



# DICE 52

SPIELREGELN



**SPIELBANKEN BAYERN**

## EINLEITUNG

Dice52 ist ein spannendes und unterhaltsames Würfelspiel. Es können bis zu sechs Personen am Hauptspiel teilnehmen. Zusätzlich können bei den Nebenspielen Einsätze von weiteren Spielern getätigt werden, die nicht am Hauptspiel teilnehmen. Sind im Hauptspiel die Pflichteinsätze getätigt, würfelt der Gast so lange mit den zwei Würfeln, bis der Shooter-Bonus geknackt oder eine Sieben gewürfelt wird.

Bei jedem Wurf, der von der Sieben abweicht, ziehen alle Einsätze im Hauptspiel ein Feld weiter. Sollten im Nebenspiel Treffer erzielt worden sein, werden diese ausbezahlt.

Wenn eine Sieben gewürfelt wird, werden die Einsätze eingezogen und der nächste Teilnehmer des Hauptspiels bekommt die Würfel. Ausgenommen ist hier das Siebener-Wettfeld im Nebenspiel. Dieses Wettfeld gewinnt nur, wenn im nächsten Wurf eine Sieben gewürfelt wird.

Werden alle 52 Felder im Hauptspiel erreicht, gilt der Shooter-Bonus als geknackt und wird dem aktuellen Shooter (Würfler) ausbezahlt.

## GEWINN- WAHRSCHEINLICHKEIT

### Hauptspiel (rote Felder)

Shooter-Bonus –  
Gewinnwahrscheinlichkeit 0,007631%

QUOTENFELDER IM HAUPTSPIEL	GEWINN- WAHRSCHEINLICHKEIT
1 : 1	48,225 %
4 : 1	19,381 %
5 : 1	16,151 %
9 : 1	9,346 %
11 : 1	7,789 %
14 : 1	6,491 %
17 : 1	5,409 %
20 : 1	4,507 %
25 : 1	3,756 %
36 : 1	2,608 %
44 : 1	2,174 %
77 : 1	1,258 %

### Nebenspiele (schwarze und weiße Felder)

SCHWARZE FELDER	GEWINN- WAHRSCHEINLICHKEIT
Pasch	2,778 %
3 bzw. 11	5,556 %
4 bzw. 10	8,333 %
5 bzw. 9	11,111 %
6 bzw. 8	13,889 %
7	16,667 %

WEISSE FELDER	GEWINN- WAHRSCHEINLICHKEIT
Pasch	2,778 % <i>Die Wahrscheinlichkeit, dass der Einsatz unverändert liegen bleibt, liegt bei 80,556 %.</i>
6 bzw. 8	13,889 % <i>Die Wahrscheinlichkeit, dass der Einsatz unverändert liegen bleibt, beträgt 69,444 %.</i>

## SPIELREGELN

---

Als erster Shooter gilt derjenige, der der linken Seite des ausführenden Croupiers am nächsten ist. Das Recht zu würfeln geht nach jeder Würfelserie, d. h., wenn eine Sieben oder der 52. Wurf gefallen ist, im Uhrzeigersinn einen Platz weiter. Kommt ein neuer Spieler an den Tisch, darf die Reihenfolge der bereits im Spiel befindlichen Spieler nicht verändert werden. Kein Spieler kann sich durch Um- oder Aussetzen einen Vorteil in der Reihenfolge verschaffen.

Jeder Spieler muss die beiden Würfel quer über das Spielfeld an die gegenüberliegende Bande aus einer Hand würfeln. Falls dies nicht geschieht, ist der Wurf ungültig und muss wiederholt werden.

## HAUPTSPIEL

---

Ziel des Hauptspiels ist, möglichst lange zu würfeln, ohne die Augensumme Sieben zu erhalten. Je länger eine Serie ohne eine Sieben anhält, desto höher ist der Gewinn für alle am Hauptspiel teilnehmenden Spieler. Nach jedem Wurf, der von der Sieben abweicht, wird der Einsatz aller Spieler um ein Feld verschoben. Die Pflichteinsätze der Spieler werden zu Beginn auf das mit einem 5-€-Jeton markierten Feld platziert. Bis zum 52. Wurf oder bis eine Sieben gewürfelt wird, dürfen im Hauptspiel keine weiteren Einsätze getätigt werden.

