



SPACE GOLDF

mit **ULTIMA RATIO** CIVIUM
UNIVERSALREGELN FÜR ROLLENSPIELE

GLÜCKSSPIELE FÜR CASINOS

ACHTUNG: Das URC-Regelsystem verwendet ausschließlich W6 für alle Würfelproben. Für die Simulation der nachfolgenden Glücksspiele haben wir auf variierende Würfelarten zurückgegriffen, um die Ergebnis-Bandbreite auszuweiten.

CASINOLINER

CASINO

IGID
TELEVISION

papergames.de

IGID TSU



2245
TSZ

CASINOSPIELE | HINWEIS: SPIELSUCHT KANN DIE BÜRGERLICHE INTEGRITÄT BEEINFLUSSEN

CASINO

Schemadarstellung

GO
PLAY ↓



Grundsätzlicher Aufbau von großen Spielbanken in der TSU und im BUP

SECURITY

IGID TSU

1000ER BOOST

1000 ER BOOST – KNOCHENBRECHER

Ab der Zeit der ersten Kolonisationswelle (ca. 2130 TSZ) sehr populär geworden. Raumschifftechniker und Arbeiter in Minenkolonien sorgten für eine rasche Verbreitung, so dass mittlerweile auch die beliebte Grundvariante in Casinos angeboten wird. Die Herkunftslegende besagt, das die Ursprünge bei den Landsknechten des terranischen Mittelalters (16. Jhd., Knochenwürfel) liegen solle.

Regeln

- Traditionell wird mit einem Bankhalter und 2-6 Gästen gespielt. Spieler und Bankhalter setzen einen vereinbarten Grundbetrag (Mindesteinsatz 1,00 EH). Dann bekommt jeder Mitspieler einen zufälligen Wertchip verdeckt zugeteilt. Diesen sieht er sich an und legt ihn mit verborgener Zahl vor sich ab.
- Nach der Vorbereitung beginnt das eigentliche Spiel. Alle Mitspieler versuchen mit ihrem Wertchip und maximal 3 gekauften Würfeln (üblich sind 20,00 EH je Wurf) möglichst nahe an die Zahl 1000 heranzukommen.
- Es wird nun mit 3 farbigen W10 gewürfelt. In den Casinos gilt der Farbencode Rot (= Hunderter), Blau (=Zehner) und Weiss (=Einer).
- Übersteigt der eigene, angesammelte Zahlenwert die 1000, so ist der betreffende Spieler automatisch draußen und hat kein Recht mehr, in die laufende Runde einzugreifen. Eingesetzte Beträge (Mindesteinsatz und Wurfkosten) sind verloren.
- Derjenige Spieler, der am Ende der Runde, sobald also jeder seine bis zu 3 Würfe gekauft oder ausgeschieden ist, mit seiner Gesamtzahl am nächsten an der 1000 liegt, gewinnt den kompletten Jackpot. Sollten 2 oder mehr Mitspieler mit dem genau gleichen Wert gewinnen, so fällt der gesamte Einsatz an die Bank.
- Die Runde endet ebenfalls sofort, sollte ein Mitspieler eine 10-10-10 werfen. In diesem Fall geht der gesamte Einsatz an denjenigen, der den 1000er-Pasch geworfen hat. Wertchips und alle bisherigen Würfelsummen verfallen und zählen nicht für dieses besondere Ergebnis.

Spieltisch

1000 ER BOOST-SPIELTABELLE								
SPIELSCHRITT	EH JE PERSON	BANKHALTER	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4	SPIELER 5	SPIELER 6
Ausgabe Wertchip	EH							
1. Wurf	EH							
2. Wurf	EH							
3. Wurf	EH							
	Gesamt							
Ergebnis	EH							

Manipulationen

Gezinkte Wertchips und Würfel können in gesetzlosen Spielhöhlen zu Ergebnisänderungen eingesetzt werden. Der Spielleiter bindet die Umtriebe der Falschspieler nach seinem Ermessen ins Spiel ein. Offizielle Spielbanken setzen allerdings auf Normwürfel und überwachen Angestellte und Gäste mit mehreren Tischkameras.

