

« Les grands jeux du Casino »
Une série d'E-books proposée par Michael Rizzo

LES SECRETS DE LA ROULETTE

Les règles de base et les astuces pour gagner



Présentation du jeu

Vous pourrez ici vous familiariser avec le jeu, apprendre ses règles, et même retenir des stratégies intelligentes que vous pourrez mettre en pratique à la table. La roulette n'est pas un jeu difficile, mais elle intimide parfois les novices.

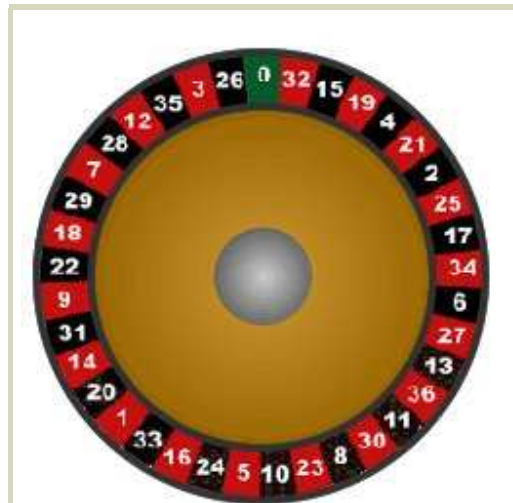
L'apprentissage et la maîtrise du jeu de la roulette ont changé de nature ces cinq à dix dernières années. L'arrivée de l'Internet a introduit une nouvelle manière de jouer, mais aussi d'apprendre.

La roulette comporte 37 cases, numérotées de 0 (vert) à 36, avec une alternance de cases rouges et noires. On fait tourner le cylindre et si la bille s'arrête sur un numéro sortant, vous avez gagné une somme en fonction de la mise.

Le pari qui a le plus de chances de vous rapporter de l'argent est la mise "simple" : par exemple jouer sur une couleur.

Imaginons que vous ayez misé 1 euro sur la couleur rouge. Dans ce cas de figure, trois événements sont possibles :

- **Un nombre rouge sort.** Probabilité = $\frac{18}{37}$. Vous gagnez 1 euro
- **Un nombre noir sort.** Probabilité = $\frac{18}{37}$. Vous perdez 1 euro
- **Le zéro sort.** Probabilité = $\frac{1}{37}$
- La mise est "emprisonnée" jusqu'au coup suivant. Si celui-ci conduit à un nombre rouge, vous ne gagnez ni ne perdez rien. Si c'est un nombre noir ou à nouveau un zéro, votre euro est perdu. Comme les deux tirages successifs sont indépendants, les probabilités se multiplient. Autrement dit, si vous tombez sur le 0, vous avez $\frac{18}{(37 \times 37)}$ de ne rien gagner, et $\frac{19}{(37 \times 37)}$ de perdre un euro



Il existe deux types de roulettes. Cette roue représente la roulette européenne ; la roulette américaine a deux zéros (simple et double). Elle a donc une espérance de gain un peu inférieure

Pour évaluer la "rentabilité" d'un jeu, on calcule son **espérance mathématique**. Cette valeur correspond à la moyenne des probabilités multipliée par les gains. Dans notre cas (la mise "simple" d'un euro à la roulette), cette espérance est de : $E = + 1 \times p(\text{rouge}) - 1 \times p(\text{noir}) + 0 \times p(\text{zéro puis rouge}) - 1 \times p(\text{zéro puis noir})$ soit :

$$+ 1 \times \frac{18}{37} - 1 \times \frac{18}{37} + 0 \times \frac{18}{37^2} - 1 \times \frac{19}{37^2}$$

Quand on simplifie, il reste $-1 \times \frac{19}{37^2}$, ce qui vaut environ - 0,0139 centimes.

Autrement dit, pour une mise simple d'un euro à la roulette, vous allez perdre en moyenne 0,0139 euros à chaque coup. Encore autrement dit, cela veut dire que **le casino prélève 1,39% des mises** sur ce jeu.

Evidemment, pour ceux qui se faisaient encore des illusions, **l'espérance d'un jeu est toujours négative !** (Sinon le casino perdrait de l'argent). Mais figurez-vous que la mise simple à la roulette est le jeu le plus rentable pour les parieurs. La plupart des loteries ont un taux de prélèvement de 40% à 60%.



