



Roulette

Med god grunn forbinder man Roulette med Monte Carlo, hovedstaden i lilleputtstaten Monaco. Det pompøse spillekasinoet der har gjort spillet berømt, og inntektene fra spillebordene har utgjort den vesentlige del av statsinntektene og fritatt borgerne for skatt. Spillefugler, nysgjerrige turister og rikfolk har i årenes løp satt lompepenger og formuer på spill, og utallige er de «ufeilbarlige» systemer som skulle sprengre banken og gi den fantastisk store gevinst. Men roulettehjulet kjenner intet system, og mang en mann som satte alt inn og tapte, har endt sine dager i kasinoets stille have.

Roulette er det eksklusive spill i alle spillehus verden over. Det stammer visstnok fra Frankrike, hvor det ble forbudt i 1836. Etter en kortere tid i Baden og Hamburg ble det innført i Monte Carlo, som har vært verdens spillensentrum siden midten av forrige århundre.

Roulette er av gode grunner også blitt et populært selskapsspill; det er varierende og spennende, og den lille innsats man eventuelt setter overstyr, vinner man snart tilbake hvis man holder på en stund, så det er ingen grunn til å engste seg for å bli ruinert i godtfolks selskap når innsatsene holdes på et rimelig nivå; det økonomiske moment i spillet bør helst ikke ha annen hensikt enn å skape en smule spenning og gi det hele en atmosfære av gambling.

Utstyret

Roulettehjulet kan svinge om en loddrett aksel og roterer i en vid skål. Langs kanten av hjulet er det små fordypninger som er forsynt med tallene 0—30. Når hjulet er satt igang, kastes en liten elfenbenskule mot omløpsretningen og vil markere et tall når rouletten stanser. Feltene innenfor tallene er vekselvis sorte og røde,



bortsett fra 0-feltet som er grønt. I Monte Carlo er tallene plasert i følgende rekkefølge (fete tall markerer sort farve, de magre tallene rød):

0 32 15 19 4 21 2 25 17 34 6
 27 13 36 11 30 8 23 10 5 24 16
 33 1 20 14 31 9 22 18 29 7 28
 12 35 3 26

Spillebordet

I kasinoet er roulett hjulet montert fast på spillebordet. Dette er oppdelt i felter, slik diagrammet viser. Teksten er i alminnelighet fransk. *Passe* betegner høye tall (19—36), *Manque* betegner lave tall (1—18). *Pair* er like tall (2, 4, 6 osv.), *Impair* er ulike tall (1, 3, 5, osv.). *Noir* er sort, *Rouge* er rødt. *P* (*Premier*) 12 betegner de første tolv tall, 1—12; *M* (*Milieu*) 12 betegner de neste tolv tall, 13—24; *D* (*Dernier*) 12 betegner de siste tolv tall, 25—36.

Innsats

Det er mange forskjellige måter å plasere innsatsen på. I Monte Carlo er det følgende muligheter, med angivelse av hvor stor gevinsten blir hvis feltet man har satt på, kommer ut. Gevinsten er alltid proporsjonal med innsatsen. I alle tilfelle hvor man vinner, beholder man innsatsen i tillegg til gevinsten.

<i>Innsats på</i>	<i>Gevinst</i>
Et enkelt tall, 1—36 og 0	35 for 1
2 tall (plaseres på skillestreken mellom tallene)	17 » 1
3 tall (plaseres til høyre eller venstre for den vannrette raden med tre tall)	11 for 1
4 tall (plaseres under fire tall, på en av de vannrette hovedstrekene for hvert fjerde tall)	8 » 1
6 tall (plaseres på streken mellom to vannrette rader med tre tall i hver)	5 » 1

			0					
Passe (19-36)			1	2	3	Manque (1-18)		
			4	5	6			
			7	8	9			
			10	11	12			
Pair (like)			13	14	15	Impair (ulike)		
			16	17	18			
			19	20	21			
			22	23	24			
Noir (sort)			25	26	27	Rouge (rødt)		
			28	29	30			
			31	32	33			
			34	35	36			
P	M	D				P	M	D
12	12	12				12	12	12