Beispiel

Pit „the Shark“ Hammond leitet als Bankhalter im Silverlake Casino einen der 1000er Boost-Tische. Die drei Gäste sind anhand ihrer grellbunten Hemden als Touristen erkennbar. Jeder zahlt den Grundeinsatz von 10,00 EH, danach werden aus dem Chipschlitten vier

Wertmarken an die Mitspieler verdeckt verteilt. Nachdem sich jeder seinen Zahlenchip angesehen hat, wird der 1. Wurf gekauft. Jeder der maximal 3 Wurfversuche kostet 20,00 EH. Die Bank würfelt 194, Tourist A 647, Tourist B 218 und Tourist C 981. Tourist C erklärt weinerlich, dass er draußen sei. Tourist A ist mit seinem Wert zufrieden und möchte keine weiteren Würfe kaufen. Beim nächsten Wurfkauf-Durchgang erzielt die Bank 430 und Tourist B ist mit 079 dabei. Der Bankhalter verzichtet auf weitere Würfe. Tourist B kauft noch einen 3. Wurf, den er aber mit einem Ergebnis von 706 gekonnt in den Sand setzt. Pit streicht mit einem satten Grinsen den stattlichen Jackpot von 180,00 EH ein. Die entmutigten Hobbyspieler verzichten auf eine weitere Runde und verziehen sich kleinlaut an die Bar.

Spielablauf im Beispieltext

Spielschritt	Kosten je Person	Bankhalter	Tourist A	Tourist B	Tourist C
Ausgabe Wertchip	10,00 EH	300	100	300	400
1. Wurf	20,00 EH	194	647	218	981
2. Wurf	20,00 EH	430	keinen	079	draußen
3. Wurf	20,00 EH	keinen	keinen	706	draußen
Ergebnis	180,00 EH <i>gesamt</i>	924 (1ter)	747 (2ter)	1303 (raus)	1381 (raus)

WERTMARKE + 3 WÜRFE

WERTMARKE + 3 WÜRFE

WERTMARKE + 3 WÜRFE

WERTMARKE + 3 WÜRFE

WERTMARKE + 3 WÜRFE

WERTMARKE + 3 WÜRFE

1000ER BOOST

Die Wertchips ausschneiden und verwenden. Natürlich können auch beliebige andere Markersysteme vom Spielleiter eingesetzt werden

1001	2002	3003	4004
1001	2002	3003	4004
1001	2002	3003	4004
1001	2002	3003	4004
1001	2002	3003	4004
1001	2002	3003	4004



EINARMIGER BANDIT

3x W20

Farben: egal



EINARMIGER BANDIT

Der Name dieses wohl berühmtesten Glücksspielautomaten klingt nicht gerade schmeichelhaft. Dieser Automat wurde prägend für das Bild der Casinos der terranischen Frühzeit. Er gehört auch heute noch zur üblichen Grundausstattung von lizenzierten Glückstem-peln und illegalen Spielhöhlen.

Analog oder Digital?

Nachdem der Spieler einen EH-Betrag für eine Anzahl Spiele eingezahlt hat, zieht er den chromblitzenden seitlichen Rotierhebel. Die Symbol- oder Zahlenscheiben beginnen sich zu drehen und kommen, je nach eingesetzter Zugkraft, früher oder später zur Ruhe. Diese primitive mechanische Bauart erfreut sich großer Beliebtheit, da die elektronische Übersättigung des Menschen eine melancholische Hinwendung zur Vergangenheit begünstigt. Die Automatenhersteller kommen dem Kundengeschmack entgegen und statten die Geräte nur mit minimalem digitalen Equipment, wie einem EH-Cashspeicher, aus.

Laut den Profi-Spielern kann man an den Geräuschen und Nuancen der Mechanikbauteile seine Gewinnchancen heraushören.

Preise

- 1 Spieldurchlauf kostet 0,20 EH,
- 10 Spiele kosten 1,00 EH,
- 20 Spiele schlagen mit 1,70 EH zu Buche.

Gewinne

- Bei unterschiedlichen Bildern/Zahlen wird nichts ausgeschüttet.
- 2 gleiche Zahlen ergeben 0,40 EH Auszahlung,
- 3 gleiche Zahlen sind 20,00 EH wert und
- die vom Casino voreingestellte Jackpot-Kombination (meist die Zahlen 7-7-7; Spielleiter) ergibt einen Gewinn von 40,00 EH.

