



## JUÉGATE UNA TIRADA.

La ruleta es un juego de azar absoluto. Debes apostar dónde caerá la bola en la rueda de la ruleta.

Para apostar, colocas tus fichas en cualquier combinación sobre el diseño de la mesa.

Si bien es divertido estar atento a patrones, cada tirada es aleatoria.

Lo que salió antes no necesariamente tiene que tocar en la próxima tirada.

## ¿ALGUNA OTRA PREGUNTA?

Consulta a un asesor de GameSense en el Centro de información de GameSense o visita [gamesensema.com](http://gamesensema.com).

Esta guía de juego está pensada a modo de presentación.  
Las reglas oficiales están disponibles en:  
[massgaming.com/rules](http://massgaming.com/rules)

# Engánchate a la rueda del tiempo RULETA

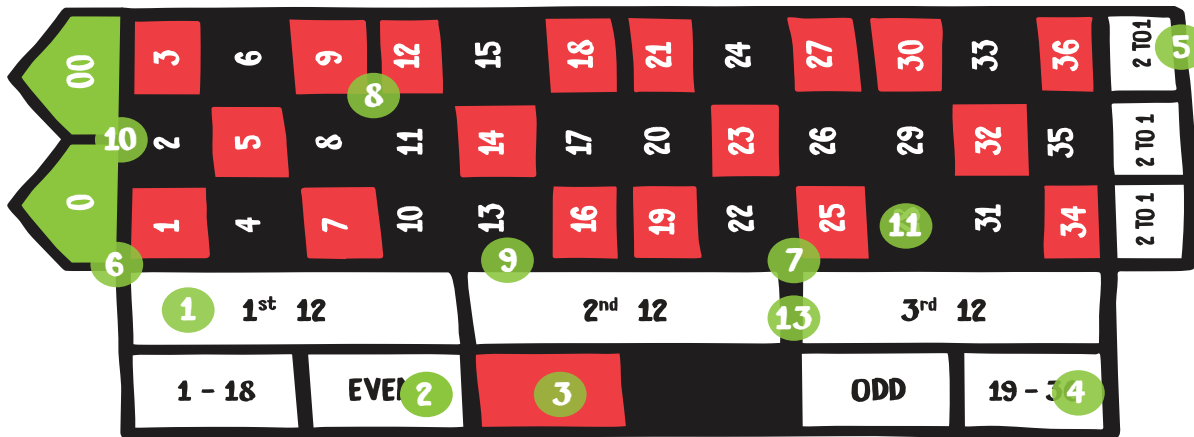


Espabilate con las reglas y probabilidades.



GameSense

# Conoce el juego por dentro y por fuera.



## Apuestas externas

Las apuestas externas les permiten a los jugadores apostar por grandes grupos de números en la parte exterior de la mesa. Cada apuesta externa que realices debe cumplir con el mínimo de la mesa.

- 1 **APUESTA A DOCENA**  
PAGA 2 A 1
- 2 **PAR O IMPAR**  
PAGA 1 A 1
- 3 **ROJO O NEGRO**  
PAGA 1 A 1
- 4 **FALTA O PASA**  
PAGA 1 A 1
- 5 **APUESTA A COLUMNA EN 12 NÚMEROS**  
PAGA 2 A 1

\*Si estás demasiado lejos de las casillas "0" o "00" en la mesa, puedes indicar tu APUESTA A SEMIPLenos realizando una "APUESTA A LÍNEA DE CORTESÍA" sobre la línea entre la segunda y la tercera docena.

## Apuestas internas

Las apuestas internas pueden dispersarse por números individuales o grupos de números para cumplir con el mínimo de la mesa.

- 6 **APUESTA A LÍNEA SUPERIOR CUBRE 0, 00, 1, 2, 3**  
PAGA 6 A 1
- 7 **APUESTA A LÍNEA CUBRE SEIS NÚMEROS**  
PAGA 5 A 1
- 8 **APUESTA A ESQUINA CUBRE CUATRO NÚMEROS**  
PAGA 8 A 1
- 9 **APUESTA A CALLE CUBRE TRES NÚMEROS**  
PAGA 11 A 1
- 10 **APUESTA CANASTA CUBRE 0, 00, 2**  
PAGA 11 A 1
- 11 **APUESTA A SEMIPLenos EN DOS NÚMEROS**  
PAGA 17 A 1
- 12 **APUESTA A PLENO EN UN NÚMERO**  
PAGA 35 A 1
- 13 **APUESTA A LÍNEA DE CORTESÍA EN 0, 00\***  
PAGA 17 A 1

# Vamos a jugar

- 1 Súmate a un juego comprándole fichas al crupier.
- 2 A diferencia de otros juegos de casino, las fichas de cada jugador tienen distinto color. Estas fichas "sin valor" se usan únicamente en la mesa donde las compras.
- 3 Apuesta a un número individual, a varios números individuales, a un grupo de números o a grupos de números.
- 4 El crupier hará girar la rueda y gritará "No va más".
- 5 Los jugadores ganan si apostaron al número ganador o a la sección ganadora.
- 6 Todas las apuestas externas pierden si la bola cae en "0" o "00".

## REFLEXIÓN DE GAMESENSE

Algunos casinos estadounidenses ofrecen la ruleta "de estilo europeo" o "de un solo cero".

En la ruleta de un solo cero, todas las apuestas externas pierden si la bola cae en el cero.

Todas las apuestas pagan lo mismo, excepto la APUESTA A LÍNEA SUPERIOR, que paga 8 a 1. No existe la APUESTA A LÍNEA DE CORTESÍA en estas mesas.

