

Ruleta Francesa

Aprender a jugar

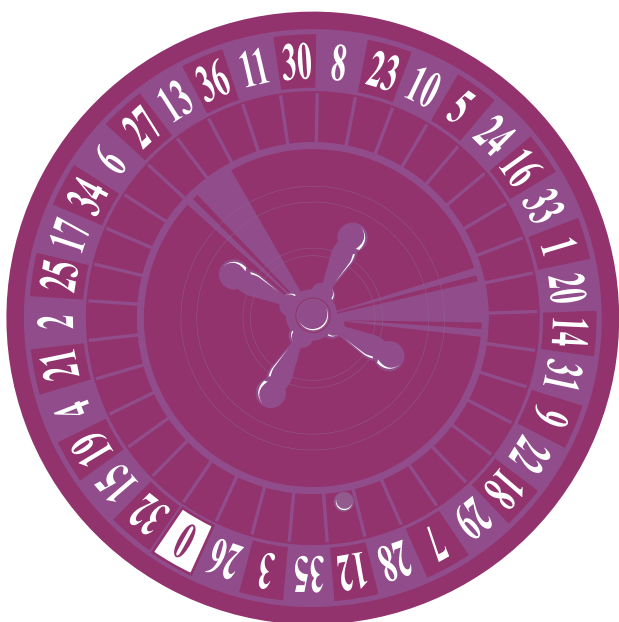


Todo lo que rodea a este juego tiene un halo de misterio que lo hace, si cabe aun más interesante.

Se dice que la Ruleta fué inventada en 1655 por el monje francés Blaise Pascal. Otros creen que fue un monje solitario que lo invento para cambiar su monotonono estilo de vida. Otras fuentes piensan que es derivado de un viejo juego chino que se jugaba en el Tibet.

Pero la historia de la ruleta va más alla. La leyenda dice que François Blanc, que fundó el primer casino en Monte Carlo en 1842, le vendió su alma al diablo a cambio de aprender el verdadero significado de la Ruleta. Es curioso porque si se suman todos los números en la rueda de la Ruleta nos da 666 como resultado. ¿Casualidad?

El Juego



Lo que debes saber antes de empezar

El juego de Ruleta Francesa se desarrolla sobre una mesa con un tapete y una ruleta, dividida en 37 casillas, numeradas del 0 (cero) al 36, ambos inclusive.

En la ruleta, la casilla del 0 es verde y las restantes rojas y negras, alternativamente.

El juego consiste en acertar el número de la ruleta en el que caerá la bola lanzada por el crupier.

Diagrama de la mesa de Ruleta Francesa, mostrando las casillas numeradas del 0 al 36, las opciones de apuesta y los colores de las casillas.

		0					
PASA 19-36	1	2	3	FALTA 1-18			
	4	5	6				
	7	8	9				
	10	11	12				
PAR	13	14	15	IMPAR			
	16	17	18				
	19	20	21				
	22	23	24				
◆	25	26	27	◆			
	28	29	30				
	31	32	33				
	34	35	36				
12 ^p	12 ^s	12 ^t			12 ^t	12 ^s	12 ^p

Comienza el juego

LAS APUESTAS

Las apuestas de la Ruleta Francesa se realizan con fichas que podrás adquirir en las mesas o en la Caja de juego.

Un cartel metálico te indicará las apuestas mínima y máxima de cada mesa. Si lo desea, sitúa tú mismo las fichas o entrégalas a los crupieres, quienes las emplazarán sobre el tapete en los números o suertes que tú les indiques.

Las apuestas siempre deberán estar colocadas antes de que el crupier diga "no va más" momentos antes de caer la bola en el número que resultará premiado.

Tanto si realizas tus apuestas como si las entregas al crupier, cerciórate de que están bien emplazadas en todo momento.

Las apuestas posibles en la Ruleta Francesa son numerosas. Le sugerimos que, hasta que conozca bien el juego, comience por las más sencillas. El importe del premio que puedes obtener dependerá del tipo de apuesta y de la cantidad que juegues.

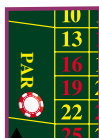
SUERTES SENCILLAS



Rojo



Negro



Par



Impar



Pasa



Falta

Si sale el 0, la cantidad jugada no obtiene premio y pierdes la mitad de su valor; podrás optar entonces por retirar, previa petición al crupier, la mitad de su apuesta o jugarla en la bola siguiente.




Si optas por jugar, el crupier colocará su apuesta en la línea interna que hay en el espacio

DOCENAS



Si ganas, el pago de estas apuestas es de 2 a 1. Si sale el cero, pierdes la cantidad jugada.