Manipulationen

Da außer dem EH-Cashspeicher keine Elektronik verbaut ist, können diese Automaten von außen relativ schwer manipuliert werden. Sehr geschickte Personen können mit einer erfolgreichen Probe auf *Physis/Alles Andere* das Endergebnis leicht verfälschen. Durch den gefühlvollen Einsatz des Rotierhebels können nach gelungener Probe zwei der drei Zahlenwerte um +1 oder -1 verändert werden.

Beispiel

Tex Byrnes, ein notorischer Spieler, betritt mit seiner letzten Energieeinheit das Silverlake Casino. Er hat alles verspielt. Seinen Job, die Wohnung und die Zukunft seiner Familie. Einarmige Banditen sind erbarmungslose Spielpartner.

Der Zocker setzt sich vor seinen Stammmatrat und bucht aus seinem abgegriffenen Geldchip den kümmerlichen Inhalt auf den Cashspeicher des Geräts, um jetzt doch noch das große Glück zu machen. Die 10-Spiele-Option blinkt auf, Byrnes reißt mit geübtem Griff an dem Hebel und betet inbrünstig. Das erste Ergebnis ist 10-7-15. Keine Auszahlung. Das zweite Spiel bringt die Zahlen 1-4-20. So geht es weiter bis zum letzten Durchgang. Fortuna winkt im 10ten Spiel mit den Zahlen 11-8-11. Den Gewinn von 0,40 EH investiert Tex sofort in zwei weitere Einzelspiele.

Wenige Minuten später wird der laut kreischende Spieler von Sicherheitsleuten mit blutender Augenbraue aus dem Hinterausgang geworfen. Das verzweifelte Zappeln, Schreien und Wimmern verstummt erst nach einem gezielten Schuss aus dem Stunner der Casinosicherheit.



Slot Machine



GALAXI-CRAPS

2x W6

Farben: egal



Laesum-6er

GALAXI
CRAPS

GALAXI-CRAPS

Das Glücksspiel wird in der Regel mit zwei sechseckigen Spezialwürfeln gespielt. Diese Laesum-Sechser haben einen Platinkern mit einer winzigen Einheit des strahlungsintensiven Materials. Der radioaktive Kern sorgt für einen unkontrollierbaren, eigentümlich schlingernden Lauf beim Würfeln.

Die Regelstruktur stellt eine vereinfachte Form des alten terranischen Craps oder Seven Eleven dar.

Regeln

Eine beliebige Anzahl von Spielern kann gegen die Bank spielen und auf die Würfe des austauschbaren *Button-Man* setzen. Dieser aktive Würfler tritt an die halbrunde Aussparung und wirft die Laesum-Sechser auf die Fläche des Spieltisches.

Der Button-Man setzt vor seinem ersten Wurf eine Summe auf seinen Erfolg. Dann kann er solange würfeln, bis der Gewinnwurf verpasst und somit der nächste Gast die Position einnehmen kann. Die vorgelegten Würfe müssen bestimmte Augenzahlen zeigen, um erfolgreich zu sein.

Beide Würfel dürfen nur mit einer Hand geworfen und können dabei auch über Bande gespielt werden.

Alle umstehenden Gäste können auf das vermutliche Würfelglück des Button-Man eigene Einsätze abgeben. Sind alle Wetten auf das Ergebnis abgeschlossen, kann der Würfelwurf freigegeben werden. Die obenliegenden Seiten bestimmen die Augenzahl. Durch das Ergebnis des Wurfs können drei Fälle eintreten:

Warp: Ergibt die Augenzahl 2, 3 oder 12 zählt der Versuch als automatisch verloren. Die Bank zieht alle Einsätze ein und ein neuer Button-Man kann die Position am Halbrund des Spieltisches einnehmen.

Galaxi: Liegt eine Augenzahl von 7 oder 11, so gewinnt der Button-Man gegen die Bank. Die gemachten Einsätze des „Buttner“ und der umstehenden Mitspieler werden vom Bankhalter 1 zu 1 ausgezahlt. Der erfolgreiche Spieler könnte direkt noch mal gegen das Casino antreten.

Stasis: Es ergeben sich weitere Würfe, wenn eine Stase erreicht wird. Dies geschieht mit den Augenzahlen 4, 5, 6, 8, 9 oder 10. Ab dem 2ten Wurf gilt nun:

- Gleiche Augenzahl wie 1ter Wurf = Gewonnen!
- Augenzahl 7 = Verloren!
- Es wird solange geworfen, bis eine der oben genannten Optionen (a oder b) eintritt.

