

Números:

Números negros: 2,4,6,8,10,11,13,15,17,20,22,24,26,28,29,31,33 y 35.

Números colorados: 1,3,5,7,9,12,14,16,18,19,21,23,25,27,30,32,34 y 36.

Números menores: son los comprendidos desde el 1 hasta el 18.

Números mayores: son los comprendidos desde el 19 hasta el 36.

Números pares.

Números impares.

Columnas: cada número pertenece a una de las tres columnas según su ubicación.

Primera docena: le pertenecen los números del 1 al 12.

Segunda docena: le pertenecen los números del 13 al 24.

Tercera docena: le pertenecen los números del 25 al 36.

Apuestas y Premios:

(Las letras y los números indican la colocación de las fichas)

1• **Pleno:** paga 35 veces la postura.

2• **Semipleno:** paga 17 veces la postura.

3• **Calle:** paga 11 veces la postura.

4• **Cuadro:** paga 8 veces la postura.

5• **Línea:** paga 5 veces la postura.

6• **Docena:** paga 2 veces la postura.

7• **Columna:** paga 2 veces la postura.

8• Las chances simples que duplican la postura inicial, son las siguientes: Negro, Colorado, Mayores, Menores, Pares e Impares.

9• **Columna a caballo y Docena a caballo:** cobran la mitad de lo apostado. Además de lo cobrado, el jugador siempre retiene su apuesta.

Jugadas al Cero:

Se le puede jugar a pleno como los demás números y de las siguientes formas:

A• a semipleno (con el 1, el 2 o el 3)

B• a cuadro (el 1,2,3, y el 0)

C• a calle (1y 2 con el 0, ó 2 y 3 con el 0)

Cuando sale el 0, ganan todas las columnas y las docenas mientras que las chances simples pierden todo.

Momento de las Apuestas:

Se inician las apuestas cuando el "croupier" dice:

"hagan juego señores" y termina cuando, después de hacer girar la ruleta, dice: "no va más".

Seguidamente canta el número correspondiente a la casilla en donde cayó la bolilla.

Una vez pagadas las apuestas ganadoras, se comienza de igual forma.

En el caso que salte la bolilla se reabrirán las apuestas pudiendo los jugadores, aumentar, cambiar o sacar sus fichas.