Ab dem zweiten Zeilenwechsel wird jeweils die abgedruckte Wertmarke (Jetons und Plaques: 10 €, 20 €, 50 €, 100 €, 500 €, 1.000 € und 5.000 €) als Gewinn ausgezahlt. Ab Erreichen des Feldes mit dem 10-€-Jeton sind dem Spieler der Einsatz von 5 € und die Auszahlungen in Höhe der jeweils erreichten „Jeton-Felder“ bereits als Gewinn sicher.

Spieler, die am Hauptspiel teilnehmen und den Grundeinsatz von 5 € gesetzt haben, müssen einen Einsatz von mindestens 5 € zu Beginn einer neuen Wurfserie in den Feldern mit den dargestellten Auszahlquoten (1:1, 4:1, 5:1, 9:1...) tätigen. Sobald diese Felder erreicht werden, wird der Einsatz gemäß der dargestellten Quote sofort ausgezahlt.

## EINSATZ

---

Der Pflichteinsatz für das Hauptspiel (rote Felder) beträgt zu Beginn 5 € für jeden Spieler. Zusätzlich muss jeder Spieler im Hauptspiel mindestens einmal 5 € bzw. maximal 2.000 € auf die in den Rauten dargestellten Quoten oder maximal 200 € auf die Quoten in den rechteckigen Feldern setzen.

Der Minimaleinsatz im Nebenspiel (weißer Bereich) beträgt 5 € und der Maximaleinsatz 2.000 €. Der Minimaleinsatz im schwarzen Bereich beträgt 5 € und der Maximaleinsatz 200 €. Der maximale Einsatz im ersten Siebener-Feld beträgt 2.000 €.