Manipulationen

Die Laesum-Würfel werden generell von der Spielbank gestellt, um die Möglichkeit der Falschspielerei zu minimieren. Will ein geschickter Betrüger die Sechser austauschen, so muss eine erfolgreiche Würfelprobe auf *Physis/Alles Andere (Zielwert Spielleiter)* absolviert werden. Sollte der Betrug aufgedeckt werden, so droht mindestens ein energisch durchgesetztes Hausverbot ...

Beispiel

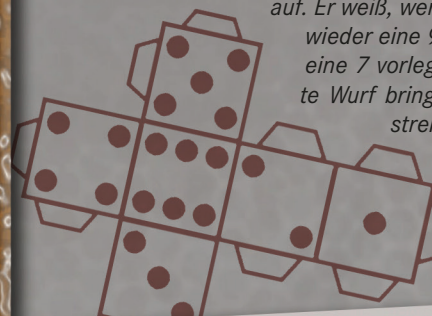
Brad Samitov tritt siegessicher an den Galaxi-Craps-Tisch heran. Als er die Würfel zur Hand nimmt, fühlt er deutlich positive Wellen aufsteigen. Brad setzt 4,00 EH auf seinen Sieg und animiert die Umstehenden lautstark, in sein Glück zu investieren. Nachdem er einige Leute überzeugt hat, stellt er sich bei der halbrunden Tischmulde in Positur und wirft die Laesum-Sechser gekonnt auf den Spieltisch.

GALAXI
CRAPS



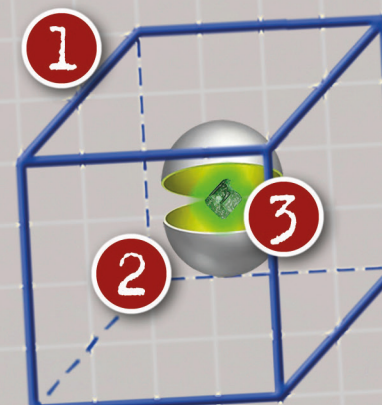
Laesum-6er

Dumpfes Murren ist zu hören, als die Würfel liegen bleiben. Das Ergebnis ist eine 3 und alle gemachten Einsätze werden von der Bank eingezogen. Samitov tritt enttäuscht in den Hintergrund und der nächste Spieler wird der Button-Man. Dave Porter übernimmt nun die Würfel und wiegt sie prüfend in seiner Hand. Er setzt 3,00 EH auf seinen Sieg und fordert die anderen Gäste auf mitzuhalten und ihm zu vertrauen. Nachdem jedermann seinen Einsatz platziert hat, wirft Porter die schillernden Sechser mit geübtem Schwung auf die Tischplatte. Eine 7 glänzt allen Umstehenden entgegen und der Bankhalter zahlt die Gewinne aus. Dave nimmt zum zweiten Mal die Würfel hoch und wiegt sie wieder bedächtig in der Hand. Er setzt nun 6,00 EH auf seinen Erfolg und animiert zahlreiche Personen aus dem Publikum, ihm gleichzutun. Als die Würfel klackernd ausgerollt sind wird es still. Eine 9 ist geworfen. Porter räuspert sich und nimmt die Würfel wieder auf. Er weiß, wer muss jetzt solange würfeln, bis er wieder eine 9 erzielt. Sollte er allerdings zuerst eine 7 vorlegen, hätten alle verloren. Der fünfte Wurf bringt die gefürchtete 7 und die Bank streicht alle gesetzten Geldbeträge ein. Der nächste Button-Man tritt vor und greift nach dem Würfelpaar und dem trügerischen Glück.



Laesum-6er

INFO



1. Würfelhülle
2. Platinkern
3. Laesum

TERRA BLACK JACK

Spielkarten 52er Blatt



TERRA BLACK JACK (TBJ)

In der terranischen Historie findet man die erste Spur eines verwandten Spiels namens „*Vingt et Un*“ (ca. 17 Jhd.), mit einem identischen Gewinnwert von 21. Die frühen Formen des heutigen Black Jack spielten damals nur zwei Spieler gegeneinander. Erst später wurden mehrere Spieler und das Spiel gegen die Bank populär. Offizielle Spielbanken nutzen an den Spieltischen 6-8 fabrikneue, gemischte Kartensätze mit jeweils 52 Blatt. Für ein schnelles Spiel auf den Frachtkisten des Laderaums, können natürlich auch einzelne und gebrauchte 52er-Kartensätze Verwendung finden.

