

Aide-mémoire de la roulette

Référence à cotes fixes
cylindre équitable

Européenne Un seul zéro · 37 cases avantage 2,70%	Américaine 0 et 00 · 38 cases avantage 5,26%	Française Le partage, si proposé 1,35% sur chances simples
---	--	--

Tapis à un seul zéro

ordre du tapis, pas du cylindre

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1
1re douzaine · 1-12				2e douzaine · 13-24				3e douzaine · 25-36					
1-18		pair		rouge		noir		impair		19-36			
Exemples de positions : 1 plein · 2 cheval · 3 transversale pleine · 4 carré · 5 sixain													

Extérieurs : rouge/noir, pair/impair et manque/passe (1-18/19-36) couvrent chacun 18 numéros. Le zéro n'est ni rouge ni noir, ni pair ni impair, ni manque ni passe.

Paievements et probabilités

probabilité de gain par coup

Pari	Couvre	Paie	Eur. (37)	US (38)
Plein	1	35:1	2,70%	2,63%
Cheval	2	17:1	5,41%	5,26%
Transversale pleine	3	11:1	8,11%	7,89%
Carré	4	8:1	10,81%	10,53%
Quatre premiers (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Sixain	6	5:1	16,22%	15,79%
Douzaine	12	2:1	32,43%	31,58%
Colonne	12	2:1	32,43%	31,58%
Rouge / noir	18	1:1	48,65%	47,37%
Impair / pair	18	1:1	48,65%	47,37%
Manque / passe (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Cinq premiers US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Cinq premiers US : 0, 00, 1, 2, 3 couvrent 5 cases et paient 6:1 ; avantage 7,89%. Les quatre premiers à un seul zéro (0, 1, 2, 3) paient 8:1.

Bien lire les paievements

Les paievements indiquent le **gain seul**. La mise gagnante est aussi rendue : un plein à \$1 gagnant rend \$36 au total. Pour des paris combinés, retranchez d'abord chaque mise ; plusieurs gains peuvent tomber sur un coup.

Zéro et règles françaises

Les paris extérieurs standard perdent sur 0 ou 00. Le partage rend la moitié, seulement sur les chances simples éligibles. La règle « en prison » varie selon la table ; lisez le règlement du tapis avant de miser.

Annonces françaises

Voisins

17 cases / 9 jetons

Tiers

12 cases / 6 jetons

Orphelins

8 cases / 5 jetons

Jeu zéro

7 cases / 4 jetons

Une annonce combine des paris sur un secteur du cylindre. Le résultat net varie selon la case gagnante ; aucun avantage particulier.

Gardez du recul. Les coups sont indépendants : aucun système ne change l'avantage. Fixez avant de jouer une perte et une durée supportables ; ne cherchez jamais à vous refaire.

fr.rouletteonline.pro/learn/roulette-cheat-sheet/

Cotes fixes standard, cylindre équitable ; les tables spéciales varient.

Stratégies de roulette courantes

Référence rapide
pour les chances simples

Huit systèmes courants, pas un classement mesuré. 1u est votre mise de base.
Jouez rouge/noir, pair/impair ou 1-18/19-36.

Aucune stratégie ne change l'avantage de la maison : **2,70%** à un seul zéro, **5,26%** à double zéro.

Légende **G** gain **P** perte 0 et 00 sont des pertes totales ; pas de partage.

Point critique de la martingale. 5 pertes coûtent 31u ; la mise suivante est de 32u ; il faut un capital initial de 63u pour la placer. Aucun gain n'est assuré.

Mise constante

Départ Toujours 1u.
Gain Restez à 1u.
Perte Restez à 1u.
Reprise Fixez une limite de session à l'avance.
Risque Aucune récupération automatique des pertes.

Exemple PGP · mises **[1, 1, 1]u** · net **-1u**

Martingale

Départ Commencez à 1u.
Gain Repartez à 1u.
Perte Doublez la mise.
Reprise Après chaque gain.
Risque Les limites de table et de capital peuvent briser la récupération.

Exemple PP6 · mises **[1, 2, 4]u** · net **+1u**

Paroli / martingale inversée

Départ Commencez à 1u.
Gain Doublez : 1u, 2u, 4u.
Perte Repartez à 1u.
Reprise Après une perte ou le troisième gain.
Risque Toute perte précoce laisse le cycle à -1u.

Exemple 666 · mises **[1, 2, 4]u** · net **+7u**

D'Alembert

Départ Commencez à 1u.
Gain Retirez 1u ; plancher 1u.
Perte Ajoutez 1u.
Reprise Aucune.
Risque Les séries perdantes font monter la mise.

Exemple PP66 · mises **[1, 2, 3, 2]u** · net **+2u**

Fibonacci

Départ Suite 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Gain Reculez de deux termes, sans passer sous 1u.
Perte Avancez d'un terme.
Reprise Le premier terme est le minimum.
Risque Un gain ne rattrape pas forcément les pertes.

Exemple PPPG · mises **[1, 1, 2, 3]u** · net **-1u** · suivante 1u

Labouchère

Départ Ligne [1, 2, 3] ; misez la somme des extrémités (le seul terme s'il n'y en a qu'un).
Gain Retirez les deux extrémités.
Perte Ajoutez la mise en fin de ligne.
Reprise Quand la ligne est vide.
Risque Les pertes allongent la ligne ; mises non plafonnées.

Exemple PGG · mises **[4, 5, 5]u** · net **+6u**

1-3-2-6

Départ Commencez à 1u.
Gain Passez à 3u, 2u, puis 6u.
Perte Repartez à 1u.
Reprise Après quatre gains.
Risque Une perte tardive peut effacer les gains ; objectif non garanti.

Exemple 6666 · mises **[1, 3, 2, 6]u** · net **+12u**
Perte tardive 6GGP · net **0u**

Oscar's Grind

Départ Objectif du cycle +1u ; commencez à 1u.
Gain Ajoutez 1u si besoin ; plafond : le montant restant à gagner.
Perte Répétez la mise actuelle.
Reprise À +1u.
Risque Les cycles peuvent durer et épuiser le capital.

Exemple PPPGGG · mises **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · net **+1u**

Fixez avant de jouer un budget et une heure d'arrêt supportables ; ne cherchez jamais à vous refaire.
Aucune stratégie ne garantit un gain.