

austria  
casinos

Spieleklärung

Roulette  
Baccara  
Black Jack



anders, weil die anderen  
so gleich sind

# Roulette

Eines der unterhaltendsten und aufregendsten aller Glücksspiele ist Roulette. Kein anderes Spiel ist imstande, eine solche Spannung zu erzeugen. Die absolute Unbestechlichkeit der rollenden Kugel, die Mannigfaltigkeit der Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten und nicht zuletzt die Ausgeglichenheit der Chancen sind es, die das Roulette-Spiel so überaus beliebt und populär machen. In den österreichischen Casinos wird nach internationalen Regeln Roulette gespielt.

## Der Tisch:

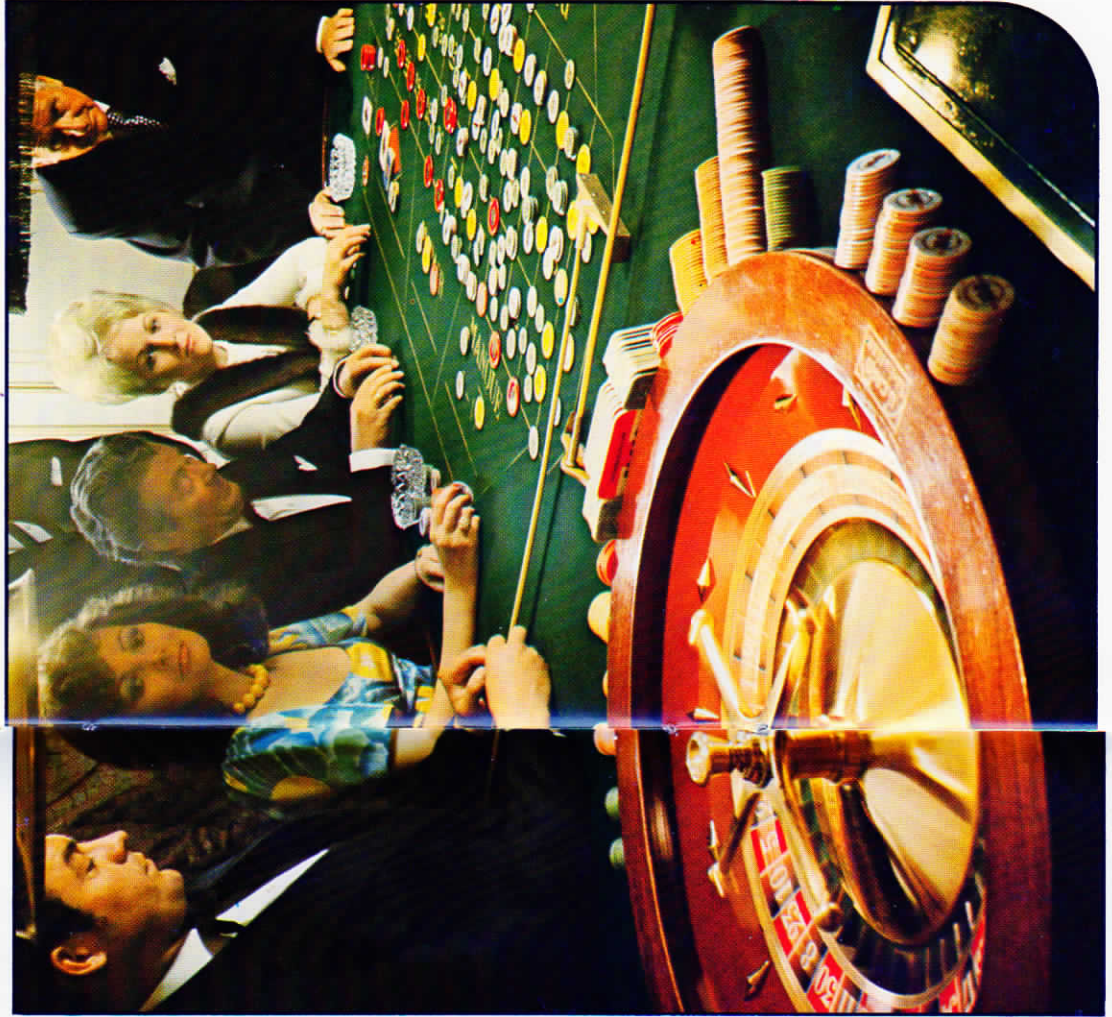
Der Roulette-Tisch besteht aus der Roulette-Maschine (Zylinder), mit den Nummern 0-36. Die Nummern sind nicht in einer aufeinanderfolgenden Reihe angeordnet, sondern so, daß sich jeweils eine rote und schwarze Nummer abwechseln.

