

EXPLICACION

DEL

JUEGO CONOCIDO

CON EL

NOMBRE DE LA ROLETA.

Cup. 405. h. 9

LA ROLETA es una pieza de madera cóncava con un eje perpendicular en el centro, sobre el que descansa y gira otra pieza también de madera convexa, en cuya circunferencia están 38 casillas, que contienen 36 números desde el uno al 36, y las dos restantes sitas una en frente de otra, contienen un cero y dos ceros, y completan las 38 casillas: estas se distinguen unas de otras en sus colores de encarnado y negro, son en igual número de uno á otro color, son pares ó impares con la misma igualdad: se juega haciendo girar una bolilla de marfil y la pieza convexa en direcciones contrarias, que eviten todo fraude.

Todo el juego de la *Roleta* se representa en unas carpetas, en que están estampados los números, colores, par ó impar, y divididos con líneas en las cuales deben los jugadores poner el dinero para indicar su intencion de jugar á los colores, par ó impar, falta ó pasa.

JUEGOS QUE TIENE LA ROLETA.

Primer juego: colores.

2.º Par ó impar.

3.º Falta ó pasa.

4.º Columnas de 12 números perpendiculares la 1.ª del 1 al 34, la 2.ª del 2 al 35, y la 3.ª del 3 al 36.

5.º Secciones de 12 números horizontales, que se dividen de 1 á 12, de 13 á 24, y de 25 á 36.

6.º Eleccion de un número cualquiera, mas el cero y dos ceros.

7.º Eleccion de dos números.

8.º Id. de tres.

9.º Combinacion de quatro números.

10. Combinaciones de seis números ligados y unidos en el modo que aparecen en la carpeta.

MODOS DE JUGARSE LOS DIEZ JUEGOS INDICADOS.

1.º En la explicacion de la *Roleta* se ha dicho que las 38 casillas son negras y encarnadas por mitad y en igual número: se pierde ó gana naturalmente segun es el color de la casilla en que cabe la bolilla excepto si cabe en el un cero, ó dos ceros; pues en tal caso, aunque acierte el apunte no gana, pero tampoco pierde porque acertò: esta es la ventaja del empresario.

2.º Son pares ó nones por mitad las 38 casillas, incluyendo el uno y dos ceros: se pierde ó gana del mismo modo que en la anterior jugada, y con la misma excepcion.

3.º Los números 1 á 18 y el un cero se llaman *Falta* porque no exceden de la mitad, y por la inversa se llaman *Pasa*, los números 19 á 36 y el dos ceros; se pierde ó gana sencillamente segun la representacion numeral de la casilla en que caiga la bolilla, en el mismo orden y con la misma excepcion antedicha respecto á las casillas de uno y dos ceros.

4.º La numeracion de la *Roleta* que es igual al de la carpeta está dividida en tres columnas de 12 números cada una, como se ha dicho en la 4.ª jugada: se gana si el número saliente se halla dentro de la columna ó columnas jugadas, y en este juego paga el empresario dos por uno: se pierde en cualquiera otro caso inclusive quando cabe la bolilla en el cero, ó dos ceros.

5.º La misma numeracion está dividida en tres sec-

ciones de 12 números cada uno, segun se vé en la 5.ª jugada de la explicacion de los diez juegos de la *Roleta*, y se llaman *primera*, *media*, y *última* señaladas en la carpeta con las letras P. M. U: esta jugada es igual á la anterior, porque se gana y paga en el mismo orden y con la misma excepcion.

6.º Puede jugarse un número solo de los 36, mas el un cero y dos ceros, poniendo una ó mas monedas que no excedan de la cuota señalada sobre el número escogido, y acertando se convierte la cantidad apuntada en 36 cantidades iguales inclusa la apuntada.

7.º Puede también apuntarse á dos números ligados poniendo la cantidad en las líneas interiores que dividan dos números contiguos, y en este caso se gana diez y ocho veces la cantidad inclusive.

8.º Puede hacerse el mismo apunte á favor de tres números: lo que se indica poniendo la cantidad en las líneas exteriores de las columnas y al frente de tres números, y saliendo cualquiera de ellos se gana doce veces la cantidad apuntada.

9.º Se juega también á quatro números poniendo la cantidad que se quiere jugar, en la cruz de cualesquiera de las líneas interiores que forma el centro de quatro números circunvecinos: saliendo cualquiera de ellos se gana nueve veces la cantidad apuntada.

10. Se pueden elegir seis números con una misma moneda ó cantidad, poniéndola en cualquiera de las dos líneas de las columnas, y precisamente en el extremo de las líneas horizontales que dividen los seis números que designe, y acertando cualesquiera de los seis números la cantidad apuntada se convierte en seis cantidades iguales inclusive aquella.