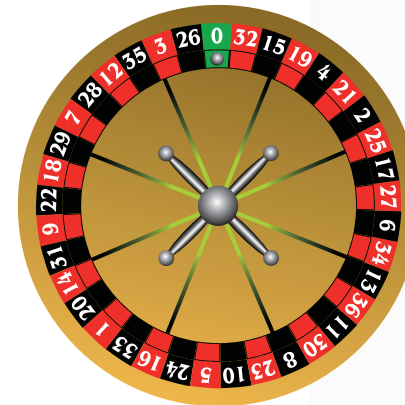


Pode apostar em múltiplas variantes, passando por uma combinação vasta de números ou em Chances Simples (vermelho ou preto, par ou ímpar ou ainda no menor ou no maior).
As possibilidades de apostar são tantas e tão variadas como as de ganhar!



AS FICHAS

As fichas não têm valor facial e são identificadas com um símbolo diferente para cada banca, sendo que apenas na respectiva banca podem ser jogadas. A mesa pode comportar tantos jogadores quantas cores de fichas existentes nessa banca, correspondendo a cada jogador apenas uma cor. Antes de iniciar o jogo, o jogador deverá pedir uma cor livre e atribuir-lhe um valor que será registado pelo pagador no mostrador. Apenas podem ser utilizadas fichas de valor facial nas chances simples, dúzias, colunas e respectivos cavalos.

Fichas para troca

Ao abandonar a mesa de jogo o jogador troca as fichas sem valor facial que possui, pelas fichas de valor facial correspondentes. Às fichas sem valor facial tardiamente apresentadas para troca, apenas será dado o valor mínimo da banca. Se um jogador "em jogo" não apostar durante três golpes consecutivos, perde o direito à cor, sendo obrigado a trocar todas as fichas em seu poder. Caso não o faça será atribuído a essas fichas o valor mínimo da banca.

A APOSTA

Após atribuída a cor/símbolo da banca, o jogador está "em jogo". Os jogadores poderão fazer ou alterar as suas apostas até que o pagador anuncie "jogo feito, nada mais". Logo que a bola pára num dos 37 compartimentos do prato o pagador anuncia o número e a cor da chance correspondente e assinala o número no pano. A saída do 0 faz perder todas as apostas feitas nas chances simples, dúzias, colunas e respectivos cavalos.

PRÉMIOS

Decidido o golpe, o pagador recolhe as fichas das apostas que perderam e paga, depois de abertas de forma visível todas as fichas, as apostas ganhadoras. Os prémios são pagos pela seguinte ordem: Colunas; Dúzias; Chances Simples; Linhas; Ruas, Quadros; Cavalos, Plenos. O valor do prémio a receber depende do valor da aposta (conforme o esquema apresentado) e do valor anteriormente atribuído às fichas.

A ROLETA

Pode apostar em múltiplas variantes, passando por uma combinação vasta de números ou em Chances Simples como no vermelho ou no preto, no par ou no ímpar ou ainda no menor ou no maior. As possibilidades de apostar são tantas e tão variadas como as de ganhar!

CHANCES MÚLTIPLAS

- A-PLENO:** 1 número ganha 35X aposta
- B-CAVALO:** 2 números ganha 17X aposta
- C-RUA:** 3 números ganha 11X aposta
- D-QUADRO:** 4 números ganha 8X aposta
- E-LINHA:** 6 números ganha 5X aposta
- F-DÚZIA:** 12 números ganha 2X aposta
- G-COLUNA:** 12 números ganha 2X aposta
- H-CAVALO COLUNA:** 24 números ganha 1/2X aposta
- I-CAVALO DE DÚZIA:** 24 números ganha 1/2X aposta

NOTA: a saída do zero faz perder todas as apostas efectuadas nas dúzias e colunas.

CHANCES SIMPLES

- J-PAR/ÍMPAR:** todos os números pares/todos os números ímpares ganha 1x aposta
- K-MENOR/MAIOR:** maior (números de 1 a 18)/maior (números de 19 a 36) ganha 1x aposta
- L-ENCARNADO/PRETO:** todos os números encarnados/todos os números pretos ganha 1x aposta

NOTA: a saída do zero faz perder todas as apostas efectuadas nas chances simples.

		0				
F	MENOR SMALLER	1 ^a	1	2	3	
K			4	5	6	A
J			7	8	9	
	PAR EVEN	2 ^a	10	11	12	B
L			13	14	15	D
			16	17	18	
L			19	20	21	
I			22	23	24	
J			25	26	27	C
	ÍMPAR ODD	3 ^a	28	29	30	E
K			31	32	33	
			34	35	36	
			1 ^a	2 ^a		H
						G