

La roulette

C'est un jeu fascinant qui permet une action palpitante au cœur du jeu.

Une table de roulette est composée de 4 éléments :

1. **Un cylindre** en bois de 82 cm de diamètre divisé en 37 cases égales séparées par de petites cloisons.
Ces cases sont numérotées de 1 à 36 et sont alternativement rouges et noires avec une case supplémentaire de couleur verte, celle du 0.



2. **Une bille** qui sert au « tirage » des numéros,
3. **Une table recouverte d'un tapis** où sont inscrits les 37 numéros du cylindre ainsi que 6 catégories (Pair & Impair, Passe & Manque, Rouge et Noir) et qui sert à recevoir les mises des joueurs.

	0					
PASSE	1	2	3	MANQUE		
	4	5	6			
	7	8	9			
PAIR	10	11	12	IMPAIR		
	13	14	15			
	16	17	18			
	19	20	21			
◆	22	23	24	◆		
	25	26	27			
	28	29	30			
	31	32	33			
	34	35	36			
12 ^P	12 ^M	12 ^D		12 ^D	12 ^M	12 ^P

4. Des jetons et des plaques pour miser

Vous allez pouvoir miser sur 4 sortes de catégories :

Les numéros :

Vous l'avez compris aisément, il s'agit de miser sur l'un des 37 numéros qui se trouve sur la table. Pour ce faire, vous avez 5 possibilités :

1. Le plein



1	2	3
4	●	6
7	8	9
10	11	12

1 jeton sur 1 numéro rapporte 35 fois la mise en cas de gain

2. Le cheval



1	2	3
4	5	●
7	8	9
10	11	12

1 jeton sur 2 numéros qui se touchent rapporte 17 fois la mise en cas de gain

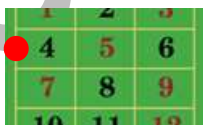
3. Le carré



1	2	3
4	5	6
7	8	●
10	11	12

1 jeton sur 4 numéros qui se touchent rapporte 8 fois la mise en cas de gain

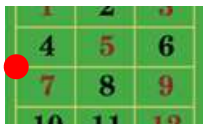
4. La transversale



1	2	3
●	4	5
7	8	9
10	11	12

1 jeton sur 3 numéros aligné rapporte 11 fois la mise en cas de gain

5. Le sixain



1	2	3
●	4	5
7	8	9
10	11	12

1 jeton sur 6 numéros qui se suivent rapporte 5 fois la mise en cas de gain

Les chances simples :

Il s'agit ici de miser sur l'une des 6 catégories de numéros qui se trouvent sur la table (de chaque côté de celle-ci).

3 possibilités s'offrent aux joueurs et dans les trois cas 1 jeton rapporte 1 fois la mise en cas de gain.

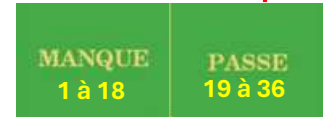
Rouge ou Noir



Pair ou Impair



Passé ou manque



Note importante :

Si le zéro sort alors que les joueurs ont misé sur l'une des 6 chances simples, la moitié de la mise est perdue.

Les joueurs peuvent retirer la moitié qui reste ou laisser la mise en « prison », ce qui signifie que si la catégorie choisie sort au prochain tour, la mise totale est récupérée. Si elle ne sort pas, tout est perdu.

Les chances triples :

Dans ce cas, 12 numéros sont concernés. 1 jeton rapporte 2 fois la mise en cas de gain.

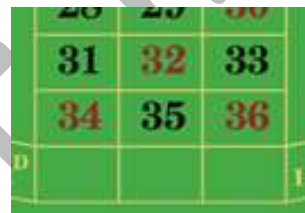
2 possibilités :

Les douzaines



Soit la première,
Soit la moyenne
Soit la dernière douzaine

Les colonnes



Soit la première,
Soit la deuxième
Soit la troisième colonne