

# La Roulette Anglaise

## La table comprend :

- Un plateau cylindrique fixe comprenant une couronne de 37 numéros de 0 à 36.



Tableau de jeu de roulette anglaise montrant les numéros 0 à 36 et les mises possibles. Le tableau est divisé en sections pour les mises simples (Rouge/Noir, Pair/Impair, Manque/Passe) et les mises multiples (Colonnes, Douzaines, Egalités).



**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 Anglaise :

- Chaque table fonctionne avec 2 employés.
- Un chef de table. Son rôle est de veiller à la bonne marche des opérations.
- 1 Croupier, toujours debout devant le cylindre.

**Chaque joueur doit d'abord demander une couleurs :** Chaque table dispose de 8 couleurs différentes qui ne sont valable que sur cette table. Chacun aura donc ses propres jetons. Il en fixera la valeur pendant le change. La couleur attribuée sera représentée par un jeton affiché. Les mises mini et maxi sont toujours affichées à chaque table.

Par définition, il n'y a que 8 joueurs assis qui pourront jouer les chances multiples sur le tapis, chacun avec sa couleur. Les jetons ou "valeurs" sont cependant acceptées aux chances simples pour les joueurs debout et sans couleur. Les mises doivent être plus importantes.

## Avant le départ, le croupier annoncera : "Messieurs, faite vos Jeux".

Les joueurs sont assis d'un seul côté de la table, plus le retour en bout de table. L'autre côté est inaccessible.

En attendant le départ, les joueurs placent leurs mises eux-même, que ce soit sur les numéros pleins, les chances multiples ou les chances simples. Le croupier n'intervient qu'occasionnellement. Lorsque tout le monde a joué, le croupier 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. Ceci 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 une des 37 cases, le croupier annonce le numéro sorti, ainsi que les trois groupes d'égalités auxquels il appartient, sauf s'il s'agit du Zéro. Les égalités sont Rouge ou Noir, Pair ou Impair, Manque ou Passe. Il signalera le chiffre sur le tapis en posant un "poids" sur l'emplacement du numéro sorti, par-dessus les mises, le cas échéant.

**Le croupier ramasse d'abord toutes les mises perdantes :** et pousse tous les jetons dans une "trieuse" électronique qui ressortira les jetons classés par par couleur.

Pendant ce temps, le croupier paie les mises gagnantes. Les litiges et réclamations sont assez rares, du fait des couleurs, mais il arrive qu'un joueur croit avoir joué tel numéro ou telle chance simple. La plupart du temps, le contrôle vidéo lui prouvera qu'il s'est trompé. Parfois, c'est le contraire. Le rythme de la Roulette Anglaise est beaucoup plus rapide que celui de la Roulette Française.

## 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.

Toutes les chances simples, Douzaines et Egalités, se trouve sur un seul côté de la table. Seules les Colonnes sont au même emplacement qu'à la Roulette Française.

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 Côté de la table - 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 ZÉRO :**

- 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 sur les chances simples**

- Toutes les mises jouées sur les chances vont en prison et perdent la moitié de leur valeur.

Si le Zéro est répété, les mises restent en prison et perdent à nouveau la moitié de leur nouvelle valeur. Et ainsi de suite.

**Chaque Douzaine ou Colonne comprend 12 numéros**

- 1ère Dz

(12 P)

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12 - 2ème DZ

(12 M)

13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24 - 3ème DZ

(12 D)

25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36 - 1ère Col

(Col 34)

1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31-34 - 2ème Col

(Col 35)

2-5-8-11-14-17-20-23-26-29-32-35 - 3ème Col

(Col 36)

1-4-7-10-13-16-19-22-25-28-31-34

### Chaque Egalité Comprend 18 numéros

- **ROUGE** 01-03-05-07-09-12-14-16-18-19-21-23-25-27-30-32-34-36 - **NOIR** 02-04-06-08-10-11-13-15-17-20-22-24-26-28-29-31-33-35 - **IMPAIR** 01-03-05-07-09-11-13-15-17-19-21-23-25-27-29-31-33-35 - **PAIR** 02-04-06-08-10-12-14-16-18-20-22-24-26-28-30-32-34-36 - **MANQUE** 01-02-03-04-05-06-07-08-09-10-11-12-13-14-15-16-17-18 - **PASSE** 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 = 12-25-03-26- 0-32-15-19-04

- 1 = 05-24-16-33-01-20-14-31-09 19 = 26- 0-32-15-19-04-21-02-25 - 2 = 15-19-04-21-02-25-17-34-06 20 = 24-16-33-01-20-14-31-09-22 - 3 = 07-28-12-35-03-26- 0-32-15 21 = 32-15-19-04-21-02-25-17-34 - 4 = 0-32-15-19-04-21-02-25-17 22 = 20-14-31-09-22-18-29-07-28 - 5 = 30-08-23-10-05-24-16-33-01 23 = 36-11-30-08-23-10-05-24-16 - 6 = 02-25-17-34-06-27-13-36-11 24 = 08-23-10-05-24-16-33-01-20 - 7 = 09-22-18-29-07-28-12-35-03 25 = 19-04-21-02-25-17-34-06-27 - 8 = 13-36-11-30-08-23-10-05-24 26 = 28-12-35-03-26- 0-32-15-19 - 9 = 01-20-14-31-09-22-18-29-07 27 = 25-17-34-06-27-13-36-11-30 -10 = 11-30-08-23-10-05-24-16-33 28 = 22-18-29-07-28-12-35-03-26 -11 = 06-27-13-36-11-30-08-23-10 29 = 31-09-22-18-29-07-28-12-35 -12 = 18-29-07-28-12-35-03-26- 0 30 = 27-13-36-11-30-08-23-10-05 -13 = 17-34-06-27-13-36-11-30-08 31 = 33-01-20-14-31-09-22-18-29 -14 = 16-33-01-20-14-31-09-22-18 32 = 35-03-26- 0-32-15-19-04-21 -15 = 03-26- 0-32-15-19-04-21-02 33 = 10-05-24-16-33-01-20-14-31 -16 = 23-10-05-24-16-33-01-20-14 34 = 21-02-25-17-34-06-27-13-36 -17 = 04-21-02-25-17-34-06-27-13 35 = 29-07-28-12-35-03-26- 0-32 -18 = 14-31-09-22-18-29-07-28-12 36 = 34-06-27-13-36-11-30-08-23

**Les Annonces** : A la roulette Anglaise les annonces n'existent pas, cependant, toutes les formes de jeux de la Roulette Française peuvent être jouées. Il suffit de placer ses mises soi-même.

**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: 05-08, 10-11, 13-16, 23-24, 27-30, 33-36,  
et l'équivalent sur le cylindre: 27-13-36-11-30-08-23-10-05-24-16-33.

### **LES VOISINS DU ZÉRO**

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

1 transversale 0-02-03, avec 2 jetons.

5 chevaux 04-07, 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: 22-18-29-07-28-12-35-03-26- 0-32-15-19-04-21-02-25

### **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: 01-06-09-14-17-20-31-34 (1 mise par numéro) avec 8 jetons.

L'équivalent sur le cylindre en 2 groupes distincts: 17-34-06 et 01-20-14-31-09.

### **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 = 4-14-24-34

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