<i>Innsats på</i>	<i>Gevinst</i>	<i>Innsats på</i>	<i>Gevinst</i>
12 tall (plaseres i feltet under en loddrett rad med tolv tall)	2 » 1	<i>Manque</i> (gir gevinst hvis et av tallene 1—18 kommer ut)	1 for 1
24 tall (plaseres på streken mellom to loddrette rader)	½ for 1	<i>Passe</i> (gir gevinst hvis et av tallene 19—36 kommer ut)	1 » 1
<i>P</i> (gir gevinst hvis et av tallene 1—12 kommer ut)	2 » 1	<i>Rouge</i> (gir gevinst hvis et rødt tall kommer ut) ..	1 » 1
<i>M</i> (gir gevinst hvis et av tallene 13—24 kommer ut)	2 » 1	<i>Noir</i> (gir gevinst hvis et sort tall kommer ut) ..	1 » 1
<i>D</i> (gir gevinst hvis 25—36 kommer ut)	2 » 1	Croupieren	
<i>Impair</i> (gir gevinst hvis et ulike tall kommer ut)	1 » 1	Spillebordet betjenes av en croupier, som med en <i>rateau</i> samler inn fra bordets felter de innsatser som ikke kommer ut med gevinst, og fra en kasse med jetongs utbetaler gevinst til vinnerne. Ved	
<i>Pair</i> (gir gevinst hvis et like tall kommer ut)	1 » 1		

bordet bruker man fortrinnsvis ikke penger, men jetongs i ulike størrelser og farver som representerer forskjellige verdier. Jetongene kan senere veksles inn.

Kommer roulettehjulet ut med 0 (zero), er det bare spillere som har satt på 0 som får gevinst. Alle

andre innsatser tilfaller banken. 0-feltet er croupierens eneste fordel overfor spillerne. Gjennomsnittlig vil banken i hvert spill innkassere og utbetale i forholdet 37 : 36. Bankens fortjeneste er derfor etter dette 1/37, eller 2,7 %, og den må sies å være rimelig.

Varianter

Amerikanske rouletter har ofte både et 0- og et 00-felt, iblant også et felt som betegnes *Eagle*. Når noen av disse feltene kommer ut, innkasserer banken innsatsene som tilfellet er ved 0-feltet på Monte Carlo-rouletten. Det sier seg selv at bankens gevinst da blir uforholdsmessig stor, og spillernes chanser til å tape er øket betraktelig.

Mens Monte Carlo-rouletten har 36 tall foruten 0, finnes det mindre rouletter med bare 27, 30 og 33 tall. 0-feltenes antall kan variere fra ett til tre. Enkelte europeiske roulettehjul har et rødt og et sort 0- og 00-felt; det røde 0-feltet teller da som *Impair* og *Manque*, mens det sorte 00-feltet teller som *Pair* og *Passe*. Innsatser på disse feltene blir ikke utbetalt i første omgang, men står over til neste spill hvis de kommer ut med gevinst. Vinner spilleren da, får han utbetalt dobbelt; taper han, tar banken det hele.

Ved bruk av rouletter med færre tall kan man ikke regne med så store odds som ved 36 felt-hjulet. I spill med roulette med 27 feltet utbetales således 26 for 1 ved innsats på et enkelt tall.

Ved privat spill bør man bli enige om en maksimumsinnsats, gjerne også om en begrenset spilletid. Ingen er dog forpliktet til å spille tiden ut. En av spillerne er croupier og plaserer sin innsats i form av en bank. Han er ikke forpliktet til å utbetale mer enn han til enhver tid har i banken, selvom denne blir sprengt. Man kan være croupier etter tur og veksle etter et bestemt antall spill, trekke lodd eller by om retten.

		0						
PASSE		1	2	3	MANQUE			
		4	5	6				
		7	8	9				
		10	11	12				
PAIR		13	14	15	IMPAIR			
		16	17	18				
		19	20	21				
		22	23	24				
NOIR		25	26	27	ROUGE			
		28	29	30				
		31	32	33				
		34	35	36				
P	M	D	F			P	M	D
12	12	12				12	12	12

Eksempler på de forskjellige måter innsatsene kan plaseres på: A. Innsats på et enkelt tall (her: 28), gir 35 for 1 hvis det kommer ut med gevinst. B. Innsats på to tall (her: 20—21), gir 17 for 1. C. Innsats på tre tall (her: 7—8—9), gir 11 for 1. D. Innsats på fire tall (her: 5—6—8—9), gir 8 for 1. E. Innsats på seks tall (her: 25—26—27—28—29—30), gir 5 for 1. F. Innsats på tolv tall (her: loddrett rad 1—34), gir 2 for 1. G. Innsats på Dernier 12 («tredje dusin», c: 25—36), gir også 2 for 1. H. Innsats på Pair (like tall), gir 1 for 1. —Gevinsten utbetales når tall(ene) eller kombinasjonen kommer ut med gevinst, og vinneren beholder da innsatsen. Innsatsene kan også plaseres på andre måter, bare det gjøres tydelig.