

# La Roulette



## La table comprend :

- Un plateau cylindrique fixe comprenant une couronne de 37 numéros de 0 à 36.
- Petite remarque : Aucun numéro n'est consécutif, en divisant le cylindre en 2 de part et d'autre du 0, la somme des 2 côtés est de **333**. La somme des numéros sur le cylindre est donc de **666**, est-ce pour autant un jeu satanique ?...

En début de partie on place toujours la boule dans le cylindre sur la date du jour.



**Le Tapis :** avec au centre, un tableau présentant les 37 numéros destinés à recevoir les mises des numéros Pleins et autres formes de jeux. Tout autour du tableau se trouvent les emplacements des Chances Simples, des 2 côtés de la table.

## Le fonctionnement d'une de Roulette Française:

- Chaque table fonctionne avec 4 employés.
- Un chef de table. Son rôle est de veiller à la bonne marche des opérations.
- 3 Croupiers, dont 2 sont face à face de chaque côté du cylindre, le 3ème étant en bout de table. Ces 4 personnes ont, toutes 4, la faculté étonnante de mémoriser pratiquement instantanément les annonces les plus diverses et les plus compliquées.

## Avant le départ, un des croupiers annoncera : "Messieurs, faite vos Jeux".

Les joueurs sont assis des 2 côtés de la table, d'autres en bout de table à côté du croupier. En cas d'affluence, il y aura aussi des joueurs debout (il n'est pas obligatoire d'être assis).

## Tous les jetons de même valeur sont identique, le nombre de joueurs est illimité :

En attendant le départ, les joueurs placeront eux-mêmes certaines mises, notamment sur les chances simples. Pour les jeux sur les numéros pleins ou les combinaisons s'y rattachant, il est recommandé d'annoncer son jeu à l'un des 3 croupiers. Ils placeront les mises tout en mémorisant l'annonce.

Lorsque tout le monde a joué, un des 2 croupiers devant le cylindre va imprimer un mouvement de rotation à celui-ci et enverra la bille dans le sens inverse, en annonçant "**Rien ne va plus**". Les retardataires peuvent encore jouer très rapidement selon le cas, ce qui est souvent "toléré", mais le Chef de table peut refuser toute mise jouée après le départ de la bille.

Lorsque la bille est immobilisée dans un des 37 cases, un croupier annonce le numéro sorti, ainsi que les 3 groupes d'égalités auxquels il appartient, sauf s'il s'agit du ZERO. Les égalités sont : Rouge ou Noir, Pair ou Impair, Manque ou Passe. Il signalera aussi le chiffre sur le tapis en posant son rateau sur celui-ci pendant un court laps de temps. A partir de ce moment, le travail de chaque croupier est très précis.

**L'un des 2 croupiers vers le cylindre va faire "l'encaisseur" :** en ramassant, à l'aide du rateau, toutes les mises perdantes, en isolant d'abord les mises gagnantes du numéro plein et du secteur. Puis il va trier et ranger tous les jetons qu'il aura devant lui.

**Le second croupier vers le cylindre va faire le "payeur".** Il va préparer le paiement des mises gagnantes, en les présentant séparément sur le côté de la table, pour en faciliter le contrôle.

**Le croupier du bout de table va séparer les mises gagnantes :** de la Douzaine et de la Colonne, pour en faciliter le paiement par le croupier "payeur". Il surveillera ces mises jusqu'à leur règlement. Très souvent, c'est le croupier qui a fini son travail le premier qui paye les Douzaines.

Le paiement commence alors et se termine généralement sans problèmes. Il arrive cependant que certains joueurs "distracts" réclament une mise qu'ils n'ont pas jouée, le Chef de table intervient alors et consulte ses croupiers. Il arrive que le simple rappel du jeu annoncé mette fin au litige. Mais ce n'est pas toujours le cas. Il est maintenant de plus en plus fréquent, en cas de réclamation, que le Chef de table fasse appel au contrôle vidéo, dont la plupart des tables sont équipées. Il devient alors facile de déterminer qui a joué la mise en question. En général, tout se termine dans la joie et la bonne humeur et la partie peut reprendre.

