

ROULETTE ANGLAISE

Le but du jeu est de parier sur le numéro sortant et/ou sa couleur qui sera désigné par la bille, après le lancer du croupier.



LE DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le croupier annonce « Mesdames et Messieurs, faites vos jeux ! »**
 Les **joueurs** peuvent alors **disposer leurs jetons** sur le tapis pour réaliser leurs jeux.
 Il fait alors **tourner le cylindre** de la roulette et **lance la bille en sens inverse**.
Le croupier enchaîne avec « **Les jeux sont faits !** » pour **finaliser les dernières mises**.
- Le croupier finit par « Rien ne va plus ! »** lorsque la bille commence à ralentir.
 À partir de ce moment, les **joueurs ne peuvent plus toucher aux jetons** qu'ils ont positionnés sur le tapis et donc changer leurs mises.
- Le croupier annonce le numéro gagnant.**
 Il **mentionne également les trois groupes** auquel le numéro sorti appartient : rouge/noir, pair/impair et manque/passe.
- Il ramasse les mises perdantes** puis **distribue les gains**.
 Si le **zéro est le numéro gagnant**, les **mises sur les chances simples perdent la moitié de leurs valeurs**.

SUR LA TABLE

Installez-vous confortablement à une table de roulette anglaise. En **échange d'un billet de banque ou de jetons de valeur**, le **croupier** de la table de jeu **vous donnera des jetons de couleur**.

Sur une table de roulette, **chaque couleur de jeton est attribuée à un joueur**, et **chaque joueur choisit la valeur de son jeton** (selon les mises minimum et maximum inscrites à proximité immédiate de la table). Le croupier conserve l'information de la valeur du jeton sur un présentoir à la vue de tous. Sur chaque table, il y a **7 couleurs de jetons différentes**, soit **maximum 7 joueurs**.

Le Tapis

Le tapis de la roulette anglaise se présente ainsi :

			0
Marque	P12		1 2 3
Pair			4 5 6
			7 8 9
	M12		10 11 12
◆			13 14 15
◆ ●			16 17 18
	D12		19 20 21
Impair			22 23 24
Passe			25 26 27
			28 29 30
			31 32 33
			34 35 36
			2 pour 1 2 pour 1 2 pour 1

Les Mises et les Gains

Pour miser, vous pouvez mettre votre jeton (un ou plusieurs) au milieu d'une case ou en bordure d'une ou de plusieurs cases.

NOM DE LA MISE	COULEUR DE L'EXEMPLE	DESCRIPTION	GAIN
EN PLEIN	● 8	Jeton placé au milieu d'1 case	35 fois la mise
À CHEVAL	1 ● 2	Jeton placé à cheval sur 2 cases	17 fois la mise
TRANSVERSALE	● 13 14 15	Jeton placé sur la ligne extérieure du bas d'une rangée horizontale de 3 cases	11 fois la mise
CARRÉ	31 ● 32 34 35	Jeton placé sur l'intersection de 4 cases	8 fois la mise
SIXAIN	● 19 20 21 22 23 24	Jeton placé sur l'angle en bas de 2 rangées horizontales de 3 cases, soit 6 cases	5 fois la mise
COLONNE	2 pour 1 ●	Jeton placé dans la cellule « 2 pour 1 » en bas d'une colonne, soit 12 numéros	2 fois la mise
DOUZAINE		Jeton placé dans la case d'une douzaine (P12, M12 ou D12) P12 : 12 premiers numéros M12 : 12 numéros du milieu D12 : 12 derniers numéros	2 fois la mise
CHANCES SIMPLES		MANQUE désigne les numéros de 1 à 18 PASSE désigne les numéros de 19 à 36	1 fois la mise
LE ZÉRO	On peut miser sur le zéro en plein, à cheval, en transversale ou en carré : 0-1 ou 0-2 ou 0-3 0-1-2 ou 0-2-3 0-1-2-3 (les quatre premiers)		A cheval : 17 fois la mise En transversale : 11 fois la mise Les 4 premiers : 8 fois la mise