

RUSSISCH ROULETTE

1 Russisch Roulette - Spielanleitung

Ein neuartiges Spielkarten-Roulette für 2 bis 7 Spieler

© Gilbert Obermair • 1. Auflage 1975

Alle Rechte einschl. das Recht zur Übersetzung in fremde Sprachen
F. X. Schmid Vereinigte Münchener Spielkarten-Fabriken GmbH & Co. KG. München



Die Spielidee

„Russisch Roulette“ ist ein Glücksspiel für 2 bis 7 Personen. Wenn jemand sagen sollte, so habe man dieses spannende Glücksspiel schon im alten Rußland gespielt, dann ist das entweder wahr oder - wenn nicht - zumindest gut erfunden.

Ein Spieler ist der Zar. Die anderen spielen gegen ihn und setzen ihre Chips auf die Felder des Spielplans. Der Zar mischt die Karten und deckt die gewinnbringende Karte auf.

Die Gewinnmöglichkeiten reichen vom 2-fachen bis zum 24-fachen des Einsatzes.

Zu einem richtigen „Russisch Roulette“ gehört natürlich auch ein Revolver. Nehmen Sie ihn bitte nicht zu ernst! Wenn Sie ihn anfordern, haben Sie die Chance, 100 Rubel zu gewinnen.

Sie tragen dann aber auch das Risiko, sofort aus dem Spiel ausscheiden zu müssen. Sollte Ihnen das zustoßen, dann denken Sie daran,

was der griechische Philosoph Demokrit (400 v. Chr.) sagte: „Die einzigen Spieler, die stets gewinnen, je länger sie spielen, sind die Musikanten.“

Das Spielzubehör

Zu diesem Spiel gehören

- 1 Spielplan,
- 120 Chips im Wert von 5 Rubel (je 20 in einer Farbe), schwarz, lila, rot, weiß, grün, blau,
- 30 5-Rubel-Scheine
- 35 10-Rubel-Scheine,
- 30 50-Rubel-Scheine
- 20 100-Rubel-Scheine.
- 12 500-Rubel-Scheine, = insgesamt 10000 Rubel
- 25 Spielkarten (Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As in Herz, Pik, Caro und Treff), und 1 Joker,
- 1 gelber Revolver-Chip,
- 1 Spielregel.

Die Spielvorbereitung

1. Spielplan und Spielkarten

Der Spielplan und die Spielkarten werden in die Mitte gelegt

2. Der Zar

Es wird ausgelost oder bestimmt, wer der Zar (der Bankhalter) ist.

3. Das Spielgeld

Jeder Spieler erhält vom Zaren 10 Chips in jeweils einer Grundfarbe als Startkapital.

Jeder dieser Chips hat einen Wert von 5 Rubel.

Das Papiergeld und die restlichen Chips bleiben zunächst im Besitz des Zaren. Auch der Revolver(-Chip) wird beim Zaren deponiert.

4. Die Spielzeit

Es wird vereinbart, wie lange gespielt werden soll. So kann man sich z.B. auf maximal 2 Stunden festlegen.

Das Spiel

1. Mischen und Setzen

Der Zar sagt: „Machen Sie Ihr Spiel!“ („Faites votre jeux!“) und mischt die Karten. Die Spieler setzen ein Chip oder mehrere Chips auf ein Feld oder auf mehrere Felder des Spielplans.

Und zwar

- auf Rot oder Schwarz in der Spielplanmitte (Gewinnchancen je Feld 1: 2),
- auf die Spielkartenfarben Herz, Pik, Caro oder Treff (Gewinnchancen je Feld 1:4),
- auf die Wortfelder Neun, Zehn, Bube, Dame, König oder As (Gewinnchancen je Feld 1: 6),
- auf die Spielkarten des äußeren Ringes (Gewinnchancen je Karte 1 :24), oder
- auf eine Linie zwischen 2 Spielkarten, somit auf diese 2 Spielkarten zugleich (Gewinnchancen 1: 12).

Im allgemeinen wird nur mit Chips gesetzt. Besonders Risikofreudige können jedoch auch mit Geldscheinen setzen, auf die zur Erleichterung der späteren Abrechnung ein Chip der eigenen Farbe gelegt werden sollte.

