



# La Roulette

Pour 3 à 12 joueurs  
(& des spectateurs)  
de 30 mn à 1h00

## Matériel :

1 roulette et sa bille  
1 tapis de mise  
Des jetons de mise

Dans la seconde moitié du 19<sup>ème</sup> siècle, la roulette est devenue le jeu symbolique des casinos.

**C'est un jeu de hasard et de paris.**

**La théâtralisation du jeu le rend aussi prenant pour les joueurs que divertissant pour les spectateurs.**

Le rôle du croupier est primordial et très ritualisé.

- Il lance chaque partie en autorisant les paris par le traditionnel « Faites vos jeux ! ».
- Il lance la bille dans la roulette puis, lorsqu'elle ralentit, il déclare l'arrêt des paris : « Rien ne va plus ».
- Il annonce le résultat de la manière suivante :
  - o le nombre lui-même (de 0 à 36),
  - o sa couleur (rouge ou noir),
  - o sa parité (pair ou impair),
  - o et enfin sa grandeur (de 1 à 18 : manque / de 19 à 36 : passe).
  - o Cela donne par exemple « 7, rouge, impair et manque ! ».

## La mise des jetons :

Au début du jeu, les joueurs reçoivent leurs jetons de mise. Ils peuvent miser de plusieurs manières.

Sur des numéros :

- a) un seul numéro (en plein),
- b) à cheval sur 2 numéros,
- c) une transversale sur 3 numéros,
- d) en carré sur 4 numéros,
- e) en sixain sur 6 numéros,
- f) une colonne de 12 numéros,
- g) une douzaine de 12 numéros (P12 : de 1 à 12, M12 : de 13 à 24 et D12 : de 25 à 36),
- h) à cheval sur 2 colonnes ou 2 douzaines pour 24 numéros.

Sur des séries :

- i) les pairs ou les impairs,
- j) les manques (de 1 à 18) ou les passes (de 19 à 36),
- k) les rouges ou les noirs.

Un tableau en annexe présente tous les types de mises sur le tapis de jeu.

Les gains varient en fonction des risques pris. Un tableau en annexe donne tous les rapports (il peut être affiché en plusieurs exemplaires près du tapis de jeu).

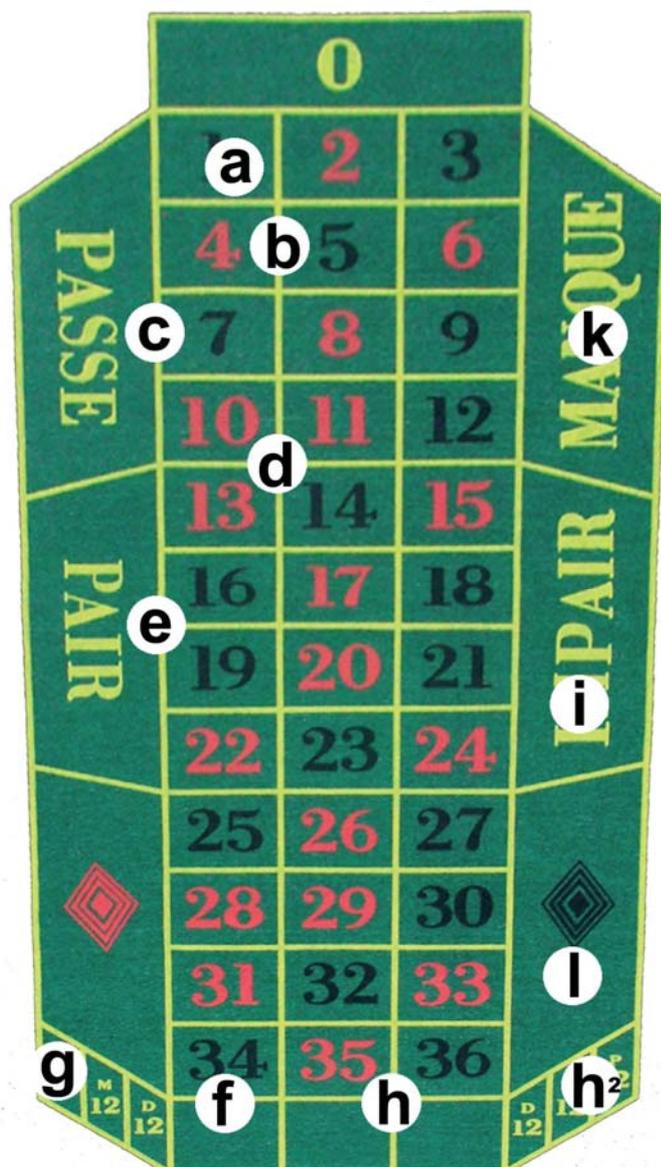
### **Le zéro pointé**

Lorsque le zéro sort, toutes les mises de série sont perdantes (« Pair » compris). Les mises de numéros comportant un zéro (0 seul ou « 0, 1, 2, 3, 4 » ...) sont payées normalement. Les mises sur plusieurs numéros sans 0 sont perdues.

Les mises sur un seul numéro sont bloquées. Les joueurs peuvent retirer la moitié de leurs mises (l'autre moitié est perdue) ou bien les laisser en jeu pour le prochain tirage.

*Bon jeu.*

# La Roulette / annexe 1 : exemples de mises de jetons



a	1 numéro	1
b	2 numéros à cheval	4, 5
c	3 numéros sur transversale	7, 8 et 9
d	4 numéros en carré	10, 11, 13 et 14
e	6 numéros en sixain	16, 17, 18, 19, 20 et 21
f	12 numéros en colonne	1, 4, 7 ...jusqu'à 34
g	Une douzaine de numéros	1 à 12 (première douzaine)
h	24 numéros en 2 colonnes	2, 5...à 35 et 3, 6 ... à 36
h <sup>2</sup>	24 numéros en 2 douzaines	1 à 12 et 13 à 24
i	Impair (opposé à pair)	Tous les impairs
j	Manque (opposé à passe)	De 1 à 18
k	Noir (opposé à rouge)	Tous les numéros noirs

## La Roulette / annexe 2 : paiement par mise gagnante

Les gains varient en fonction des risques pris.

	Type de mise	Paiement : ... fois la mise
a	1 numéro	35 fois
b	2 numéros à cheval	17 fois
c	3 numéros sur transversale	11 fois
d	4 numéros en carré	8 fois
e	6 numéros en sixain	5 fois
f	12 numéros en colonne	2 fois
g	Une douzaine de numéros	2 fois
h	24 numéros en 2 colonnes	$\frac{1}{2}$ fois
h <sup>2</sup>	24 numéros en 2 douzaines	$\frac{1}{2}$ fois
i	Pair ou impair	1 fois
j	Manque ou passe	1 fois
k	Noir ou rouge	1 fois

*Bon jeu.*