## Das Tableau:

Am Tisch scheinen die Nummern (0-36) in arithmetischer Reihenfolge auf; außerdem befinden sich am Tableau noch folgende Chancen:

## Einfache Chancen:

rouge (rot) = alle roten Nummern  
noir (schwarz) = alle schwarzen Nr.  
impair (ungerade) = alle ungeraden Nr.  
pair (gerade) = alle geraden Nr.  
manque (nieder) = die Nr. von 1-18  
passe (hoch) = die Nr. von 19-36



Dutzende und Kolonnen:

- 12 P (premier – erstes Dutzend) = Nummern von 1–12
- 12 M (milieu – mittleres Dutzend) = Nummern von 13–24
- 12 D (dernier – letztes Dutzend) = Nummern von 25–36

Carré:

Diese Chance umfasst vier Nummern, die am Tableau ein Quadrat bilden.

z. B.:

1	2
4	5

2	3
5	6

Transversale pleine:

Diese Chance besteht aus einer Querreihe des Nummertableaus und umfasst 3 Zahlen.

z. B.:

4	5	6
---	---	---

Cheval:

Diese Chance besteht aus zwei vertikal oder horizontal benachbarten Nummern.

z. B.: 14–17 29–30

Plein:

Diese Chance besteht aus einer einzigen Nummer. z. B.: 7 21

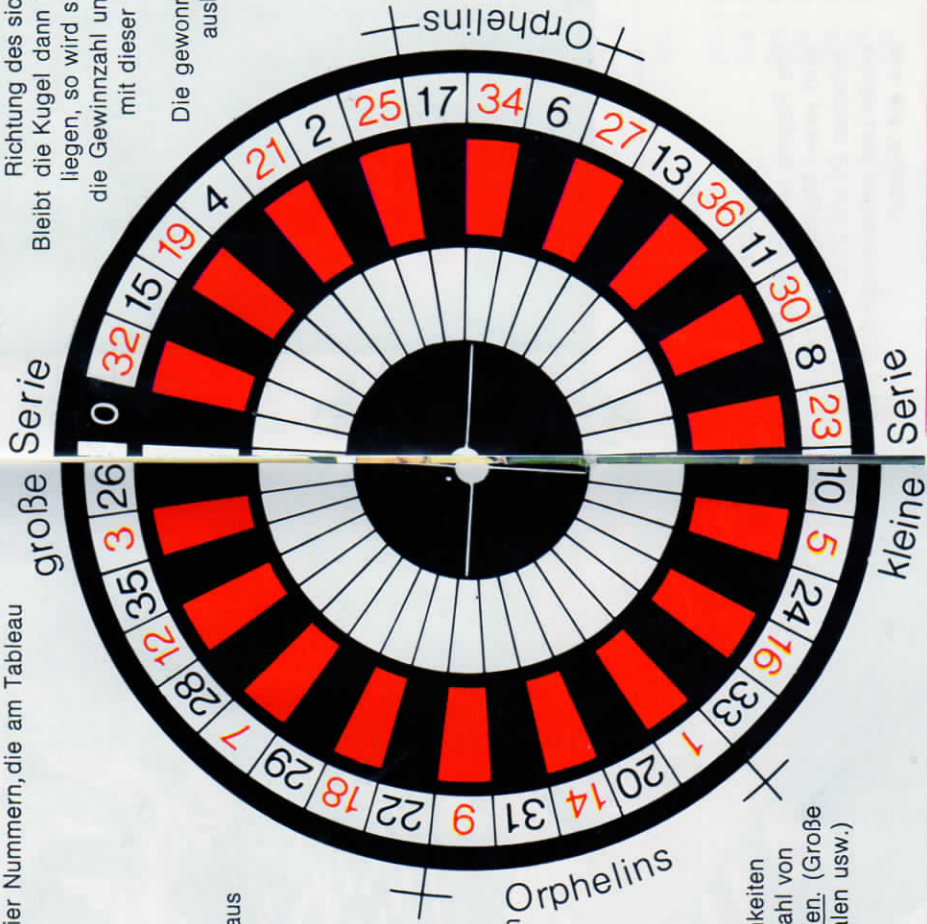
Zu diesen Spielmöglichkeiten kommen noch eine Anzahl von Nummerngruppen-Spielen. (Große Serie, kleine Serie, Finalen usw.)