Kartenwerte

- Asse können einen Wert von einem oder von elf Punkten haben. Der Wert des Asses wird erst dann festgelegt, wenn der Spieler keine weitere Karte mehr kauft. Der Croupier zählt dann das Ass so, wie es für den Spieler am günstigsten ist. Das bedeutet, ein Ass muss stets elf Punkten zählen, es sei denn, der Wert 21 würde so überschritten. In diesem Fall zählt das Ass mit einem Punkt.
- Zweier bis Zehner haben die Punktezahl entsprechend dem auf der Karte ausgewiesenen Wert.
- Alle Bildkarten, also Buben, Damen und Könige, zählen jeweils zehn Punkte.

Regeln

- Grundsätzlich geht es beim Terra Black Jack darum, nicht mehr als höchstens 21 als gesamte Augenzahl der gespielten Karten zu erzielen. TBJ spielt man an einem halbkreisförmigen Tisch. An dessen gerader Seite sitzt der Croupier (*Bankhalter, Kartengeber*). An der gerundeten Tischseite können bis zu sieben Spieler Platz nehmen. Jeder spielt für sich alleine gegen die Bank.
- Die Spieler setzen einen Grundbetrag (*Mindesteinsatz 1,00 EH*) vor Spielbeginn. Sind alle Einsätze platziert, teilt der Dealer die Karten aus. Alle Spieler und der Croupier erhalten eine offen abgelegte Karte. Anschließend gibt es nur noch für die Spieler eine zweite offene Karte. Beginnend beim Spieler zur Linken des Croupiers können die Spieler nun entweder:
 - eine weitere Karte anfordern (*Hit*),
 - keine Karte mehr anfordern (*Stand*),
 - teilen (*Split*)
 - oder doppeln (*Double Down*).

Das Karten-Anfordern hat den Zweck, möglichst nahe an oder genau auf die 21 Punkte zu kommen, ohne diese jedoch zu überschreiten. Werden 21 Punkte überschritten, hat man sich überkauft und verliert gegen die Bank. Der Einsatz wird dann vom Kartengeber eingezogen.

- Erst wenn alle Spieler ihr Spiel absolviert haben, zieht der Dealer für sein eigenes Spiel eine weitere offene Karte:
 - Hat er 17 oder mehr Punkte, muss er auf seinem aktuellen Kartenstand stehenbleiben (*Stand*).
 - Bei 16 Punkten oder weniger ist die Bank verpflichtet, eine weitere Karte zu ziehen (*Hit*).
 - Sollte der Dealer sich überkaufen, also mehr Punkte als 21 erzielen, so gewinnen alle noch am Spiel teilnehmenden Spieler.
 - Ansonsten gewinnen nur die am Tisch befindlichen Spieler mit einem höheren Kartenwert.

Auszahlung bei normalem Gewinn und Varianten

- Standard:** Gewinnt ein Spieler, erhält er üblicherweise einen 1 zu 1 Gewinn in der Höhe seines Einsatzes. Bei einem Mindesteinsatz von 1,00 EH bedeutet das eine Auszahlung von 2,00 EH. Bei einem exakt gleichen Kartenwert von Spieler und Croupier wird nur der eigene Spieleinsatz zurückerstattet.
- Versicherung:** Hat der Croupier als erste Karte ein Ass, haben die Spieler die Möglichkeit, sich als Nebenwette gegen einen Black Jack des Croupiers zu versichern. Dazu setzen sie einen entsprechenden Einsatz in die Versicherungsbox (*Tischmitte*). Erzielt der Croupier mit der zweiten Karte tatsächlich einen Black Jack, wird die Versicherung im Verhältnis 2 zu 1 ausbezahlt. Hat der Croupier jedoch keinen Black Jack, wird die Versicherungsprämie ersatzlos eingezogen.
- Double Down:** Ein Spieler kann, nachdem er die ersten beiden Karten erhalten hat, den Einsatz verdoppeln, der eigentliche Kartenwert spielt dabei keine Rolle. Verdoppelt ein Spieler, bekommt er danach nur noch eine einzige Karte.
- Split:** Ein Spieler kann seine Hand teilen und mit getrennten Einsätzen spielen, wenn die ersten beiden Karten gleichwertig sind und erhält in jeder geteilten Hand beliebig viele Karten. Werden zwei Asse gesplittet, kann der Spieler jedoch nur noch eine weitere Karte erhalten. Dann zählt die Kombination Ass und Bild oder