COLUMNAS


1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36
		

Si ganas, el pago de estas apuestas es de 2 a 1.
Si sale el cero, pierdes la cantidad jugada.

SEISENA

Se juega a los seis números que ocupan dos filas horizontales consecutivas.

28	29	30
31	32	33



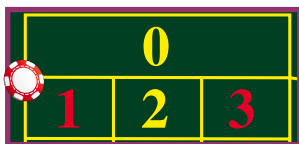
En esta jugada, el pago al ganador es de 5 a 1 la cantidad apostada.

CUADROS

Se juega a los cuatro números que conforman un cuadro.



Una variante de esta apuesta es la denominada "Cuatro Primeros", que consiste en apostar a los cuatro primeros números, incluido el cero: 0-1-2-3.



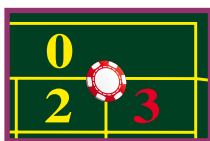
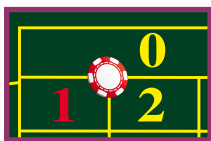
En esta jugada, el pago al ganador es de 8 a 1 la cantidad apostada.

TRANSVERSAL

También podrás jugar a los tres números que ocupan una fila horizontal.



Una variante de esta apuesta es el juego a tres números incluido el cero; las combinaciones posibles son 0-1-2 y 0-2-3.



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

CABALLO

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



PLENO

Es la apuesta más importante, con un pago de 35 a 1 al ganador.



APUESTAS ABREVIADAS

Vecinos del cero

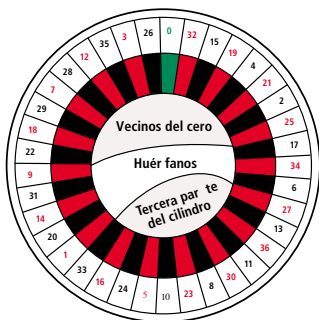
Con esta combinación de apuestas se juega a un total de 17 números del cilindro: los comprendidos entre el 25 y el 22. Para realizarla son necesarias nueve fichas.

El pago al ganador dependerá del tipo de apuesta y las fichas jugadas.

Tercio del cilindro

Al efectuar esta apuesta, juegas con seis fichas, a los doce números comprendidos entre el 27 y el 33.

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



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 la ruleta.

El pago al ganador dependerá de la apuesta y las fichas jugadas.

APUESTA A UN NÚMERO Y SUS VECINOS

Esta apuesta consiste en jugar a un número concreto y sus dos números "vecinos" situados a tu derecha y a tu izquierda. Jugando a un total de cinco números. Para esta apuesta son necesarias cinco fichas.

Recuerda que:

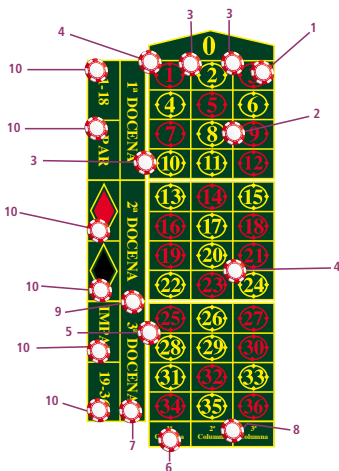
Todas las apuestas deben estar correctamente emplazadas antes de que el crupier anuncie el "no va más"

En el Casino no se admiten apuestas bajo palabra; si se hicieran, carecerían de valor.

Tú eres el responsable de tus apuestas situadas sobre el tapete.

Si precisas alguna aclaración sobre las apuestas no dudes en consultar a nuestro personal de las Salas de Juego.

COMBINACIONES Y PAGO DE GANANCIAS



SI JUEGA A:	LO HACE A:	PUDIENDO GANAR:
1. PLENO	1 NÚMERO	35 VECES LO APOSTADO
2. CABALLO	2 NÚMEROS	17 VECES LO APOSTADO
3. TRANSVERSAL	3 NÚMEROS	11 VECES LO APOSTADO
4. CUADRO	4 NÚMEROS	8 VECES LO APOSTADO
5. SEISENA	6 NÚMEROS	5 VECES LO APOSTADO
6. COLUMNA	12 NÚMEROS	2 VECES LO APOSTADO
7. DOCENA	12 NÚMEROS	2 VECES LO APOSTADO
8. DOBLE COLUMNA	24 NÚMEROS	1/2 VEZ LO APOSTADO
9. DOBLE DOCENA	24 NÚMEROS	1/2 VEZ LO APOSTADO
10. SUERTE SENCILLA	18 NÚMEROS	1 VEZ LO APOSTADO

Ya estás preparado para probar suerte.
Nosotros te deseamos la mejor del mundo.



www.casinotorrequebrada.com

Grupo Gran Madrid