Der Ablauf des Spieles:  
Die Spieler werden vom Croupier aufgefordert, ihre Einsätze zu tätigen. Die Spieleinsätze (Jetons) werden in der Regel auf dem Tableau ausgesetzt, entweder durch den Gast oder den Croupier. Sind die Einsätze getätigt, wirft einer der Croupiers die Kugel in der entgegengesetzten Richtung des sich drehenden Zylinders.

große Serie

Bleibt die Kugel dann in einem Nummernfach liegen, so wird sie laut angesagt. Sie ist die Gewinnzahl und alle Spieleinsätze, die mit dieser Zahl zusammenhängen, haben gewonnen.

Die gewonnenen Chancen werden ausbezahlt, die verlorenen Einsätze eingezogen und somit kann wieder ein Spiel beginnen.





# Baccara

■ Das Kartenspiel Baccara-Chemin de fer bietet auch für einen Neuling durchaus keine Schwierigkeiten. Es kann jeder an dem Spiel teilnehmen, ohne befürchten zu müssen, infolge Unkenntnis der Regeln benachteiligt zu werden, wenn er dem Chef der Partie (Spielleiter) seinen Wunsch nach ständiger Beratung auf Grund des Reglements bekanntgibt. Die erteilten Ratschläge müssen allerdings auch befolgt werden. Baccara ist ein Kartenspiel, das mit 6 Kartenpaketen à 52 Stück und an einem Tisch mit nummerierten Sitzplätzen gespielt wird. Die Karten befinden sich in einem sogenannten „Schlitten“, woraus sie der jeweilige Bankhalter zieht.

■ Jeder Platzinhaber am Baccara-tisch erhält nach festgelegter Reihenfolge den Kartenschlitten und kann die Bank halten, aber nur so lange er gewinnt. Er kann sie jedoch auch vorzeitig abgeben (suite). Der Bankier und im allgemeinen der Gegenspieler mit dem größten Einsatz erhalten je zwei Karten. Sie haben im Bedarfsfalle das Recht auf eine dritte Karte.

■ Wert der Karten:

As = 1 Zwei = 2 usw. bis

Neun = 9.

Zehner und Figuren = Null.

Bei Addition von mehreren Karten

zählt nur die Einerstelle (Sieben +

Sechs = 13, zählt 3).

■ Es gewinnt jener Spieler, der mit seiner Punktsomme der Zahl 9 am nächsten kommt.

■ Hat ein Spieler mit seinen zwei Karten die Punktsomme 8 oder 9 (Schlager), muß er diese beiden Karten sofort aufdecken. Damit verliert der Gegner das Recht zum Kauf einer dritten Karte.

■ Die Summe aller Einsätze der Gegenspieler darf insgesamt nicht höher als die jeweilige Banksumme sein.

Gewinnt der Bankier, erhält er die Einsätze der Gegenspieler, gewinnen die Gegenspieler, so verdoppeln sich ihre Einsätze.

■ Auf Wunsch werden Sie vom Baccara-Croupier bei Ihrem Spiel geleitet (Spiel nach der Regel).



# Black Jack



Man braucht nur kurze Zeit und ein wenig Geduld, um Black Jack (oder „21“ bzw. „17 + 4“) zu lernen – ein Kartenspiel, das Millionen begeistert. Für das Spiel werden vier Kartenspiele zu je 52 Blatt verwendet.

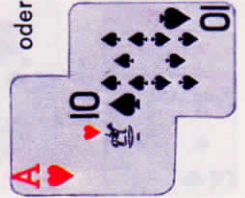
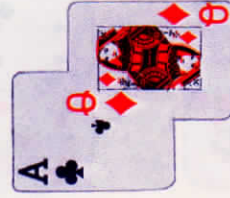
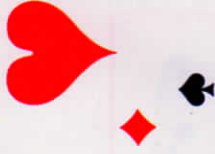
Der Spieler spielt gegen den Croupier mit dem Ziel, durch den Kauf von einer oder mehreren Karten so nahe wie möglich an die Punktezahl 21 heranzukommen. Dazu verlangt er vom Croupier „Karte“ oder erklärt, „Keine Karte“ mehr zu kaufen.

