

COME GIOCARE ALLA ROULETTE FRANCESE: LE REGOLE

1 Agosto 2021



Ci sono cose che da sempre ispirano poeti, musicisti, registi per le loro migliori opere. Basti pensare all'amore, che tanto lavoro ha dato ai compositori. Da Dante a Claudio Baglioni, passando per tutte le commedie romantiche hollywoodiane. Ma non c'è il solo il più dolce dei sentimenti umani tra le tematiche maggiormente gettonate. Anche un gioco come la roulette può dare ispirazione, magari per una canzone, come successo ai fratelli Ferrinis, che hanno intitolato uno dei loro brani più recenti proprio con il nome del gioco francese. Per non parlare dei tanti film che trattano della pallina che gira vorticosamente nel piatto prima di fermarsi su uno dei 37 numeri a disposizione del giocatore. Se vi state chiedendo, però, come si gioca alla roulette, basterà leggere le prossime righe per scoprirlo.

Roulette francese, le regole principali: tappeto e ruota

Partiamo dai due elementi principali di una roulette, costituiti dalla ruota, piuttosto grande e dalla forma concava con una manopola centrale per dare il via allo spin, oggi azionato anche automaticamente con un pulsante, e dal tappeto di gioco. Su entrambi sono scritti tutti i numeri sui quali i giocatori possono puntare le proprie fiches. Già perché le regole prevedono l'uso di questi soldi di plastica e non di denaro reale, specialmente nei casinò. I numeri disponibili sono 37 in totale e vanno dallo 0 al 36 e tutti, esattamente al 50%, sono posizionati su caselle dallo sfondo nero o rosso, ad eccezione dello zero, che avrà uno sfondo verde.

Regole della roulette: lo svolgimento di una mano

Una volta che abbiamo bene a mente da quali elementi essenziali è composta una roulette francese, si può passare a vedere come si svolge una mano. Essa si compone di ben 5 fasi, tutte con nomenclature rigorosamente transalpine. Questo perché una delle regole della roulette francese sta proprio nell'uso della lingua d'oltralpe come ufficiale del gioco. Si parte con il "Faites vos jeux": qui ogni giocatore decide su quale numero o combinazione di numeri puntare le proprie fiches, sistemandole sul panno verde. Quando il croupier, invece, esclama "Le Jeux il sont fait", vuol dire che i giochi sono fatti, ossia non è più permesso cambiare la propria puntata o aggiungerne delle ulteriori. La frase "Rien va plus", poi, annuncia l'inizio del giro della roulette, con l'immissione successiva della pallina bianca. Quando questa si ferma su un determinato numero, c'è l'annuncio da parte del croupier, che rende noto il numero e il colore vincente della mano. Infine, chi ha vinto riceve le fiches secondo le modalità di pagamento previste.

Regole della roulette: i sistemi di puntata

Per giocare alla roulette è fondamentale puntare le proprie fiches. Questo è possibile farlo in più modi a partire dalla giocata classica: il numero pieno. In questo caso il giocatore scommetterà sull'uscita del singolo numero, zero compreso, sulla roulette e, qualora dovesse indovinare la previsione, riceverà un corrispettivo pari a 36 volte la posta giocata. Esistono, poi, le puntate multi numero, come la Ann finali, nella quale il giocatore decide di scommettere sull'uscita di uno tra i numeri che finiscono con la stessa cifra: ad esempio il 2, il 12, il 22 e il 32. La vincita sarà variabile in questo caso. Poi esiste la coppia, o cavallo, che consente di puntare fiches nello spazio intermedio tra due numeri consecutivi. La vincita pagherà 18 volte la nostra puntata. Con la terzina, che permette di puntare fiches su tre numeri vicini sul panno verde, si arriva a vincere 12 volte la puntata fatta. Adesso ne vedremo altre tra le principali, ma per conoscere tutti i sistemi di puntata, comprese altre regole e strategie della roulette, è bene [consultare una guida dettagliata sulle roulette](#), dove sarà possibile apprendere tutte le combinazioni possibili di scommessa sul panno verde. Passiamo, dunque, al Carré, e che consente al giocatore di puntare su un gruppo formato da quattro numeri che danno origine visivamente a un quadrato. Qui la vincita sarà pari a 9 volte la somma puntata. Simile al Carré è la sestina, con la differenza che si formerà un rettangolo fatto di terzetti di numeri e si vincerà 6 volte il postato. Molto gettonata è anche la colonna, che permette di puntare su una delle tre linee verticali del tappeto e che paga 3 volte la posta. Infine, ci sono la Manque, che consente al giocatore di puntare su un numero dall'1 al 18, e la Passe, che permette di scommettere sull'uscita di un numero dal 19 al 36. Entrambe pagano il doppio della posta giocata, alla pari della puntata sui numeri rossi o su quelli neri.