

# ROLETA AMERICANA

EM 3 PASSOS  
CONHEÇA APOSTE  
GANHE



SET 2017

## CONHEÇA

A Roleta Americana é um jogo praticado numa banca com um cilindro de madeira, com interior inclinado, onde assenta um prato móvel. Este prato está dividido em 37 compartimentos a que correspondem números de 0 a 36, alternadamente pretos e encarnados, sendo que o número zero não tem nenhuma destas cores.

Do equipamento, ainda faz parte, uma pequena bola que, uma vez lançada pelo Croupier, decidirá o número e respectivas chances premiadas.

## APOSTE

Na Roleta Americana, as fichas utilizadas pelos jogadores não tem valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca. Ao serem adquiridas pelos jogadores, estes deverão informar o Croupier da cor, dentro das disponíveis, e valor a que pretendem jogar.

O jogador poderá efectuar apostas com fichas de valor facial, desde que estas apostas sejam nas chances simples, nas dúzias, nas colunas e nos respectivos cavalos.

Para qualquer tipo de aposta, deverá o jogador respeitar os valores mínimos e máximos afixados na banca, até o Croupier após o lançamento da bola, dizer em voz alta “jogo feito, nada mais”. Deverá o jogador aguardar a indicação do número vencedor para receber as apostas premiadas:



## GANHE

<b>Pleno</b>   1 número	<b>35</b> x o valor da aposta
<b>Cavalo</b>   2 números	<b>17</b> x o valor da aposta
<b>Rua</b>   3 números	<b>11</b> x o valor da aposta
<b>Quadro</b>   4 números	<b>8</b> x o valor da aposta
<b>Linha</b>   6 números	<b>5</b> x o valor da aposta
<b>Dúzia</b>   12 números	<b>2</b> x o valor da aposta
<b>Cavalo de Dúzia</b>   24 números	<b>1/2</b> x o valor da aposta
<b>Coluna</b>   12 números	<b>2</b> x o valor da aposta
<b>Cavalo de Coluna</b>   24 números	<b>1/2</b> x o valor da aposta
<b>Par   Ímpar</b>   18 números	<b>1</b> x o valor da aposta
<b>Encarnado   Preto</b>   18 números	<b>1</b> x o valor da aposta
<b>Maior   Menor</b>   18 números	<b>1</b> x o valor da aposta

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.

EM 3 PASSOS  
CONHEÇA APOSTE  
GANHE

## GLOSSÁRIO ROLETA AMERICANA:

**Alvéolos** – compartimentos seccionados do prato móvel da roleta, onde a bola acaba por se imobilizar, e que corresponde a cada um dos números das apostas. O mesmo que Favo.

**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.

**Azares** – obstáculos, normalmente, cunhetes (pequenas peças metálicas em forma de losango) situados na parte inclinada do cilindro de madeira da roleta (bacia da roleta) e que interferem no curso da bola desde a ranhura de rotação até ao prato.

**Bola** – é usada nas roletas, feita de marfim ou outro material equivalente, de cor branca, perfeitamente equilibrada e com diâmetro compreendido entre 18 mm e 24 mm.

**Cepo | Gola da Roleta** – borda cimeira do cilindro, de madeira, onde são colocadas as fichas para trocar, quando não existe suporte próprio ou onde são colocadas as fichas em litígio, até resolução ou decisão.

**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 “Par” ora do “Ímpar”.

**Croupier** – pagador de banca | dealer.

**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.

**“Jogo Feito, Nada Mais”** – anúncio feito em alguns jogos, nomeadamente, nas roletas, em voz audível, pelo pagador incumbido do lançamento da bola, após o que não serão permitidas mais marcações, nem alteração das realizadas.

**Marcador** – marco (objecto, “dolly”) que assinala o número vencedor na roleta americana, para que as fichas ganhadoras não sejam rapadas por engano.

**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 de todas as fichas jogadas pelos jogadores e não premiadas. Por vezes, rapam-se fichas que estavam premiadas e torna-se necessária a reconstituição das posturas.

**Série Grande | Série 0-2-3 | Vizinhos do Zero** – numa roleta americana com numeração francesa é possível jogar-se com uma série de números em que a aposta é constituída por 9 fichas sem valor facial, abrangendo 17 números, como por exemplo: rua 0-2-3 (2 fichas); cavalos 4-7; 12-15; 18-21; 19-22, 32-35 (5 fichas) e quadro nos 25-26-28-29 (2 fichas).

**Série Pequena | Série 5-8 | Terço do Cilindro** – numa roleta americana com numeração francesa é possível jogar-se com uma série de números em que a aposta é constituída por 6 fichas sem valor facial, abrangendo 12 números, como por exemplo: cavalos no 5-8; 10-11; 13-16; 23-24, 27-30 e 33-36.

**Série Vadios | Órfãos** – numa roleta americana com numeração francesa é possível jogar-se com uma série de números em que a aposta é constituída por 5 fichas sem valor facial, abrangendo 8 números, como por exemplo: pleno no 1 e cavalos no 6-9; 14-17; 17-20; e 31-34.

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