 13) stb. (noir)	1*
	minden szám (1-18) (manque)	1*
	minden szám (19-36) (passe)	1*
k.,	Amennyiben a golyó a nullán áll meg, úgy a krupié minden tétet bevon, kivéve a tetszőleges számtéteket. Ebben az esetben a játékos maga döntheti el, hogy visszavonja-e a tétje felét, vagy meghatja tétjét a következő játékkörre.	

Minden játékos megteszi a saját tétjeit, azaz elhelyezi zsetonjait a játékmezőn.  
A krupié számára nem engedélyezett a játék.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft. minden dolgozója!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034. Budapest

Bécsi út 100.

Tel:+36 1 388-41-22

Fax: +36 1 250-02-72

e-mail: [paitnik@piatnik.hu](mailto:paitnik@piatnik.hu)

Internet: [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)