

LA RULETA

La ruleta es un juego de azar típico de los casinos.

Los elementos de la ruleta son:

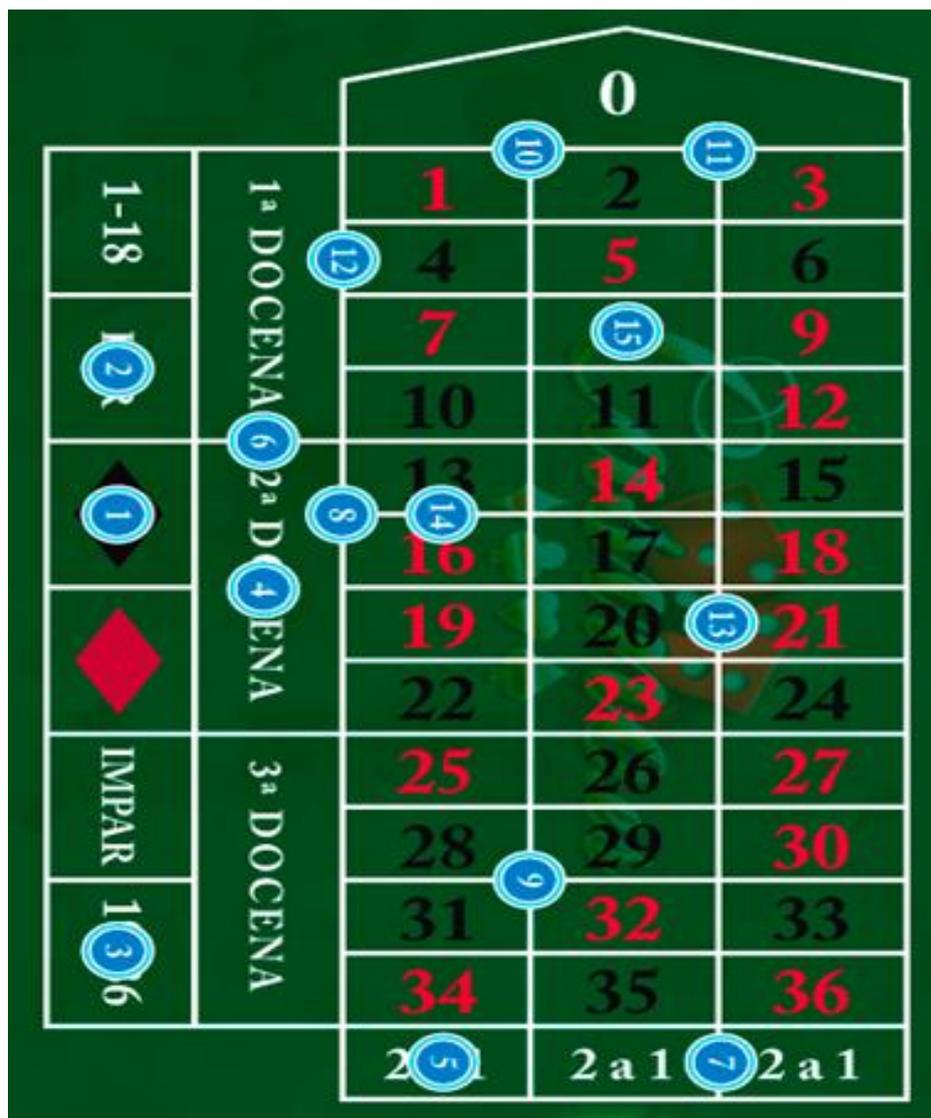
- Ruleta o cilindro
- Paño o tapete
- Bola

En cada partida el crupier lanza una bola sobre la ruleta en movimiento, después de que la bola gire varias vueltas caerá sobre una de las casillas de la ruleta. El objetivo del juego es predecir en que casilla caerá la bola.

La ruleta tiene 37 casillas numeradas del "0" al "36".

