

RULETA

El juego empieza cuando el *croupier* dice: "hagan sus apuestas". Los jugadores colocan sus fichas de apuesta en los números de su elección. Cuando el *croupier* diga: "no más apuestas", ya no pueden colocar ninguna ficha más. Cada jugador apuesta tantas veces como él decida. La ruleta gira hasta que el balín caiga en alguna casilla, cuando el balín marca algún número, se dará el resultado de la siguiente manera:

Primero, se dirá el número, luego si es par o impar y al final, si es manqué (1-18) o passé (19-36). (Por ejemplo: 10, negro, par, manqué). Una vez que el *croupier* indica el número ganador, procederá a retirar las fichas de los jugadores perdedores. Después se encargará de pagar a los ganadores.

Apuestas Exteriores 1 Manqué o Passé - Si se cree que el siguiente número está entre el 1 y el 18 (manqué), se coloca la apuesta en la casilla 'del 1 al 18' y si cree que está entre el 19 y el 36 (passé), se coloca la apuesta en la casilla 'del 19 al 36'. **2 Docenas** - Se puede también hacer apuestas a tres distintos bloques de números (docenas). En la parte inferior del tapete están las casillas que indican cada bloque. (1-12, 13-24 y 25-36) **3 Pares o Impar** - Esta apuesta depende de que el resultado sea par o impar, (probabilidad de 50%), coloque su apuesta en las casillas denominadas 'par' o 'impar'. **4 Rojo o Negro** - Esta apuesta depende de que el balín caiga en un número rojo o negro (probabilidad de 50%), coloque su apuesta en casillas marcadas con un diamante rojo o negro, según su elección.

Apuestas Interiores 5 seco - Se puede apostar a un número solamente (1 a 36, 0 y 00), se coloca la apuesta en la casilla marcada con el número elegido. **6 Doble** - Se puede apostar a dos números adyacentes, colocando las fichas de apuesta en la línea que divide ambos números. (Por ejemplo, 20 y 23 o 9 y 8), estas apuestas incluyen combinaciones como 0 y 00, 2 y 0, 2 y 00. **7 Triple horizontal** - Se puede apostar a tres números en fila, sólo coloque la apuesta en el borde exterior de la fila donde se encuentran los números. (por ejemplo, para apostar al 1, 2, y 3, coloque la ficha en la división entre el 3 y 'del 1 al 18'). **8 Cuádruple vertical** - Se puede apostar a cuatro números en fila, sólo coloque la ficha en el borde exterior de la fila donde se encuentran los números. (por ejemplo 25, 28, 31, 34). **9 Sexta** - Se puede apostar a seis números en dos filas horizontales, sólo coloque la ficha en la intersección del borde exterior de ambas filas (por ejemplo 10 al 15). **10 Cruz** - Se puede apostar a cuatro números adyacentes colocando la apuesta en la esquina donde se encuentran los cuatro números a los que desea apostar (por ejemplo: 31, 32, 34 y 35).

Si el balín cae en el cero, el *croupier* tomará todas las fichas apostadas excepto aquellas que estén en un solo número, en este caso, el jugador puede retirar la mitad de su apuesta, o bien, dejar sus fichas completas para el próximo juego de ruleta. Si algún jugador elige apostarle al cero y cae, la banca le pagará 35 veces su apuesta.

Apuesta a un número individual (seco)	35
Dos números juntos (ejemplo: 9-12 ó 33-35)	17
Tres números en una línea horizontal (7-8-9)	11
Cuatro números en una fila vertical (13-16-19-22)	11
En ángulo (20-21-23-24 ó 5-6-8-9)	8
Seis números en dos líneas horizontales (22-23-24-25-26-27)	5
Doce números en fila vertical	2
Los primeros doce números (1-12)	2
Los segundos doce números (13-24)	2
Los últimos doce números (25-36)	2
Los números par	1
Los números impar	1
Los números rojos	1
Los números negros	1
Los números manqué (1-18)	1
Los números passé (19-36)	1



Importado, diseñado y distribuido en México exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**
RFC: KEL910709M10
Cerrada de Ximilpa No. 2,
Col. Deportivo Pensil
Alcaldía Miguel Hidalgo,
Ciudad de México, México. C.P. 11470
Tel. 5527-1803 / 5527-8352 / 5386-6583
Visítanos en: www.kelvinsa.mx

Kelvinsa Air Kelvinsa Mx Kelvinsa_Mx

