



EM 3 PASSOS
CONHEÇA APOSTE
GANHE



CONHEÇA

A Banca Francesa é um jogo de origem Portuguesa, jogado através do lançamento de um terno de dados.

APOSTE

O Croupier lança simultaneamente os 3 dados até decisão do golpe.

O jogador terá 3 hipóteses de aposta:

- Nos "Ases" (quando a soma dos 3 dados é igual a 3)
- No "Pequeno" (quando a soma dos 3 dados é de 5, 6 ou 7)
- No "Grande" (quando a soma dos 3 dados é de 14, 15 ou 16)

São válidas também as apostas no "Pequeno", quando a aposta é feita sobre o risco exterior do pano e no "Grande", quando a aposta é feita sobre o risco interior do pano. As apostas sobre o risco representam metade do valor das fichas colocadas e por isso devem ser realizadas pelo dobro do mínimo da banca ou múltiplos de 10€ sem que ultrapasse o dobro do máximo.

Sempre que a soma dos 3 dados não corresponda a uma das 3 chances ganhadoras, o Croupier relança os dados, podendo o jogador alterar o valor das suas apostas, mudar de chance, ou mesmo retirar a aposta, antes de um ou mais dados caírem na arena.



GANHE

Nos "Ases", o jogador que tiver apostado nesta chance, ganha 61 vezes o valor da sua aposta.

O pagamento da chance "Grande" e da chance "Pequeno", é de montante igual à aposta jogada.

As regras de jogo apresentadas são meramente indicativas. Em caso de dúvida ou para qualquer esclarecimento adicional, por favor dirija-se a um dos colaboradores da Sala de Jogos.

GLOSSÁRIO BANCA FRANCESA:

Abafo – dá-se quando o "cavalinho" toca ou levanta os dados, antes de anunciar o resultado da chance.

Arena – pista de lançamento de dados, devidamente delimitada.

Assistência – instituições de solidariedade social, normalmente, a misericórdia local, para onde são encaminhadas importâncias, provenientes de fichas ou dinheiro, encontradas sem dono ou litigadas nas salas de jogos.

Cavalinho – lançador dos dados para a arena.

Chance – número ou combinação do jogo com potencialidade de ganhar.

Chorrilho – saída consecutiva, com uma extensão maior ou menor, do mesmo resultado do jogo, como, por exemplo, a saída repetida ora do "Grande" ora do "Pequeno".

Córnea – tubo recurvado córneo, de cabedal, ligeiramente afunilado e interiormente estriado, colocado em suporte metálico, por onde são lançados os dados através dum copo de cabedal, antes de cair na arena.

Croupier – pagador de banca | dealer.

Dado – cubo, fabricado com uma grande precisão, que se usa em certos jogos, cujas faces estão marcadas de 1 a 6 pintas.

Ficha – símbolo convencional, que reveste a forma circular (rodela) ou rectangular, feito de osso, plástico, madrepérola, marfim ou metal, e que representa dinheiro num casino.

Golpe – conjunto de actos sequenciais que constituem uma jogada, incluindo o seu resultado.

Martingala – estudo das probabilidades realizado pelos jogadores com a ajuda dos seus apontamentos realizados no decurso da partida, tendo em vista a aposta certa em cada momento.

Parada – importância colocada em jogo pelo jogador, de cada vez, significando o mesmo que postura.

Partida – sessão de jogo com uma duração certa e determinada, que abrange 2 dias do calendário, isto é, começa num dia e termina no outro dia a seguir, não podendo ultrapassar, no conjunto, 12 horas seguidas.

Rapar – operação de recolha com a raquete, de todas as fichas jogadas pelos jogadores e não premiadas. Por vezes, rapam-se fichas que estavam premiadas e torna-se necessária a reconstituição de posturas.

Raquete | Vara – utensílio usado pelos pagadores, constituído por uma travessa com pontas recurvas para dentro, presa por um cabo longo (vara comprida), e que se destina a recolher as fichas perdidas pelos jogadores, efectuar pagamentos, compor fichas mal posicionadas nas chances, bem como apontar a chance ganhadora.

Terno de dados – conjunto de 3 dados homogéneos, com a mesma cor e transparência uniforme; igual comprimento das arestas dentro dos limites de 12 mm a 15 mm; a soma das pintas das faces opostas igual a 7; pintas com o mesmo diâmetro e bem visíveis; perfeitamente equilibrados.

Último golpe – última jogada na mesa de jogo, anunciada em voz audível pelo pagador, após sinal sonoro de que a sala vai encerrar.