

RULETA AMERICANA EN 3 PASOS



SOLVERDE
CASINOS · HOTÉIS

CONOZCA EL JUEGO

La ruleta americana se juega en una mesa que cuenta con un cilindro de madera con un interior inclinado y un disco giratorio. Este plato está dividido en 37 casillas numeradas del 0 al 36. Estos números alternan entre el rojo y el negro, con la excepción del cero, que es de color verde.

El equipamiento también incluye una pequeña bola que, una vez lanzada por el crupier, determina el número ganador y las apuestas premiadas resultantes.

HAGAN SUS APUESTAS

En la ruleta americana, las fichas utilizadas por los jugadores son "fichas de color" (fichas sin valor facial), identificadas de forma exclusiva por un símbolo diferente para cada mesa. Al comprar estas fichas, los jugadores deben informar al crupier del color elegido y del valor de la apuesta que desean asignarles.

Los jugadores también pueden apostar utilizando fichas de efectivo (fichas de valor facial), siempre que estas apuestas se realicen en suertes sencillas (apuestas exteriores), docenas, columnas o sus respectivos caballos.

Para cualquier tipo de apuesta, los jugadores deben respetar los límites mínimos y máximos de la mesa que se muestran en el cartel. Las apuestas se aceptan hasta que el crupier, tras lanzar la bola, anuncia: "No va más". A continuación, los jugadores deben esperar a que se marque el número ganador antes de recibir cualquier pago.



TABLA DE APUESTAS Y PAGOS

APUESTA	PAGOS / RENDIMIENTO
Pleno 1 número	35 x el valor de la apuesta
Caballo 2 números	17 x el valor de la apuesta
Transversal 3 números	11 x el valor de la apuesta
Cuadro 4 números	8 x el valor de la apuesta
Seisena 6 números	5 x el valor de la apuesta
Docena 12 números	2 x el valor de la apuesta
Doble docena 24 números	1/2 x el valor de la apuesta
Columna 12 números	2 x el valor de la apuesta
Doble columna 24 números	1/2 x el valor de la apuesta
Par Impar 18 números	1 x el valor de la apuesta
Rojo Negro 18 números	1 x el valor de la apuesta
Falta Pasa 18 números	1 x el valor de la apuesta

Nota: Las reglas del juego facilitadas son meramente orientativas. Si tiene alguna duda o necesita más aclaraciones, consulte con un miembro del personal de la sala de juego.

GLOSARIO DE RULETA AMERICANA:

Casillas | Alveolos: Los compartimentos separados en el plato de la ruleta donde se detiene la bola, correspondientes a los números de apuesta.

Fondo de Beneficencia: Contribuciones de bienestar social, a menudo destinadas a organizaciones benéficas locales, compuestas por fichas no reclamadas o fondos procedentes de apuestas en disputa.

Deflectores | Rombos: Obstáculos (a menudo pasadores metálicos en forma de rombo) situados en la pista inclinada del cilindro de madera (la taza) que interceptan la trayectoria de la bola desde la banda hasta el disco giratorio.

La Bola: Una bola blanca perfectamente equilibrada, hecha de sustituto de marfil o material compuesto, con un diámetro de entre 18mm y 24mm.

Torreta | Reborde: El borde superior del cilindro de madera donde se colocan las fichas para su cambio cuando no se dispone de una bandeja específica, o donde se retienen las fichas en disputa hasta que se toma una decisión.

Suerte | Apuesta: Un número o combinación específica con potencial para ganar.

Racha: Una serie consecutiva del mismo resultado, como una secuencia de "Pares" o "Impares".

Crupier: El encargado de gestionar y operar la mesa de juego.

Ficha | Jetón: Un símbolo convencional en forma circular o rectangular que representa dinero de curso legal dentro del casino.

Lanzamiento | Giro: La secuencia de eventos que constituyen una sola jugada, incluido el resultado final.

No va más: El anuncio en voz alta realizado por el crupier tras lanzar la bola, a partir del cual no se permiten más apuestas ni modificaciones de las ya existentes.

Dolly | Marcador: El marcador que se coloca sobre el tapete para identificar el número ganador, garantizando que las fichas premiadas no se retiren accidentalmente durante la recogida.

Sistema | Permanencia: El estudio de las probabilidades o patrones de apuestas registrados por los jugadores durante el juego para orientar su próxima apuesta.

Apuesta | Postura: La cantidad de dinero o fichas que se colocan en una apuesta.

Sesión: Un período de juego con una duración determinada, que a menudo abarca dos días naturales (comenzando un día y terminando al siguiente), sin superar las 12 horas consecutivas.

Limpieza | Retirada: El proceso de recoger todas las fichas perdedoras del tapete utilizando el rastrillo o las manos.

Vecinos del Cero: Una apuesta clásica anunciada que cubre 17 números utilizando 9 fichas sin valor facial: la transversal 0-2-3 (2 fichas); los caballos 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 32-35 (5 fichas); y el cuadro 25-29 (2 fichas).

Tercio del Cilindro: Una apuesta anunciada que cubre 12 números con 6 fichas sin valor facial, utilizando los caballos: 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30 y 33-36.

Huérfanos: Una apuesta anunciada que cubre los 8 números restantes con 5 fichas sin valor facial: pleno al 1, y los caballos 6-9, 14-17, 17-20 y 31-34.

Último lanzamiento: La última ronda de la sesión, anunciada de viva voz por el crupier tras recibir la señal de que la sala de juego va a cerrar.