

Règles de Roulette Monte Carlo

La Roulette vient du terme en français désignant une « petite roue ». Les variations sur les jeux avec des roues ont été nombreuses depuis des millénaires. La Légende veut que des soldats romains retiraient les roues de leur chariot afin d'en faire des divertissements pendant des campagnes, et d'autres disent que des moines ont inventé un jeu de roue pendant le moyen-âge en Chine. De toute façon, la roulette s'est répandue en Europe entre le 18 et 19ième siècle et plus particulièrement en France et à Monte Carlo.

Aujourd'hui, la roulette est parmi les jeux reconnus internationalement comme un symbole de glamour, d'excitation et de prestige dans des casinos de haut standing.

A la roulette Européenne, la roue est divisée en 37 cases numérotées 0 et de 1 à 36. Les cases à zéro sont vertes et les autres numéros sont rouges ou noires. La Roue est faite de bois poli, et tourne autour d'un axe. Le croupier ou dealer lance la roue dans une direction et relâche une petite bille en ivoire dans la direction opposée sur le rebord extérieur de la roue où il va tourner plusieurs fois avant de s'arrêter. La bille va descendre petit à petit vers le centre de la roue, puis elle va tomber dans une case. Elle peut par la suite rebondir de cases en cases pour terminer le jeu dans une des cases de la roue.

La fascination pour ce jeu vient des différentes façons de placer les paris et de l'excitation de suivre la boule jusqu'à ce qu'elle s'immobilise.

Pour Jouer:

Les joueurs placent leur mise contre la maison en plaçant les jetons sur les numéros imprimés de la table. Une fois que le montant total des mises excède la mise minimale alors la bille est relâchée dans la roue. Quand la bille s'arrête dans une des cases alors les paris sont faits.

Le bouton "Spin" restera incatif jusqu'à ce qu'une mise minimale soit placée sur la table. Les Joueurs peuvent placer des paris additionnels, modifier les paris placés ou changer les jetons de place. Le bouton "Re-Bet" placera les mêmes paris que ceux effectués le tour précédent. Une fois que les paris sont placés, les joueurs doivent cliquer sur le bouton "Spin" afin de lancer le cylindre et de faire tomber la bille. Après quelques secondes, la bille commencera à tomber vers le centre du cylindre à mesure qu'il ralentit. Quand la bille s'immobilise dans une des cases alors les paris sont clos.

Le résultat de chaque tirage est affiché sur le tableau à gauche de votre écran. Les résultats les plus récents apparaissent en bas du tableau

Les paris perdus sont enlevés de la table alors que les paris gagnants sont payés selon le tableau suivant:

Tableau des Paiements à la Roulette	
Paris Intérieurs	Rapports
En Plein- Nombre Simple	35:1
A Cheval (Deux Numéros)	17:1
Transversale Pleine (trois numéros)	11:1
Triple (trois nombres)	11:1
En Carré (quatre numéros)	8:1
Ligne du haut(5 premiers nombres:0,00,1,2,3)	8:1
Sizain (six numéros en deux colonnes transversales)	5:1
Paris Extérieurs	Rapports
1ère, 2ième ou 3ième Colonne (12 numéros)	2:1
1st, 2nd or 3rd Dozen (1ère, 2ième ou 3ième Douzaine)	2:1
Red or Black (Rouge ou Noir)	1:1
Odd ou Even (Impaire ou Paire)	1:1
LowHalf/Manque (de 1 à 18) ou High Half/Passe (de 19 à 36)	1:1

Paris Intérieurs sont des mises placées à l'intérieur de la grille des numéros imprimée sur la table. Ils se composent de:

- **En PLEIN** —la mise est placée sur un numéro individuel (comme 0,4,23 ou 35). Les paris "En Plein" gagnants sont payés 35 pour 1.
- **A Cheval** — la mise est placée sur la ligne entre deux numéros (comme 2 & 3, ou 13 & 16). Si la bille s'arrête sur un des deux numéros, le rapport est de 17 pour 1.
- **Transversale Pleine** — la mise est placée sur la première ligne verticale de la grille des numéros et en face d'une colonne horizontale de trois numéros (comme 7,8,9). Si la bille s'arrête sur un des trois numéros de la colonne, le rapport est de 11 pour 1.