Zuerst werden die Einsätze gemacht, dann teilt der Croupier die Karten aus. Bilder zählen 10 (zehn), Asse 1 (eins) oder 11 (elf); alle anderen Karten haben einen Zählwert von 2 (zwei) bis 10 (zehn).

Bestes Ergebnis ist

„BLACK JACK“

d. h. 21 Punkte mit 2 Karten (z. B. As und 10 oder As und Bild). Hat ein Spieler oder haben mehrere einen Black Jack und der Croupier hat in diesem Spiel ebenfalls einen Black Jack, gilt dies als „stand off“ = „encarte“ = „égalité“ = „remis“ d. h. dieses Spiel ist „unentschieden“ ausgegangen. Die Einsätze der Spieler, die weder gewonnen noch verloren haben, können entweder weiterspielen, verändert oder zurückgezogen werden.



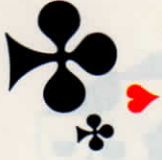
Hat der Bankier mit zwei Karten	so zieht er eine 3. Karte	so zieht er keine 3. Karte	so hat er freie Wahl
	3	1-7 und 10	8
4	2-7	1 und 8-10	
5	5-7	1-3, 8-10	4
6	6-7	1-5, 8-10	

Wenn die vom Ponte (Gegenspieler) verlangte 3. Karte folgenden Wert hat:



Minimum: öS 50,-  
 Maximum: öS 3.000,-  
 Minimum: DM 10,-  
 Maximum: DM 500,-

Casino  
 Kleinwaisertal



Hat ein Spieler Black Jack und er hat gewonnen, wird sein Einsatz im Verhältnis 3 : 2 ausbezahlt. Ist der Spieler näher an 21 als der Croupier, gewinnt er, ist der Gesamtwert seiner Karten niedriger als der des Croupiers, verliert er. Ist der Gesamtwert der Karten des Spielers identisch mit dem Wert der Karten des Croupiers, ist „stand off“. Das Spiel ist unentschieden ausgegangen. Überschreitet der Spieler während des Ziehens den Gesamtwert 21, verliert er.

Hat der Croupier 16 Punkte oder weniger, muß er ziehen, hat er 17 oder mehr, muß er stehenbleiben.

**Verdoppeln:**

Ergeben die ersten beiden Karten des Spielers den Gesamtwert 9, 10 oder 11, kann er seinen Einsatz verdoppeln, erhält aber nur eine Karte zusätzlich.

**Teilen (split):**

Sind die beiden ersten Karten, die der Spieler erhält, gleichwertig, kann er sie teilen. Für jede geteilte Hand ist ein weiterer Einsatz in der Höhe des ersten notwendig. Der Spieler erhält beliebig viele Karten. Teilt der Spieler zwei Assen, erhält er auf jedes As nur eine Karte zusätzlich. In einer „geteilten Hand“ ergeben ein As und eine 10 (zehn) oder ein As und ein Bild 21 und werden in diesem Fall nicht als Black Jack gewertet.



**7er, 8er Drilling:**

Hat ein Spieler mit 3 Karten à 7 = 21 Punkte, erhält er eine Prämie in der Höhe seines Einsatzes. Außerdem überreicht die Direktion des Casinos eine Aufmerksamkeit.

**Versicherung (Insurance):**

Der Spieler kann sich gegen einen Black Jack des Croupiers versichern. Hat der Croupier mit seiner ersten Karte ein As, so kann der Spieler nach Erhalt der zweiten Karte eine Versicherung in der Weise abschließen, daß er die Hälfte seines ursprünglichen Einsatzes zusätzlich auf der Insurancelinie placiert. Hat der Croupier dann einen Black Jack, wird diese Versicherung 2 : 1 ausbezahlt; hat der Croupier keinen Black Jack, ist die Versicherung verloren.

**Box oder Hand:**

In einer Box können mehrere Spieler spielen, jedoch darf der Gesamtwert der Einsätze das am Tisch festgesetzte Maximum nicht überschreiten. Ein Spieler kann auch in mehreren Boxen spielen. Spieler, die in einer Box mitspielen, dürfen den Spieler, der die Hand hat, in seinen Entscheidungen nicht beeinflussen. Ratschläge, wie z. B. zu ziehen, zu bleiben, zu teilen oder zu verdoppeln, sind nicht gestattet. Die Entscheidungen der Direktion sind endgültig.