

RULETA FRANCESA

En las suertes sencillas, caso de salir el cero éstas pierden la mitad de su valor, quedando retenidas entre las líneas correspondientes dibujadas en el paño y que reflejan este hecho (ejemplo: cuando quedan retenidas por 1ª vez valen la mitad de la apuesta inicial, por 2ª vez valen la cuarta parte de la apuesta inicial, etc.)

Otro tipo de apuestas más complejas por cuanto cubren los diversos sectores del cilindro son las siguientes:

Sector del cero

Se precisan nueve fichas y con ellas se apuesta a los siguientes números: 0-2-3; 4-7; 12-15; 18-21; 19-22; 25-26-28-29 (denominado cuadro 25-29) y 32-35.

Tercio

Se precisan seis fichas para apostar a los siguientes doce números: 5-8; 10-11; 13-16; 23-24; 27-30 y 33-36.

Huérfanos

Con cinco fichas se cubre los números: 1; 6-9; 14-17, 17-20 y 31-34.

Un número y sus vecinos

Mediante cinco fichas apostamos a un número cualquiera y a los dos contiguos de cada lado en el cilindro.

RULETA AMERICANA

El juego de Ruleta Americana se desarrolla sobre una mesa con un tapete y un cilindro, dividida en 37 casillas numeradas del 0 (cero) al 36, ambos incluidos. En el cilindro la casilla del 0 es verde y las restantes alternativamente rojas y negras.

El juego consiste en acertar en qué número del cilindro caerá la bola que lanza el Croupier.

Apuesta

El importe del premio que Ud. puede obtener dependerá del tipo de apuesta que realice y de la cantidad que juegue.

Las apuestas en la Ruleta Americana se realizan con fichas que usted podrá adquirir en la mesa, solicitándolas al Croupier y donde cada cliente jugará con un color a fin de identificar sus fichas.

Un cartel le indicará las apuestas mínima y máxima en cada mesa.

Tanto si realiza usted mismo sus apuestas (que es lo usual en este juego) como si las entrega al Croupier para que él las coloque sobre el tapete, cerciórese de que están bien emplazadas en todo momento.

Las Fichas de Color

Las fichas de este juego se distinguen por su color (ocho distintos en cada mesa) y la marca que las diferencia de las de otras mesas. Usted podrá elegir el valor de las mismas, que deberá ser necesariamente igual en todas las fichas que adquiera. No olvide cambiar sus fichas de su color por fichas de valor, antes de abandonar una mesa de Ruleta Americana.

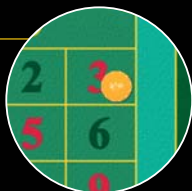


RULETA AMERICANA

Tipos de apuestas

Pleno

El pleno es la apuesta más importante en el juego de la Ruleta Americana. El pago al ganador será de 35 a 1 la cantidad jugada. En este caso, las fichas se situarán sobre el número elegido.



Caballo

Se denomina así la apuesta a dos números situados juntos en el tapete. Deberá colocar sus fichas sobre la línea que separa los dos números elegidos.

El pago al ganador de la apuesta será de 17 a 1 la cantidad jugada.

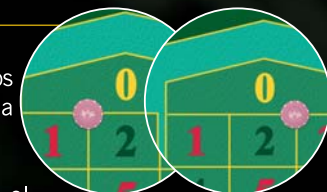


Transversal

Usted también podrá jugar a los tres números que ocupan una fila horizontal. Las fichas apostadas deberán situarse sobre la doble línea vertical al final de la fila de números elegida, en la parte del tapete cercana a la docena.

También se puede jugar a tres números incluido el cero. Las combinaciones posibles son 0-1-2 y 0-2-3. Debiendo colocar la apuesta sobre la intersección de las líneas que forman esas casillas.

El pago al ganador de esta jugada es 11 a 1 la cantidad apostada.



Cuadros

Con esta jugada usted apuesta a los cuatro números que forman un cuadro. La apuesta se situará en el punto de intersección de las líneas que separan las casillas.

También se puede jugar a cuatro números incluido el cero: 0-1-2-3. Esta jugada se denomina "Cuatro primeros" y sólo puede emplazarse en la parte del tapete cercana al jugador. En esta jugada el pago al ganador es de 8 a 1 la cantidad apostada.