#### **Les mises et les paiements :**

- Le paiement indiqué correspond au gain de la mise gagnante. Dans tous les cas, la mise gagnante reste la propriété du joueur. Il peut, soit la laisser au tapis, soit la reprendre, même s'il s'agit de la mise d'un numéro plein. Il n'y a aucune obligation.

Forme de jeu	N°	Mises	Emplacement de la mise
- Plein	1	35 fois	Sur le numéro plein
- Cheval	2 17 fois		Sur la ligne entre 2 numéros
- Transversale	3 11 fois		Une rangée de 3 numéros (ligne extérieur)
- Carré	4 8 fois		A l'intersection de 4 numéros
- 4 premiers	4 8 fois		Ligne transversales 1-3 et Zéro
- Sizain	6 5 fois		Ligne entre 2 transversales
- Douzaine	12 2 fois		Bout de table de chaque coté
- Colonne	12 2 fois		Bout de table devant le croupier
- Egalités	18 1 fois		Cotés de la table
- Douzaine a cheval	24 1/2 fois		Ligne entre 2 douzaines
- Colonne a cheval	24 1/2 fois		Ligne entre 2 colonnes

#### **Le ZERO :**

- Le Zéro est payé comme les autres numéros. Le croupier paie le numéro plein, les chevaux 0/1, 0/2 et 0/3, ainsi que les 4 premiers (0/1/2/3).

#### **Toutes les autres mises ont perdu, sauf les égalités**

- Toutes les mises jouées aux égalités seront "mises en prison".

Le joueur ne peut pas les reprendre. Elles ne seront rendues que si l'égalité jouée sort après le Zéro. Sinon, les mises sont perdues.

Si le Zéro fait une répétition, il faudra que l'égalité jouée sorte 2 fois de suite. Idem pour 3, 4 zéros ou plus (rareissime). Certaines tables acceptent de rendre directement la moitié de la mise, à la demande du joueur lui-même.

#### **Chaque Douzaine ou Colonne comprend 12 numéros**

<b>1ère Dz</b>	<b>(12 P)</b>	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12
<b>2ème DZ</b>	<b>(12 M)</b>	13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24
<b>3ème DZ</b>	<b>(12 D)</b>	25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36
<b>1ère Col</b>	<b>(Col 34)</b>	1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31-34
<b>2ème Col</b>	<b>(Col 35)</b>	2-5-8-11-14-17-20-23-26-29-32-35
<b>3ème Col</b>	<b>(Col 36)</b>	1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31-34

#### **Chaque Egalité Comprend 18 numéros**

<b>ROUGE</b>	1-3-5-7-9-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36
<b>- NOIR</b>	2-4-6-8-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35
<b>- IMPAIR</b>	1-3-5-7-9-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35
<b>- PAIR</b>	2-4-6-8-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36
<b>- MANQUE</b>	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18
<b>- PASSE</b>	19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36

