

# Rouages du jeu

# Roulette

## **Amusez-vous.**

### **Apprenez les rouages du jeu avant de jouer.**

D'abord inventée comme un concept pour une machine à mouvement perpétuel, la roulette a acquis une grande part de sa notoriété à Monte-Carlo. Il s'agit d'une roue qui tourne et permet aux joueurs de miser sur des numéros correspondant aux numéros figurant à l'intérieur de la roue, un peu semblable aux machines à sous ou au numéro unique de la loterie.

### **Jouer à la roulette**

La roue de la roulette se compose de 38 cases numérotées de 1 à 36, alternativement colorées en rouge et noir, plus le 0 et le 00 qui sont en vert. Le croupier tourne la roue de la roulette et fait tourner la bille dans la direction opposée. Pour gagner, le joueur doit deviner où la bille s'arrêtera sur la roue de la roulette.

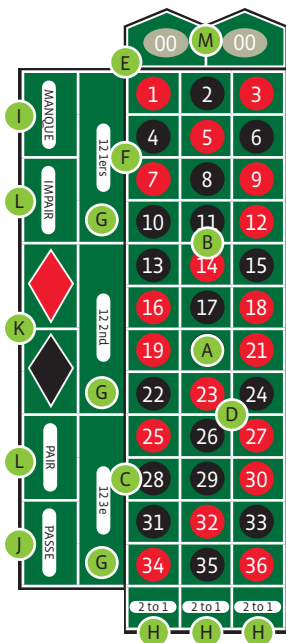
### **Placer votre mise**

Les mises peuvent être placées sur des numéros individuels ou sur des groupes de numéros. Pour miser, déposez vos jetons sur les cases numérotées de la table. Les mises intérieures sont faites avec des jetons sans valeur que vous devez acheter du croupier avant de placer votre mise. Les mises extérieures sont faites avec des jetons de valeur ou des jetons sans valeur. Les mises peuvent être faites jusqu'à ce que le croupier annonce « rien ne va plus ».

Une fois que la bille s'arrête, le croupier marque le numéro gagnant sur la table et effectue les paies des mises gagnantes.

## MISES INTÉRIEURES

- A** Plein (rapporte 35 fois la mise)  
--la mise est placée sur un numéro seul
- B** Cheval (rapporte 17 fois la mise)  
--la mise est placée sur 2 numéros
- C** Transversale (rapporte 11 fois la mise)  
--la mise est placée sur 3 numéros sur une rangée
- D** Carré (rapporte 8 fois la mise)  
--la mise est placée sur 4 numéros
- E** Panier (rapporte 6 fois la mise)  
--la mise recouvre le 1, le 2, le 3 et les deux zéros
- F** Ligne (rapporte 5 fois la mise)  
--la mise est placée sur 6 numéros sur 2 rangées
- M** Cheval sur zéro (rapporte 17 fois la mise)  
--la mise est placée sur les zéros



## MISES EXTÉRIEURES

- G** Colonne (rapporte 2 fois la mise)  
--la mise est placée sur 12 numéros
- H** Douzaine (rapporte 2 fois la mise)  
--la mise est placée sur 12 numéros
- I** Manque (rapporte 1 fois la mise)  
--la mise est placée sur les numéros de 1 à 18
- J** Passe (rapporte 1 fois la mise)  
--la mise est placée sur les numéros de 19 à 36
- K** Rouge/Noir (rapporte 1 fois la mise)  
--la mise est placée sur les numéros rouges ou noirs
- L** Nombre Pair/Impair (rapporte 1 fois la mise)  
--la mise est placée sur les numéros pairs ou impairs

## Jouer avec GameSense

La roulette est un jeu de hasard. Jouez pour vous amuser : si vous perdez, considérez cette perte comme le prix à payer pour vous amuser.

Pour en savoir plus sur les jeux de table, contactez un croupier ou visitez le Centre d'informations GameSense ici ou à l'adresse [GameSenseAB.ca](http://GameSenseAB.ca).