



RULETA

EL OBJETIVO DEL JUEGO ES PRONOSTICAR EN QUE CASILLA CAERÁ LA BOLITA DENTRO DE LA RULETA AMERICANA (LANZADA POR EL CROUPIER). AL ACERTAR, OBTIENE UN PREMIO DE ACUERDO A LA APUESTA QUE HAYA HECHO.

A LOS JUGADORES SE LES ASIGNA UN COLOR DETERMINADO DE FICHAS, EL QUE UTILIZARÁN DURANTE TODO EL JUEGO.

REGLAS

LOS JUGADORES DEBEN HACER SUS APUESTAS COLOCANDO EL IMPORTE DE LAS MISMAS EN FICHAS DE COLOR O DE VALOR, EN LOS RESPECTIVOS CASILLEROS MARCADOS EN EL PAÑO PARA CADA UNA DE LOS NÚMEROS O SUERTES. LAS APUESTAS PUEDEN SER SENCILLAS (PAR O IMPAR, ROJO O NEGRO, MENOR O MAYOR, 0 O DOBLE 0), DOBLES (COLUMNAS Y DOCENAS) O MÚLTIPLES (PLENO, SEMIPLENO, CALLE, CUADRO, LÍNEA Y SEXTA). CADA JUGADOR DEBE REALIZAR SUS APUESTAS CON FICHAS DE UN COLOR DISTINTOS O CON FICHAS DE VALOR DE UNA SOLA DENOMINACIÓN. NO OBSTANTE, LOS JUGADORES PODRÁN REALIZAR APUESTAS CON FICHAS DE DISTINTA DENOMINACIÓN SOLO EN LAS ÁREAS DE APUESTAS SENCILLAS O DOBLES. LOS JUGADORES PUEDEN LLAMAR A UNA APUESTA, ES DECIR, PEDIR EN VOZ ALTA LA APUESTA, PARA QUE EL CROUPIER COLOQUE SUS FICHAS EN EL PAÑO.

PARA INICIAR EL JUEGO SE REQUIERE QUE EL CROUPIER LANCE LA BOLITA EN PRESENCIA DE, AL MENOS, UN JUGADOR EN LA MESA, SIN NECESIDAD DE QUE EXISTA ALGUNA APUESTA PREVIA EN EL PAÑO. LAS APUESTAS RECHAZADAS POR EL CROUPIER, DESPUÉS DEL "NO MÁS APUESTAS" NO TENDRÁN VALOR, CUALQUIERA SEA SU MONTO, QUEDANDO NULAS.

TAN PRONTO LA BOLITA SE DETENGA EN CUALQUIERA DE LOS NÚMEROS DE LA RULETA, EL CROUPIER DEBE ANUNCIAR EN VOZ ALTA EL NÚMERO Y COLOR GANADOR, Y LAS DIFERENTES SUERTES MÚLTIPLES GANADORAS, COLOCANDO EL MARCADOR SOBRE EL PAÑO EN EL CASILLERO DEL REFERIDO NÚMERO. A CONTINUACIÓN EL CROUPIER PRINCIPAL PROCEDE A RETIRAR LAS APUESTAS.