Ass und Zehn auch nicht mehr als Black Jack, sondern als gewöhnliche 21 Punkte. Der Grund ist, dass diese Kartenkombination nicht mit den ersten beiden Karten erzielt wurde. Für gewöhnlich ist es bei zwei Assen immer ratsam zu splitten.

- Triple Seven:** Erzielt ein Spieler 21 Punkte durch drei Siebener, gewinnt er sofort im Verhältnis 3 zu 2, unabhängig von der Karte des Croupiers.
- Bust:** Ein oder mehrere Spieler können vor der Kartenausgabe darauf wetten, dass sich der Dealer in dieser Runde überkauft. Sollte der Dealer tatsächlich 22 oder mehr erhalten, wird diese Nebenwette im Verhältnis 5 zu 2 ausbezahlt, andernfalls wird der Einsatz auf diese Wette von der Bank eingezogen.
- Black Jack:** 21 Punkte in der Kombination aus den ersten beiden Karten (*Ass und Zehn oder Ass und Bild*), stellt das beste Resultat dar und wird Black Jack genannt. Hat ein Spieler einen Black Jack, jedoch nicht der Croupier, erzielt der Spieler einen Gewinn von 3 zu 2. Hat der Croupier ebenfalls einen Black Jack, ist das Spiel unentschieden. Knackt der Croupier den Black Jack, so verlieren alle Spieler (*auch solche, die 21 Punkte erzielen*). Nur diejenigen, die ebenfalls einen Black Jack haben, erhalten einen Gewinn von 1 zu 1.

Manipulationen

Das Berühren der Spielkarten ist nur dem Croupier erlaubt! Dieser Umstand macht eine entscheidende Einflussnahme als Gast schwierig. Professionelle Spieler merken sich die bereits ausgespielten Karten oder nutzen auf ihrem BürgerPad ein Zusatzprogramm für die Risikoanalyse, um ihre Chancen zu steigern.



TERRA BLACK JACK

ZAHLT 3 ZU 2

KARTENGEBER: STAND BEI 17, HIT BEI 16

VERSICHERUNG: ZAHLT 2 ZU 1

Spieltisch

IGID
TELEVISION

THAI PAN-ROULETTE

THAI PAN-ROULETTE

Das ursprünglich von Terra stammende Spiel Roulette wird in unterschiedlichen Ausprägungen angeboten. Bei allen Varianten werden auf einem Setzbrett (Tableau) die Einsätze der Mitspieler gesammelt. Eine Drehscheibe ermittelt nach Ansage die Gewinnzahl. Das Thai Pan-Roulette ist eine Adaption des Grundspiels, die sich während der Kolonisation entwickelt hat, um eine Eigenständigkeit gegenüber der Heimatwelt Terra zu demonstrieren. Der Ming-Clan führte diese Spielvariante auf seinen Imperiums-Kolonien zuerst ein. Von dort hat sich der Gebrauch der beliebten Rouletteform mit den Doppeldrehscheiben auch auf andere Welten ausgeweitet.

