

# ROULETTE

L'objectif de la roulette est de prédire sur quel numéro s'immobilisera la bille qui est lancée dans un cylindre en rotation.

## Les mises

La roulette comporte deux catégories de mises :

- **Les mises intérieures**, qui permettent au joueur de miser sur un, deux, trois, quatre, cinq ou six numéros avec une seule mise;
- **Les mises extérieures**, qui permettent au joueur de miser sur douze ou dix-huit numéros avec une seule mise.

À chaque partie, le joueur peut miser sur autant de numéros ou de combinaisons de numéros qu'il le désire. Cependant, les mises sur chaque emplacement doivent respecter les limites minimale et maximale indiquées à la table.

Le joueur place lui-même ses jetons sur le tapis de la table, aux emplacements désirés. Il peut aussi le faire par l'intermédiaire du croupier. Le joueur est en tout temps responsable du placement de sa mise sur la table de roulette, et ce, même s'il est assisté par le croupier.

MISE	DESCRIPTION	RAPPORT DE PAIEMENT
<b>MISES INTÉRIEURES</b>		
A En plein	Un numéro	35 à 1
B À cheval	Deux numéros	17 à 1
C Transversale pleine	Trois numéros	11 à 1
D En carré	Quatre numéros	8 à 1
E Cinq premiers	0, 00, 1, 2, 3	6 à 1
F Sizain	Six numéros	5 à 1
<b>MISES EXTÉRIEURES</b>		
H Première douzaine	De 1 à 12	2 à 1
Deuxième douzaine	De 13 à 24	2 à 1
Dernière douzaine	De 25 à 36	2 à 1
I Colonne (34)	Douze numéros	2 à 1
Colonne (35)	Douze numéros	2 à 1
Colonne (36)	Douze numéros	2 à 1
J Manque Impair	De 1 à 18	1 à 1
Rouge	Dix-huit numéros	1 à 1
Noir	Dix-huit numéros	1 à 1
Pair	Dix-huit numéros	1 à 1
Passe	De 19 à 36	1 à 1

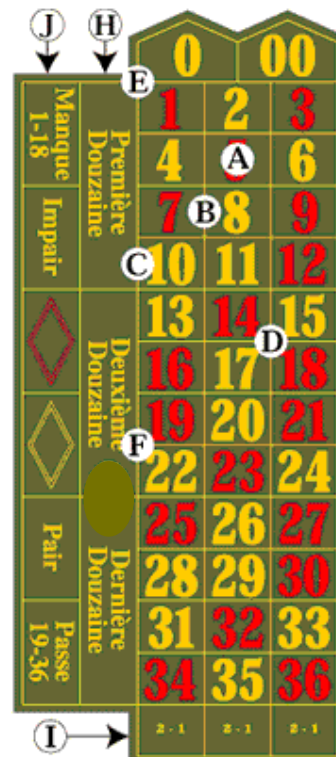
## Les jetons

À la roulette, les emplacements pour miser sont communs à tous les joueurs. Avant de commencer à jouer, chaque joueur se procure, à la table, des jetons de couleur distincte auxquels il attribue une valeur. Ceci permet de déterminer rapidement à qui appartiennent les jetons placés sur les espaces de mises intérieures. De cette façon, chaque joueur possède une couleur de jetons différente. Par le fait même, ces jetons ne peuvent être utilisés qu'à la table où ils ont été achetés. Ils n'ont aucune valeur ailleurs et doivent être échangés contre des jetons de valeur avant que le joueur ne quitte la table.

## Les mises gagnantes

Le croupier fait tourner le cylindre dans un sens et lance la bille dans le sens opposé. Les joueurs peuvent placer leurs mises jusqu'à ce que le croupier annonce « Rien ne va plus ». Pour qu'un résultat soit valide, la bille doit avoir fait au moins sept révolutions sans aucune obstruction.

Au moment où la bille s'immobilise sur un numéro, le croupier annonce ce numéro gagnant et l'identifie sur le tapis de la table. Toutes les mises en rapport avec ce numéro sont alors gagnantes et payées en fonction des rapports de paiement décrits aux tableaux des mises. Les autres mises sont perdantes. Les joueurs doivent attendre que le croupier annonce « Faites vos jeux » avant de placer leurs mises pour la partie suivante.



# ROULETTE

The object of roulette is to predict on which number the ball will come to rest after being spun in the roulette wheel.

## The Bets

There are two categories of bets:

- **Inside bets**, on which the player may bet on one, two, three, four, five, or six numbers with a single wager.
- **Outside bets**, on which the player may bet on twelve or eighteen numbers with a single wager.

During each game, the player may bet on as many numbers or combinations of numbers as he likes. However, the wagers on each betting spot must respect the minimum and maximum amounts indicated at the table.

The player places his wheel checks on the specific betting spot of the table layout himself, or he may ask the dealer to do so. Each player is responsible for the positioning of his wager on the roulette layout, even if he is assisted by the dealer.

## Wheel Checks (Chips)

All players in a roulette game place their wagers in the same betting area. In order to eliminate confusion over the ownership of the inside bets, each player purchases wheel checks of a specific color at the table and determines their value before beginning to play. This way, each player plays with wheel checks of a different color. As a result, wheel checks may only be played at the table where they were purchased. They have no value anywhere else and the player must exchange them for regular value chips before leaving the table.

## The Game

The dealer spins the wheel in one direction and the roulette ball in the other. Bets may be made until the dealer announces "No more bets!" For a spin to be valid, the ball must complete at least seven revolutions without any obstruction.

When the ball comes to rest on a number, the dealer announces the winning number and marks it on the layout. All wagers involving this number are winners and are paid according to the payout in the betting charts. All other wagers lose. Players must wait for the dealer to announce "Place your bets!" before placing their bets for the next game.

BET	DESCRIPTION	PAYOUT
<b>INSIDE BETS</b>		
A <b>Straight up</b>	One number	35 to 1
B <b>Split</b>	Two numbers	17 to 1
C <b>Street</b>	Three numbers	11 to 1
D <b>Corner</b>	Four numbers	8 to 1
E <b>Top line</b>	0, 00, 2, 3	6 to 1
F <b>Sixline</b>	Six numbers	5 to 1
<b>OUTSIDE BETS</b>		
H <b>First dozen</b>	1 to 12	2 to 1
H <b>Second dozen</b>	13 to 24	2 to 1
H <b>Third dozen</b>	25 to 36	2 to 1
I <b>Column (34)</b>	Twelve numbers	2 to 1
I <b>Column (35)</b>	Twelve numbers	2 to 1
I <b>Column (36)</b>	Twelve numbers	2 to 1
J <b>Low</b>	1 to 18	1 to 1
J <b>Odd</b>	Eighteen numbers	1 to 1
J <b>Red</b>	Eighteen numbers	1 to 1
J <b>Black</b>	Eighteen numbers	1 to 1
J <b>Even</b>	Eighteen numbers	1 to 1
J <b>High</b>	19 to 36	1 to 1