Seisena

Al apostar a seisena, usted juega a los seis números que ocupan dos filas horizontales consecutivas. Para hacerlo, situará su apuesta en la intersección de la línea que separa las dos filas de números elegidos y las dos líneas verticales del tapete, más cercanas al jugador.

Con esta jugada, el pago al ganador es de 5 a 1 la cantidad apostada.



Docenas y Columnas

En el tapete encontrará espacios dispuestos para colocar estas apuestas.

El pago al ganador de estas apuestas es de 2 a 1. Si sale el cero, se pierden las fichas jugadas.

Docenas

Usted puede apostar por:

- La primera docena: Números del 1 al 12.
- La segunda docena: Números del 13 al 24.
- La tercera docena: Números del 25 al 36.

Columnas

Las columnas se denominan por su número más alto.

- "Columna del 34": Comprende los números de la columna del 1 al 34.
- "Columna del 35": Comprende los números de la columna del 2 al 35.
- "Columna del 36": Comprende los números de la columna del 3 al 36. Dobles docenas y columnas Cubren 24 números y perciben la mitad de la apuesta. Se corresponden con la conjunción de dos docenas y dos columnas aledañas.



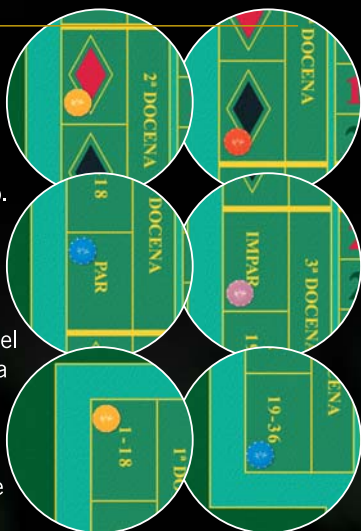
RULETA AMERICANA

Suertes sencillas

En el juego de Ruleta Americana encontrará tres tipos de apuestas sencillas: Rojo o Negro según sea el color del número premiado. Par o Impar y Falta o Pasa si se trata de los números 1 al 18 o del 19 al 36.

Las fichas jugadas se deberán situar en el lugar del tapete específico para cada apuesta.

El premio, si gana, será igual a la apuesta realizada. Si sale el cero, el jugador pierde la mitad de su apuesta.



Apuestas Abreviadas

Además de las mencionadas, en el juego de Ruleta Americana es posible apostar a diversas combinaciones de números según su disposición en el cilindro.

Se trata de las llamadas “Apuestas clásicas”: Sector del cero, Tercio del cilindro y Huérfanos. Y la apuesta a “Un número y sus vecinos” en el cilindro.

Sector del cero

Con esta combinación de apuestas (dos fichas “a transversal” 0, 2, 3, una ficha “a caballo” a los números 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, y 32/35 y dos fichas al cuadro 25/29) se juega a un total de 17 números del cilindro: Los comprendidos entre el 25 y el 22 en la ruleta. Para realizarla son necesarias nueve fichas.

Tercio del cilindro

Al efectuar esta apuesta, juega con seis fichas a los doce números comprendidos entre el 27 y el 33 en la ruleta. Con esta combinación jugará una ficha “a caballo” a los números 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30 y 33/36.

Huérfanos

Se juega apostando cinco fichas a un total de 8 números: Los comprendidos entre el 1 y el 9 a un lado y el 6 y el 17 al otro por su disposición en el cilindro.

Con esta combinación jugará una ficha “a pleno” al número 1 y una ficha “a caballo” a los números 6/9, 14/17, 17/20 y 31/34.

Apuesta a un número y sus vecinos

Esta apuesta consiste en jugar a un número concreto y sus dos números “vecinos” situados a su derecha y a su izquierda en el cilindro. Jugando a un total de cinco números. Para esta apuesta son necesarias cinco fichas.

Si apuestas a:	Juega a:	Ganando:
Pleno:	1 número	35 veces lo apostado
Caballo:	2 números	17 veces lo apostado
Transversal:	3 números	11 veces lo apostado
Cuadro:	4 números	8 veces lo apostado
Seisena:	6 números	5 veces lo apostado
Columna:	12 números	2 veces lo apostado
Docena:	12 números	2 veces lo apostado
Doble Columna	24 números	1/2 vez lo apostado
Doble Dócená:	24 números	1/2 vez lo apostado