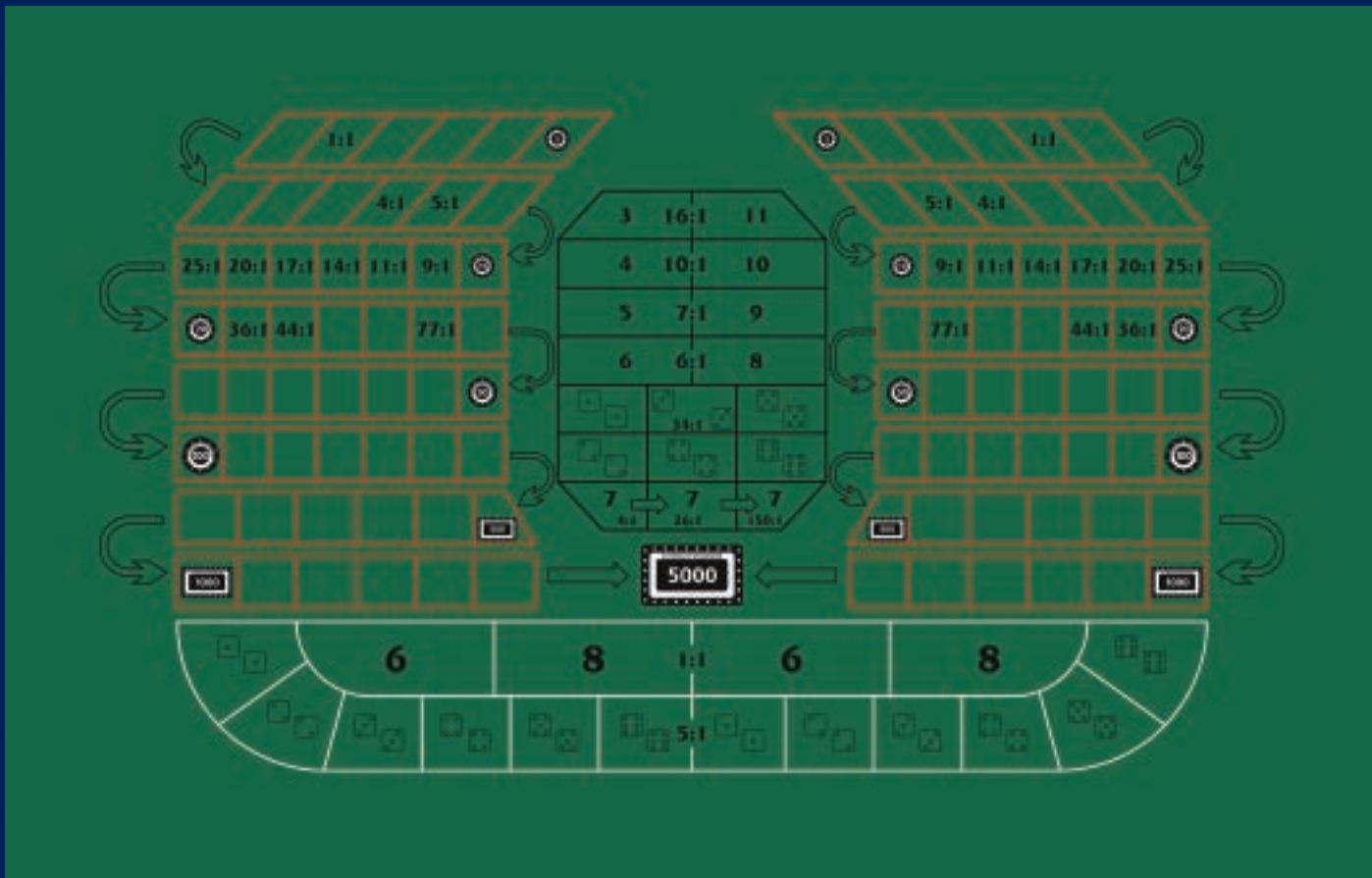
## SHOOTER-BONUS

---

Der Shooter-Bonus fällt, sobald ein Spieler eine Serie bis zum 5.000er-Plaques spielt.

Bei jedem Pflichteinsatz im Hauptspiel in Höhe von 5 € wird 1 € für den Bonus einbezahlt.

Die Bonus-Summe bekommt zu 80 % der Shooter, 20 % werden für den Shooter-Bonus verwendet.



## NEBENSPIEL

Im schwarzen Bereich erfolgt die Gewinnentscheidung nach jedem Wurf und im weißen Bereich bleiben die Einsätze so lange stehen, bis der Gewinn oder Einsatz abgezogen wird oder der Shooter eine Sieben würfelt. Vor jedem Wurf kann der Einsatz in den weißen Setzfeldern erhöht, verringert oder abgezogen werden.

Ein Einsatz auf das erste Feld mit der Sieben (4:1) wird ausgezahlt, wenn der nächste Wurf des Shooters eine Sieben ist. Die Gäste haben die Möglichkeit, sich den Gewinn auszahlen zu lassen, oder sie verzichten und wetten darauf, dass der nächste Wurf ebenfalls

eine Sieben wird. Sollte der Gast seinen Einsatz liegen lassen, zieht der Crupier diesen in das nächste Siebener-Feld. Hierbei wird der erste Wurf des nächsten Shooters mit in die Wertung einbezogen. Sollte der nächste Wurf wieder eine Sieben sein, wird der Einsatz nach der Quote 26:1 ausbezahlt, oder er zieht in das nächste Siebener-Feld mit der nächsthöheren Auszahlungsquote 150:1. Sollte der Einsatz liegen bleiben und es wird im nächsten Wurf keine Sieben gewürfelt, hat der Gast die Wette nicht gewonnen. Sein Einsatz wird einbehalten.



# SPIELBANKEN BAYERN

[www.spielbanken-bayern.de](http://www.spielbanken-bayern.de)



Glücksspiel kann süchtig machen. Spielteilnahme ab 21 Jahren.  
Informationen und Hilfe unter [www.spielbanken-bayern.de](http://www.spielbanken-bayern.de)