2. Abheben

Der Zar sagt: „Nichts geht mehr!“ („Rien ne va plus!“) und legt die Karten mit dem Rücken nach oben auf den Tisch. Von diesem Augenblick an dürfen keine Chips und Geldscheine mehr gesetzt werden.

Ein Spieler hebt einen Teil der Karten ab und der Zar legt die nicht abgehobenen Karten auf die abgehobenen.

Um Manipulationen zu verhindern, sollten die Karten beim Abheben und auch später beim Aufdecken der Gewinnkarte mit nur einer Hand berührt werden.

3. Die Gewinnkarte

Nun deckt der Zar die erste (oberste) Karte auf

und ruft ihren Namen. Das ist die Gewinnkarte, nach der sich die folgende Abrechnung richtet.

4. Abrechnen

Zunächst zieht der Zar alle jene Chips und Geldscheine ein, die nicht auf Gewinnfeldern liegen.

Dann zahlt er die Gewinne aus, und zwar

- 2-fach an alle Spieler, die auf die richtige Farbe gesetzt haben (rot oder schwarz),
- 4-fach an alle, die richtig auf Herz, Pik, Caro oder Treff gesetzt haben,
- 6-fach an alle, die richtig auf die Wortfelder Neun, Zehn, Bube, Dame, König oder As gesetzt haben,
- 12-fach an alle, die richtig auf eine Linie neben der Gewinnkarte gesetzt haben, und
- 24-fach an alle, die richtig auf die Gewinnkarte selbst gesetzt haben.

Die Gewinne werden, wenn möglich, in Chips ausgezahlt, welche der Grundfarbe der jeweiligen Gewinner entsprechen. Sonst wird Papiergeld ausbezahlt. Die Gegenspieler können hierauf Papiergeld in Chips ihrer Farbe umwechseln, wenn diese beim Zaren verfügbar sind.

Dann kommt die nächste Spielrunde, wie in Punkt 1. (Mischen und Setzen) beschrieben.

5. Russisch Roulette

Jeder Spieler spielt gegen den Zaren und hat die Möglichkeit, das Schicksal herauszufordern.

Er ruft während des Mischen und Setzens (Punkt 1.): „Russisch Roulette!“ und bekommt hierauf vom Zaren den Revolver-Chip ausgehändigt. Sollten mehrere Spieler „Russisch Roulette“ verlangen, so wird der Revolver demjenigen gegeben, der zur Zeit am wenigsten Geld besitzt

Der Russisch-Roulette-Spieler setzt nun den Revolver-Chip auf eines der 6 Wortfelder (Neun, Zehn, Bube, Dame, König oder As).

Wenn später die Gewinnkarte aufgedeckt wird (Punkt 3.), gibt es 2 Möglichkeiten:

- Der Revolver liegt auf dem Wortfeld der Gewinnkarte: Der Russisch-Roulette-Spieler muß sofort aus dem Spiel ausscheiden und der Zar nimmt den Revolver-Chip zurück und Geld sowie Chips dieses Spielers in seinen Besitz.
 - Der Revolver liegt nicht auf dem Wortfeld der Gewinnkarte: Der Zar nimmt den Revolver-Chip zurück und zahlt an den Russisch-Roulette-Spieler eine Mutprämie von 100 Rubel aus.
- Jeder Spieler, der kein Geld mehr besitzt, muß ausscheiden oder für sich „Russisch-Roulette“ beantragen,

6. Die Jokerkarte

Deckt der Zar die Jokerkarte auf, zieht er alle Chips und Geldscheine ein, die auf dem Spielplan gesetzt wurden. Das gilt für den gelben Spielplan gesetzt wurden. Das gilt auch für den gelben Revolver-Chip. Der Spieler, der ihn gleich auf welches der 6 Wortfelder gesetzt hat, muß aus dem Spiel ausscheiden und der Zar nimmt alle Chips und Geldscheine dieses Roulette-Spielers in Besitz.

7. Das Spielende

Das Spiel ist zu Ende,

- wenn die vereinbarte Spielzeit verstrichen ist,
- oder wenn alle Gegenspieler des Zaren bis auf einen ausgeschieden sind,
- oder wenn die Bank gesprengt wurde (wenn der Zar kein Geld mehr hat).

Gewonnen hat derjenige, der bei Spielende die meisten Rubel besitzt