Regeln

- Der Roulettetisch wird von zwei Croupiers verwaltet. Einer ist für die Aktivierung und den Betrieb der beiden Drehscheiben verantwortlich, der andere kümmert sich um die korrekte Platzierung von Einsätzen und die Auszahlung von Gewinnen.
- Nachdem die Gäste durch die Mitteilung *Faites vos jeux!* (Machen Sie ihr Spiel!) zum Setzen aufgefordert werden, beginnen sich die beiden Drehscheiben zu bewegen. Die Spieler können ihre Jetons platzieren, bis ein Croupier sich mit *Rien ne va plus!* (Nichts geht mehr!) meldet. 15 Sekunden nach dieser Ankündigung stoppen die Zahlenscheiben und präsentieren je eine rote und schwarze Gewinnzahl. Daraus ergeben sich die folgenden Optionen:
- Colonne:** Wenn beide Ergebniszahlen sich in der ausgewählten senkrechten Reihe befinden, gibt es einen **4fachen Gewinn**.
- Manque:** Dieses Feld gewinnt, wenn beide Zahlen (**rot und schwarz**) in Höhe von 1-10 ermittelt sind; **1fache Auszahlung**.
- Passe:** Wenn beide Zahlen (**rot und schwarz**) in der Höhe von 11-20 vorliegen, wird ein **1facher Gewinn** fällig.
- Pair:** Je nach besetztem Teilfeld, ergeben schwarze oder rote gerade Zahlen einen **1fachen Gewinn**.
- Impair:** Je nach besetztem Teilfeld, ergeben schwarze oder rote ungerade Zahlen eine **1fache Auszahlung**.

- Noir:** Wenn die schwarze Zahl höher ist, als die ermittelte rote, erhält man einen **1fachen Gewinn**.
- Rouge:** Wenn die rote Zahl höher ist, als die ermittelte schwarze, erhält man eine **1fache Auszahlung**.
- Pâques:** Zeigen die beiden Scheiben gleiche Zahlen an (*gewürfelter Pasch*), so verlieren die Spieler und es werden alle Einsätze von der Bank eingezogen.
- Doppelzahl:** Der Jeton wird auf die Diagonale zwischen zwei Zahlenfeldern gelegt. Wenn beide enthaltene Zahlen in der korrekten Farbe ausgewürfelt werden (z.B. 15/Schwarz und 6/Rot), bekommt man einen **50fachen Gewinn**.
- Zahlenfeld:** Der Einsatz wird direkt in einem Zahlenfeld platziert (z.B. 11/Rot). Im Gewinnfall erhält man eine **19fache Auszahlung**.