- **Triple** – place un pari sur 3 numéros qui se touchent. Les paris Triple sont uniquement 0,1,2 ou 2,3,0. Si la bille tombe dans une des cases concernant les numéros Triple, les paris sont payés à 11 pour 1.
- **En Carré** – la mise est placée à l'intersection de quatre numéros (comme 19,20,22,23). Si la bille s'arrête sur un des quatre numéros de ce carré, le rapport est de 8 pour 1.
- **Ligne du haut** – les quatre premiers numéros en haut de la grille (0,1,2,3). Si la bille s'arrête dans la case d'un de ces quatre numéros, le rapport est de 8 pour 1. Pour faire ce pari, placez votre mise à gauche, à l'intersection de la première ligne verticale de la grille de numéros et de la ligne horizontale séparant le 0 des 1,2,3.
- **Sizain** – est un groupe de six nombres dans deux colonnes transversales (par exemple 28,29,30 et 31,32,33). Si la bille s'arrête dans la case d'un de ces six numéros, le rapport est de 5 pour 1. Pour faire un Sizain, la mise est placée à l'intersection entre la première ligne verticale de la grille des numéros et la ligne horizontale séparant deux colonnes horizontales de trois numéros.

Paris Extérieurs sont des mises placées à l'extérieur de la grille des numéros imprimée sur la table. Ils se composent de:

- **Colonnes** – une colonne verticale de numéros dans la grille (par exemple, 3,6,9,12,15,18,21,24,27,30,33,36). Vous placez votre mise en bas de la colonne et à l'extérieur de la grille. Si un des numéros de la colonne sort alors le rapport est de 2 pour 1. Une collone n'inclus pas le 0.
- **Douzaines** – soit la première, la deuxième ou la troisième douzaine hormis le 0,00 (respectivement de 1 à 12, 13 à 24, 25 à 36). Si un des numéros de la douzaine sort alors le rapport est de 2 pour 1.
- **Rouge/Noir** – vous pariez que le numéro qui sortira sera soit rouge, soit noir. Les paris gagnants sont payés 1 pour 1.
- **Pair/Impair** – vous pariez que le numéro qui sortira sera soit pair, soit impair hormis pour 0. Les paris gagnants sont payés 1 pour 1.
- **Manque/Passe** – vous pariez que le numéro gagnant est soit dans la moitié basse (1 à 18), soit dans la moitié haute (19 à 36). Les paris gagnants sont payés 1 pour 1.

Par exemple, si vous aviez placé un pari gagnant de 20\$ sur un numéro plein (payé 35 pour 1), vous obtiendriez pour votre mise de 20\$, 35 fois votre mise (700\$) pour un total de 720\$. Un autre exemple : si vous aviez placé un pari gagnant de 100\$ sur la couleur Rouge (1 pour 1), vous auriez reçu le montant de votre mise initiale soit 100\$ plus 100\$ additionnels qui font 200\$ au total.

Les joueurs ne peuvent miser plus que le maximum sur aucun pari particulier pour chaque tour du jeu. La Roulette a deux types de limites maximales: une pour les paris intérieurs et l'autre pour les paris extérieurs (voir le tableau des types de paris ci-dessous). Les limites maximales et minimales sont affichées en bas, au centre de l'écran. A noter que vous pouvez miser le maximum sur plus d'un pari par tour.

Tableau des Types de Paris à la Roulette
Paris Intérieurs
En Plein- Nombre Simple
A Cheval (Deux Numéros)
Transversale Pleine (trois numéros)
En Carré (quatre numéros)
Ligne du haut(5 premiers nombres:0,00,1,2,3)
Sizain (six numéros en deux colonnes transversales)
Paris Extérieurs
1ère, 2ième ou 3ième Colonne (12 numéros)
1st, 2nd or 3rd Dozen (1ère, 2ième ou 3ième Douzaine)
Red or Black (Rouge ou Noir)
Odd ou Even (Impaire ou Paire)
LowHalf/Manque (de 1 à 18) ou High Half/Passe (de 19 à 36)

Les jetons placés sur la table ci-dessous donnent un exemple pour chaque pari.