**ROUGE-IMPAIR-MANQUE :** Numéros communs: 01-03-05-07-09

**NOIR-PAIR-PASSE :** Numéros communs: 20-22-24-26-28

## LES VOISINS DES NUMÉROS (cylindre)

0 = 12-25-3-26- 0-32-15-19-04

- 1 = 5-24-16-33-1-20-14-31-9	19 = 26- 0-32-15-19-04-21-2-25
- 2 = 15-19-04-21-2-25-17-34-6	20 = 24-16-33-1-20-14-31-9-22
- 3 = 7-28-12-35-3-26- 0-32-15	21 = 32-15-19-4-21-2-25-17-34
- 4 = 0-32-15-19-4-21-2-25-17	22 = 20-14-31-9-22-18-29-7-28
- 5 = 30-8-23-10-5-24-16-33-1	23 = 36-11-30-08-23-10-5-24-16
- 6 = 2-25-17-34-6-27-13-36-11	24 = 8-23-10-5-24-16-33-1-20
- 7 = 9-22-18-29-7-28-12-35-3	25 = 19-4-21-2-25-17-34-6-27
- 8 = 13-36-11-30-8-23-10-5-24	26 = 28-12-35-3-26- 0-32-15-19
- 9 = 1-20-14-31-9-22-18-29-7	27 = 25-17-34-6-27-13-36-11-30
- 10 = 11-30-8-23-10-5-24-16-33	28 = 22-18-29-7-28-12-35-3-26
- 11 = 6-27-13-36-11-30-8-23-10	29 = 31-9-22-18-29-7-28-12-35
- 12 = 18-29-7-28-12-35-3-26- 0	30 = 27-13-36-11-30-8-23-10-5
- 13 = 17-34-6-27-13-36-11-30-8	31 = 33-1-20-14-31-9-22-18-29
- 14 = 16-33-1-20-14-31-9-22-18	32 = 35-3-26- 0-32-15-19-4-21
- 15 = 3-26- 0-32-15-19-4-21-2	33 = 10-5-24-16-33-1-20-14-31
- 16 = 23-10-5-24-16-33-1-20-14	34 = 21-2-25-17-34-6-27-13-36
- 17 = 4-21-2-25-17-34-6-27-13	35 = 29-7-28-12-35-3-26-0-32
- 18 = 14-31-9-22-18-29-7-28-12	36 = 34-6-27-13-36-11-30-8-23

Afin de faciliter le placement des mises sur le tapis vert, il existe plusieurs annonces "classiques" que les croupiers reconnaissent immédiatement.

Les annonces les plus connues sont:

### LE TIERS

Avec 6 jetons, le jeu couvre 12 numéros du cylindre de la roulette avec une concordance parfaite sur le tapis vert.

Les chevaux sont: 5-8, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36, et l'équivalent sur le cylindre: 27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33.

### LES VOISINS DU ZÉRO

Avec 9 jetons, le jeu couvre 17 numéros du cylindre de la roulette, selon l'annonce suivante:

1 transversale 0-2-3, avec 2 jetons.

5 chevaux 4-7, 12-15, 18-21, 19-22, 32-35 (1 mise par cheval), avec 5 jetons.

1 carré 25-29, avec 2 jetons.

L'équivalent sur le cylindre: 22-18-29-7-28-12-35-3-26- 0-32-15-19-4-21-2-25

### LES ORPHELINS

Par ce mot, l'on désigne les chiffres qui n'appartiennent ni au TIERS, ni aux VOISINS DU ZÉRO. Les 8 orphelins sont les suivants: 1-6-09-14-17-20-31-34 (1 mise par numéro) avec 8 jetons.

L'équivalent sur le cylindre en 2 groupes distincts: 17-34-6 et 1-20-14-31-9.

### LES FINALES

Il est possible de miser une ou plusieurs finales de numéros, soit avec 4 jetons ou 3 jetons:

Finale 0 = 0-10-20-30

Finale 5 = 5-15-25-35

Finale 1 = 1-11-21-31

Finale 6 = 6-16-26-36

Finale 2 = 2-12-22-32

Finale 7 = 7-17-27

Finale 3 = 3-13-23-33

Finale 8 = 8-18-28

Finale 4 = 4-14-24

Finale 9 = 9-19-29

Certaines finales peuvent être mises à cheval sur le tapis vert, comme par exemple:

Finales 0-3 = 0-3, 10-13, 20-23, 30-33

Finales 1-4 = 1-4, 11-14, 21-24, 31-34  
Finales 2-5 = 2-5, 12-15, 22-25, 32-35  
Finales 3-6 = 3-6, 13-16, 23-26, 33-36  
Finales 6-9 = 6-9, 16-19, 26-29

**LES FIGURES**

Certaines combinaisons de numéros sont des annonces très pratiquées dans certains casinos, comme par exemple les figures des numéros:

Figures 1 = 1-10-19-28	Figures 6 = 6-15-24-33
Figures 2 = 2-11-20-29	Figures 7 = 7-16-25-34
Figures 3 = 3-12-21-30	Figures 8 = 8-17-26-35
Figures 4 = 4-13-22-31	Figures 9 = 9-18-27-36
Figures 5 = 5-14-23-32	