Manipulationen

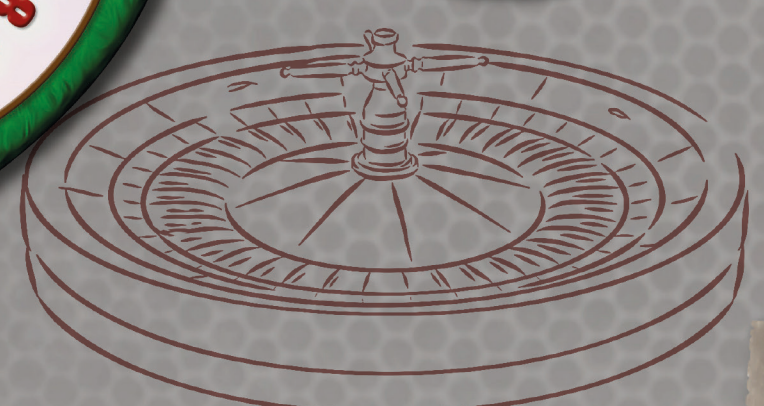
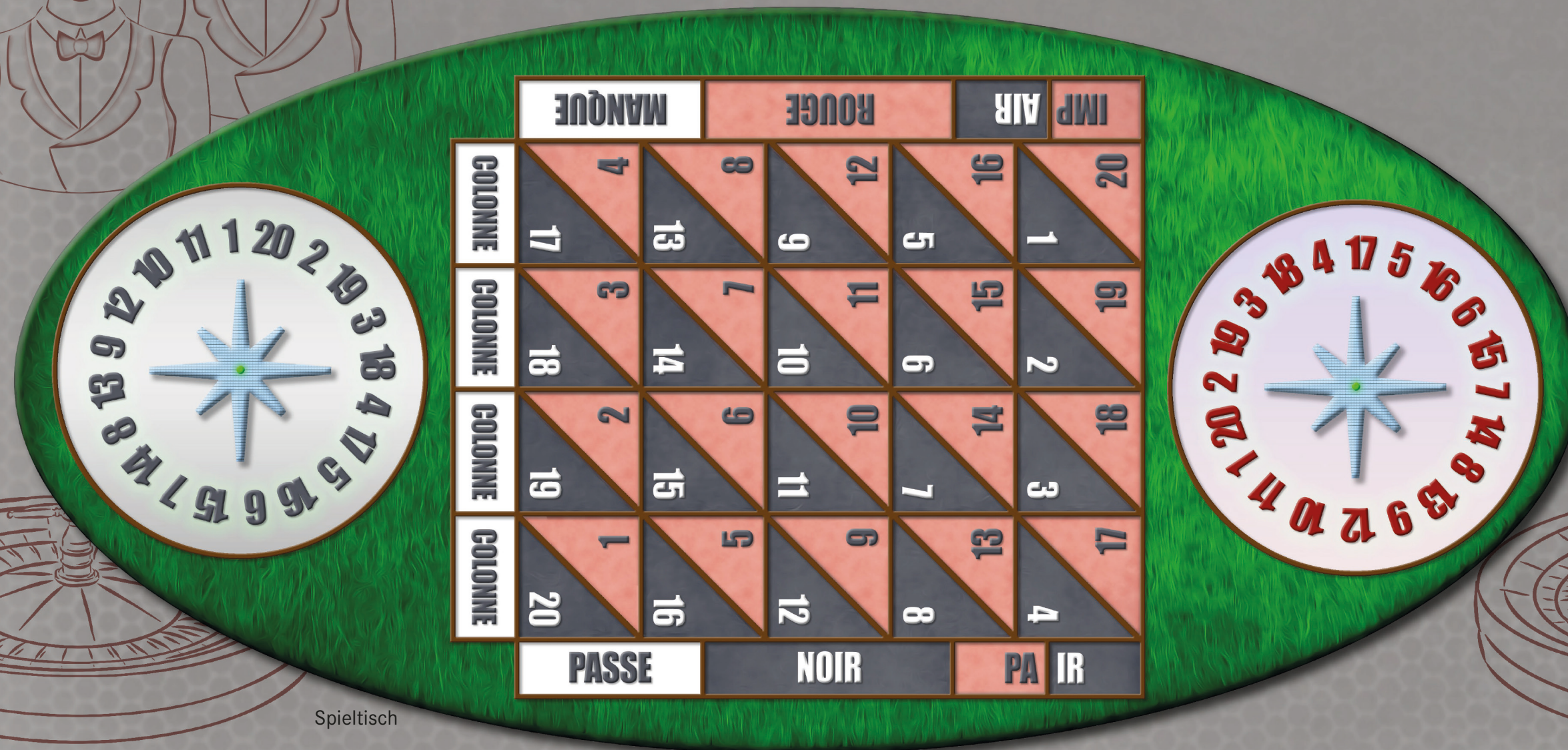
Ein Gast hat keine Möglichkeit das Zufallszahl-Ergebnis der Drehscheiben zu beeinflussen. Die computergesteuerte Mechanik ist autark verkapselt und verfügt über keinerlei Netzanbindung. Die Spielbank selbst hat in der Theorie allerdings viele Möglichkeiten, die Generierung der Ergebnisse zu lenken. Bei einem konkreten Verdacht könnte man als gesetzestreuer Bürger die zuständigen Aufsichtsbehörden verständigen.

Beispiel

Nach ihren Misserfolgen am 1000er Boost-Tisch haben die drei Touristen sich an der Bar mit geistigen Getränken gestärkt. Nun sind sie bereit, sich erneut dem prüfenden Blick der Göttin Fortuna zu stellen. Sie steuern geradewegs auf den Roulette-Bereich im Silverlake-Casino zu. Beim Ruf *Faites vos jeux!* zücken sie ihre letzten Chips. Tourist A setzt 1,00 EH auf das schwarze Teilfeld von *Impair*, Tourist B legt 5,00 EH auf *Noir* und Tourist C wettet 1,00 EH auf das zweite *Colonne*-Feld von oben. Die Ergebnisse nach der Mitteilung *Rien ne va plus!* sind 6/Schwarz und 19/Rot. Tourist A verliert, denn die schwarze 6

ist nicht ungerade. Tourist B verliert, denn die rote Zahl ist größer als die schwarze. Nur Tourist C lacht das Glück. Die ausgewählte Reihe beinhaltet 6/Schwarz und 19/Rot. Der 4fache Gewinn wird ausbezahlt (4,00 EH Gewinn und seinen Einsatz von 1,00 EH). Während sich die beiden Verlierer enttäuscht zur Bar zurückziehen, setzt Tourist C die restliche Barschaft auf Rouge ...

THAI PAN-Roulette



Spieltisch