El cero "0" no es rojo ni negro, ni par o impar, ni pertenece al grupo de Falta o Pasa.

Sobre el tapete se realizan las apuestas.



La siguiente tabla muestra las apuestas que se pueden hacer, a cuántos números se está jugando con cada apuesta y cuál es el premio en caso de acierto.

Fichas	Apuesta	Se juega a	Premio
1	Rojo/Negro	Se apuesta al color de número ganador, si será rojo o negro. Con esta apuesta se está jugando a 18 números ya que en la ruleta hay 18 números rojos y 18 números negros.	1 x 1
2	Par/Impar	Se apuesta a si el número donde cae la bola será par o impar. Con esta apuesta se está jugando a 18 números , bien a los 18 números pares o los 18 números impares que están en la ruleta.	1 x 1
3	Pasa/Falta	Se trata de apostar si el número estará comprendido entre los números del 1 al 18 (falta) o entre los números del 19 al 36 (pasa). Por tanto, con esta apuesta se está jugando a 18 números .	1 x 1
4	Docena	Se trata de apostar en que docena estará el número ganador. El tapete se divide en 3 docenas, cada una de ellas abarca 12 números, por tanto al apostar por una docena se juega a 12 números .	2 x 1
5	Columna	Se trata de apostar en que de que columna será el número ganador. El tapete se divide en 3 columnas, cada una de ellas alberga 12 números. Por tanto, al apostar por una columna se juega a 12 números .	2 x 1

Fichas	Apuesta	Se juega a	Premio
6	Dos Docena	Se trata de apostar con una sola apuesta a dos docenas, esta apuesta solo se puede hacer para dos docenas contiguas, es decir, se puede apostar a las docenas 1 y 2, o a las docenas 2 y 3. Al apostar a 2 docenas se juega a 24 números .	0,5 x 1
7	Dos Columnas	Se trata de apostar con una sola apuesta a dos columnas, esta apuesta solo se puede realizar para dos columnas contiguas. Por tanto, con la apuesta de dos columnas se podrá apostar a las columnas 1 y 2 o a las columnas 2 y 3. Se juega a 24 números .	0,5 x 1
8	Seisena	Se trata de apostar a 6 números con una sola apuesta. Los 6 números sobre los que se realiza este tipo de apuesta se encuentran en dos filas contiguas.	5 x 1
9	Cuadro	Se trata de apostar a 4 números con una sola apuesta. Esta apuesta se realiza sobre 4 números que forman un cuadrado en el tapete.	8 x 1
10, 11,12	Transversal	Se trata de apostar a 3 números con una sola apuesta, con la apuesta se apuesta a los 3 número de una fila. Existen dos variaciones de esta apuesta, la apuesta transversal para apostar a los 3 números 0,1 y 2 y la apuesta transversal para apostar a los 3 números 0, 2 y 3.	11 x 1
13,14	Caballo	Se trata de apostar a 2 números con una sola apuesta, los 2 número deberán están contiguos en el tapete de manera horizontal o vertical.	17 x 1
15	Pleno	Se trata de apostar a un solo número .	35 x 1

Además de lo que paga el crupier por la apuesta ganadora, el jugador recupera la apuesta inicial.

Completa la siguiente tabla:

TIPO DE APUESTA	PROBABILIDAD DE GANAR	GANANCIAS (COMO MÚLTIPLO DE LA APUESTA ORIGINAL)
Rojo/Negro	$P(\text{rojo}) = P(\text{negro}) =$	
Par/Impar	$P(\text{par}) = P(\text{Im par}) = \frac{18}{37} = 0,4865 = 48,65\%$	2
Falta (1 - 18)		
Pasa (19 - 36)		
Docena	$P(\text{docena}) = \frac{12}{37} = 0,3243 = 32,43\%$	3
Columna		
Doble docena		
Doble columna		
Seisena		
Cuadro (4 números)		
Transversal (Línea)		
Caballo (2 números)		
Pleno (1 número)		