

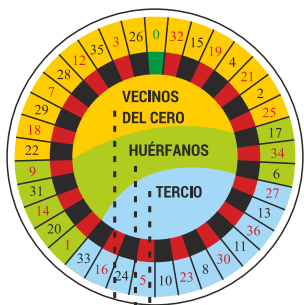
# RULETA AMERICANA

Es un juego de azar en donde los participantes juegan contra el Casino. El objetivo es acertar cuál será el número de la ruleta en donde caerá la bola que lanza el crupier.

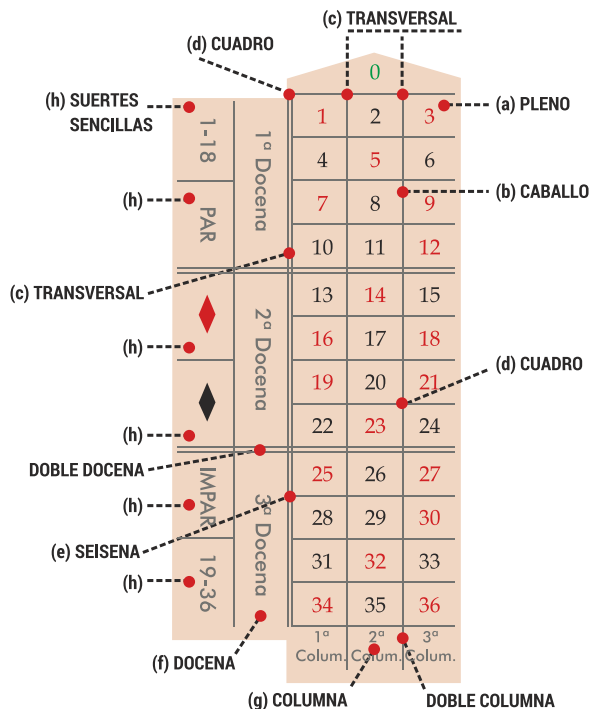
## MÁXIMOS Y MÍNIMOS

Los máximos y mínimos están comprendidos en la banda de fluctuación autorizada por la Comunidad Autónoma de Madrid, y aparecen reflejados en cada mesa de Ruleta Americana.

## ESQUEMA DE JUEGO



VECINOS DEL CERO  
HUÉRFANOS  
TERCIO



## DESARROLLO DEL JUEGO

Este tipo de ruleta ofrece la posibilidad de apostar con fichas de color de un valor determinado para cada jugador, así en el momento en que se compra una serie de fichas se puede fijar el valor que se desea dar a cada una de ellas.

El valor de estas fichas puede ir del mínimo al máximo estipulado, siendo válidas únicamente en la mesa que han sido adquiridas.

El cliente es responsable de sus apuestas situadas en el tapete. Cuando el crupier anuncia "no va más", ninguna postura podrá ser colocada en el paño, no admitiéndose las apuestas bajo palabra.

## COMBINACIONES GANADORAS

(a) PLENO	●	
(b) CABALLO	20 21	7 10
(c) TRANSVERSAL	22 23 24	0 1 2 3
(d) CUADRO	14 15 17 18	0 1 2 3
(e) SEISENA	28 29 30 31 32 33	
(f) DOCENA	12 <sup>o</sup> 12 <sup>o</sup> 12 <sup>o</sup>	
(g) COLUMNA	34 35 36 1 <sup>a</sup> 2 <sup>a</sup> 3 <sup>a</sup>	
(h) SUERTES SENCILLAS	ROJO RED PAR FALTA/ (1-18) NEGRO BLACK IMPAR PASA/ (19-36)	

## APUESTAS Y PAGO DE GANANCIAS

APUESTAS	NÚMEROS	GANANCIA
PLENO (a)	1	35
CABALLO (b)	2	17
TRANSVERSAL (c)	3	11
CUADRO (d)	4	8
SEISENA (e)	6	5
DOCENA (f)	12	2
COLUMNA (g)	12	2
DOBLE COLUMNA	24	1/2
DOBLE DOCENA	24	1/2
SUERTES SENCILLAS (h)	18	1

Recuerde que, en todo momento, nuestro personal de sala estará a su entera disposición para aclararle cualquier duda.