

RÈGLES DU JEU

ROULETTE

L'OBJECTIF DU JEU

À chaque partie, le joueur doit tenter de prédire sur quel numéro s'immobilisera la bille lancée dans un cylindre en rotation. Le cylindre contient les numéros 0 à 36 (roulette anglaise) ou les numéros 00 et 0 à 36 (roulette américaine).

LES JETONS

Avant de commencer à jouer, chaque joueur se procure, à la table, des jetons d'une couleur qui lui est propre et auxquels il attribue une valeur ou encore des jetons de valeur, selon le cas. Les jetons de couleur ne peuvent être utilisés qu'à la table où ils ont été achetés. Ils n'ont aucune valeur et doivent être échangés contre des jetons de valeur avant de quitter la table.

LES MISES (INTÉRIEURES ET EXTÉRIEURES)

Les emplacements de mise sont communs à tous les joueurs, sous réserve de ce qui suit.

Les **mises intérieures** permettent au joueur de miser sur un, deux, trois, quatre, cinq (roulette américaine) ou six numéros avec une seule mise.

Les **mises extérieures** permettent au joueur de miser sur douze ou dix-huit numéros avec une seule mise. Lorsque la bille s'immobilise sur le « 0 » ou le « 00 », toutes les mises extérieures sont perdantes.

Pour les **mises intérieures**, à moins d'indication contraire, il peut y avoir autant de joueurs qu'il y a de couleurs (pour les jetons de couleur) et de dénominations respectant les limites de la table (pour les jetons de valeur). Ainsi, s'il y a sept couleurs et trois dénominations respectant les limites de la table, le nombre maximal de joueurs pouvant faire des mises intérieures sera de dix.

Pour les **mises extérieures**, il n'y a pas de limite de joueurs. Il est entendu que les joueurs ayant le droit de faire des mises intérieures ont également le droit de faire des mises extérieures.

À chaque partie, le joueur peut miser sur autant de numéros ou de combinaisons de numéros qu'il le désire. Les mises doivent respecter les limites minimale et maximale indiquées à la table et doivent être déposées aux emplacements prévus à cet effet. Le joueur est responsable en tout temps du placement de ses mises sur la table même s'il est assisté par le croupier. Dans ce

dernier cas, il doit s'assurer que les instructions qu'il donne au croupier sont suivies correctement. Le joueur peut jouer assis ou debout, à sa guise.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Sous réserve d'indication contraire indiquée à la table, le croupier fait tourner le cylindre dans un sens et lance la bille dans le sens opposé. Le joueur peut placer ses mises jusqu'à ce que le croupier annonce « Rien ne va plus ». Aucune mise ne peut être faite, modifiée ni retirée par la suite.

Pour qu'un résultat soit valide, la bille doit être lancée sans être échappée et doit effectuer au moins sept révolutions complètes dans le sens opposé de rotation du cylindre, sans aucune obstruction ni nuisance, et doit s'immobiliser sur un seul numéro sans avoir été à cheval sur deux numéros. Le croupier annonce alors le numéro gagnant et l'identifie sur la table.

LES PAIEMENTS

Toutes les mises sur un numéro, ou une combinaison de numéros, correspondant au numéro où la bille s'est immobilisée sont gagnantes et payées selon le tableau de paiement suivant. Les autres mises sont perdantes.

TABLEAU DE PAIEMENT DES MISES INTÉRIEURES

EN PLEIN (UN NUMÉRO)	35 à 1
LIGNE DE COURTOISIE « 0 » (ROULETTE ANGLAISE)	35 à 1
LIGNE DE COURTOISIE « 0 » « 00 » (ROULETTE AMÉRICAINE)	17 à 1
CHEVAL (DEUX NUMÉROS)	17 à 1
TRANSVERSALE (TROIS NUMÉROS)	11 à 1
CARRÉ (QUATRE NUMÉROS)	8 à 1
CINQ PREMIERS (ROULETTE AMÉRICAINE)	6 à 1
SIXAIN (SIX NUMÉROS)	5 à 1

TABLEAU DE PAIEMENT DES MISES EXTÉRIEURES

PREMIÈRE DOUZAIN (DE 1 À 12)	2 à 1
DEUXIÈME DOUZAIN (DE 13 À 24)	2 à 1
DERNIÈRE DOUZAIN (DE 25 À 36)	2 à 1
COLONNE 34	2 à 1
COLONNE 35	2 à 1
COLONNE 36	2 à 1
MANQUE (DE 1 À 18)	1 à 1
IMPAIR	1 à 1
ROUGE	1 à 1
NOIR	1 à 1
PAIR	1 à 1
PASSE (DE 19 À 36)	1 à 1

Ces règles sont régies par le Règlement sur les jeux de casino (RLRQ, c. S-13.1, r. 3.1). La Société des casinos du Québec inc. peut modifier en tout temps les présentes règles.