

Plastová ruleta set Philos 3701

Roztočte kolo, sledujte kuličku a správně vyhodnoťte sázková pole.

iKULECNIK.CZ



HRÁČI 2 a více	VĚK od 6 let	DOBA HRY cca 10 min	TYP evropská ruleta
-------------------	-----------------	------------------------	------------------------

Obsah balení

Plastové ruletové kolo s cylindrem Ø 300 mm, hrací plátno, 100 plastových žetonů, hrabičky a 2 kovové kuličky.

Rozměry

Balení 440 × 370 × 90 mm; hmotnost přibližně 0,715 kg.

Příprava a cíl hry

Rozložte hrací plátno, postavte ruletové kolo na rovnou plochu a zvolte jednoho hráče jako krupiéra. Ostatní hráči obdrží žetony. Cílem je správně odhadnout číslo nebo skupinu čísel, na nichž se kulička zastaví. Pro domácí hru používejte pouze přiložené žetony, bez sázek o peníze.

1 Umístěte sázky Žetony položte na zvolené číslo, skupinu čísel nebo větší sázkové pole.	2 Uzavřete sázení Krupiér vyzve hráče k sázkám a poté oznámí, že další sázky ani přesuny nejsou dovoleny.
3 Roztočte cylindr Krupiér roztočí cylindr a kuličku pošle po obvodu opačným směrem.	4 Vyhodnoťte výsledek Po zastavení kuličky oznámí číslo, barvu a další výherní vlastnosti a vyplátí výhry.

Vnitřní sázka	Umístění žetonu	Výplata
Plein	jedno konkrétní číslo	35 : 1
Cheval	hranice dvou sousedních čísel	17 : 1
Transversale pleine	konec řady tří čísel	11 : 1
Carré	průsečík čtyř sousedních čísel	8 : 1
Transversale simple	konec dvou sousedních řad, celkem šest čísel	5 : 1

Francouzské názvy sázek jsou v tabulce ponechány podle originálního návodu Philos; české vysvětlení vždy uvádí, kam žeton položit.

Plastová ruleta set Philos 3701

Roztočte kolo, sledujte kuličku a správně vyhodnoťte sázková pole.



Vnější sázky

Vnější pole pokrývají větší skupiny čísel. Žeton položte doprostřed vybraného pole. Výplata udává výhru vůči jedné vsazené jednotce.

Sázka	Pokrytá čísla	Výplata
Tucet	1–12, 13–24 nebo 25–36	2 : 1
Sloupec	jeden ze tří svislých sloupců po 12 číslech	2 : 1
Dva tucty / dva sloupce	dvě sousední pole; sázka je mezi ně rozdělena	1 : 2
Červená / černá	všechna čísla zvolené barvy	1 : 1
Sudá / lichá	sudá nebo lichá čísla 1–36	1 : 1
Malá / velká	1–18 (manque) nebo 19–36 (passe)	1 : 1
Dvě vnější pole	žeton na hranici dvou jednoduchých vnějších polí	1 : 2

Sázky zahrnující nulu

Na nulu lze vsadit přímo (plein), na rozhraní nuly a jednoho sousedního čísla (cheval), na trojici 0–1–2 nebo 0–2–3 a na roh 0–1–2–3. Tyto sázky se vyhodnocují stejným poměrem jako odpovídající vnitřní sázky.

1 Nula není sudá ani lichá Padne-li 0, prohrávají sázky na sudou, lichou, červenou, černou, malou i velkou.	2 Výherní žetony zůstávají Krupiér nejprve odstraní nevýherní sázky a poté vyplátí výhry podle tabulky.
3 Nové kolo Po výplatě může krupiér znovu vyzvat hráče k umístění sázek.	4 Střídejte krupiéra Pro rodinnou partii se můžete po každém kole nebo po několika kolech vystřídat.

Příklad: padne-li 20, jde o černé, sudé a velké číslo (19–36). Vyhrávají všechny sázky, které číslo 20 nebo některou z těchto vlastností zahrnují.

Bezpečnostní upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části – nebezpečí udušení. Výrobek je určen pro domácí hru s příloženými žetony, nikoli pro sázení o peníze.