

si scommette	si ricevono
1 gettone su un colore	$\left\{ \begin{array}{l} 2 \text{ gettoni, se esce il colore su cui si è scommesso,} \\ 0 \text{ gettoni, negli altri casi.} \end{array} \right.$

Tabella 1: Schema del gioco non equo

si scommette	si ricevono (gioco equo)
1 gettone su un colore	$\left\{ \begin{array}{l} 6 \text{ gettoni, se il colore su cui si è scommesso è il Rosso ed esce il Rosso,} \\ 3 \text{ gettoni, se il colore su cui si è scommesso è il Verde ed esce il Verde,} \\ 2 \text{ gettoni, se il colore su cui si è scommesso è il Blu ed esce il Blu.} \\ 0 \text{ gettoni, negli altri casi.} \end{array} \right.$

Tabella 2: Schema del gioco equo

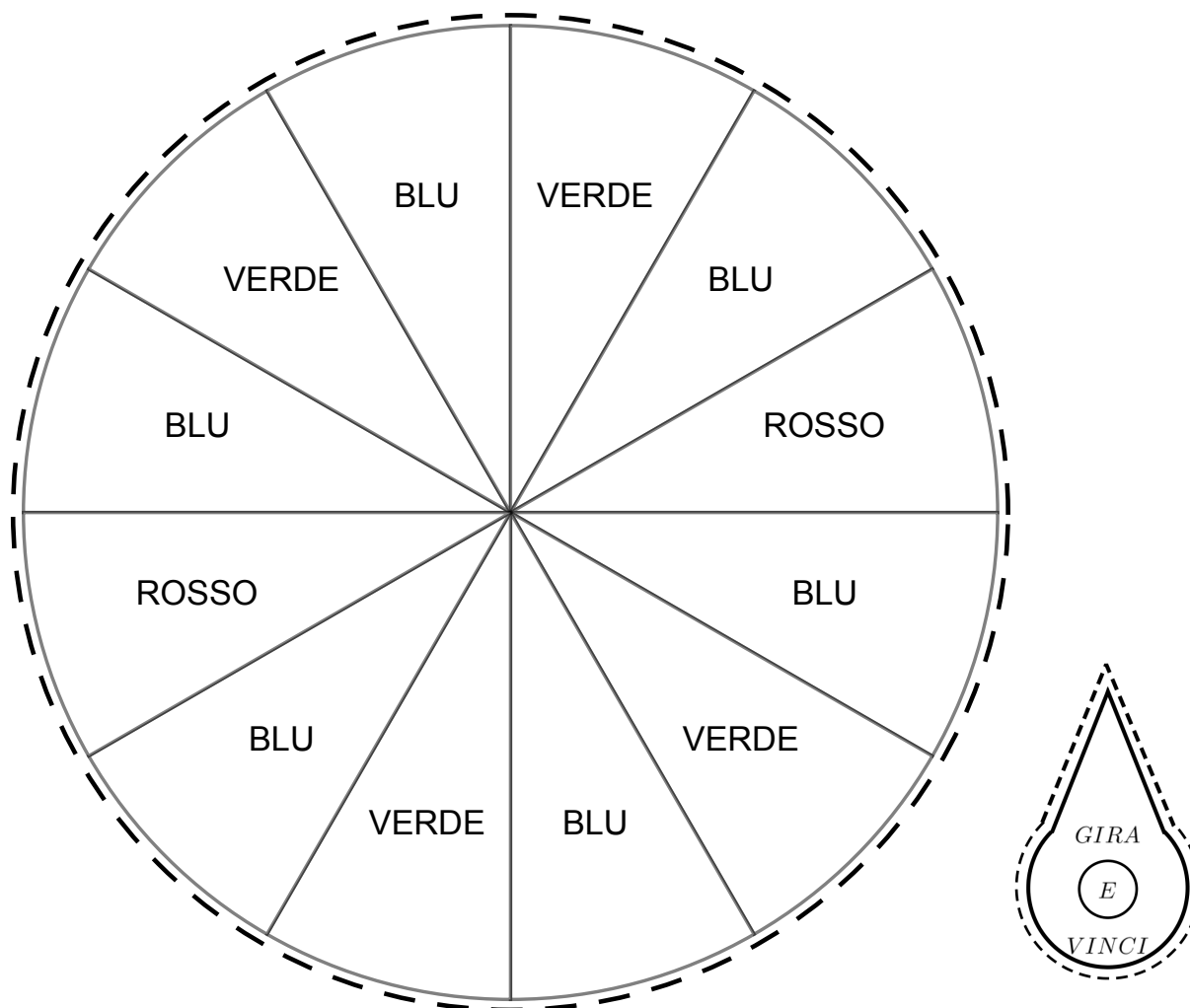


Figura 1: Ruota della Fortuna. Incolla su un cartoncino sia la ruota che la freccina (eventualmente ingrandite). Colora i settori circolari con il colore corrispondente. Ritaglia la ruota e la freccina. Fai un piccolo foro sul cerchio interno della freccina e uno un pò più grande nel centro della ruota. Fissa la freccina con un fermacampione al centro della ruota. Scommetti su un colore e fai girare la ruota.

Giuseppe Sanfilippo e Carmen Zito. Rota Fortunae