L'histoire de la roulette Française (ou européenne)

La Roulette est un terme français désignant une « petite roue ». De nombreux jeux avec des roues ont été inventés depuis des millénaires. Une Légende raconte qu'à l'époque des soldats romains jouaient à des jeux de roue pendant leurs campagnes en retirant les roues de leur chariot. Cela leur faisait un divertissement ludique et lucratif. Une autre légende raconte que ce sont des moines qui auraient inventé un jeu de roue pendant le moyen-âge en Chine. De toute manière, la roulette s'est fait connaître en Europe vers le 18 et 19ième siècle.

Elle fut très prisée en France et surtout à Monte Carlo.

Aujourd'hui, la roulette est la reine des jeux de casino car elle est symbole de glamour, d'excitation et de prestige dans des casinos de haut standing.

Règles de la roulette Américaine



Présentation de la Roulette Américaine

Ce qui différencie la roulette Américaine de la roulette Française est le nombre de cases numérotées. A la roulette Américaine on trouve un 0 (zéro) de plus, nommé 00, donc un total de 38 cases.

Les cases de 1 à 36 sont rouges ou noires et les 0 sont verts. Le jeu se déroule sur une table avec à une extrémité une roulette et de l'autre côté un tapis de jeu.

But du jeu de la Roulette Américaine

Le but du jeu est d'anticiper le numéro qui va sortir en misant sur les bonnes cases. Pour vous aider à optimiser votre jeu et surtout vos gains, des techniques de jeu existent, comme les martingales

Comment compter les points à la Roulette Américaine

L'avantage de ce jeu est qu'il est possible de faire de nombreux types de paris, ce qui en fait un des jeux les plus attirants des casinos.

On trouve deux types de paris possibles à la roulette Américaine, les paris « Intérieur », qui sont réalisés à l'intérieur de la grille de numéro, imprimée sur le tapis de jeu, et les paris « Extérieur » qui sont les mises placées à l'extérieur de la grille de numéros.

Les paris Intérieurs :

- **En Plein** : On mise un numéro plein en mettant sa mise sur un numéro individuel.
- **A Cheval** : On place la mise sur la ligne séparant deux numéros, cela permet de jouer deux numéros en même temps.
- **Transversale Pleine** : On joue une ligne de trois numéros en positionnant la mise sur le bord gauche de la ligne de numéros.

- **Triple** : On joue trois numéros qui se touchent. Il est possible de jouer uniquement (0,1,2),(0,2,00),(2,00,3).
- **En Carré** : On joue 4 cases en même temps en plaçant la mise à l'intersection des quatre numéros.
- **Ligne du haut** : On joue les cinq premiers numéros en haut de la grille, soit les 00, 0, 1, 2 et 3, en plaçant la mise à gauche, au niveau de l'intersection de la première ligne verticale de la grille de numéros et de la ligne horizontale séparant le 0 et 00 des 1,2,3.
- **Sizain** : On joue deux transversales pleines en positionnant la mise sur le bord gauche des deux lignes et à cheval entre les deux lignes.

Les paris Extérieurs :

- **Colonnes** : On joue une colonne verticale entière en positionnant la mise en bas de la colonne et à l'extérieur de la grille. Attention, une colonne n'inclut pas le 0 et le 00.
- **Douzaines** : On joue une des trois douzaines de la grille de numéros, allant de 1 à 12, de 13 à 24 et de 25 à 36, en ne comprenant pas le 0 et le 00.
- **Rouge/Noir** : on parie sur la sortie d'un numéro rouge ou noir.
- **Pair/Impair** : On joue sur la sortie d'un numéro pair ou impair.
- **Manque/Passe** : On joue un numéro appartenant à la moitié basse de la grille de numéro, de 1 à 18, ou dans la moitié haute, de 19 à 36.

Tableau récapitulatif :

Tableau des Types de Paris à la Roulette Américaine

Paris Intérieurs

En Plein	1 numéro
A Cheval	2 numéros
Transversale Pleine	3 numéros
En Carré	4 numéros
Ligne du haut	5 premiers nombres:0,00,1,2,3
Sizain	6 numéros en deux colonnes transversales

Paris Extérieurs

1ère, 2ième ou 3ième Colonne (12 numéros)
1st, 2nd or 3rd Dozen (1ère, 2ième ou 3ième Douzaine)
Red or Black (Rouge ou Noir)
Odd ou Even (Impaire ou Paire)
LowHalf/Manque (de 1 à 18) ou High Half/Passe (de 19 à 36)

Déroulement de la Roulette Américaine

Le croupier lance la roue dans un sens, envoie une bille en ivoire dans l'autre sens et annonce le début des jeux en disant : « Faites vos jeux ». A ce moment vous pouvez commencer à miser. Une fois que la bille commence à s'approcher de la roue, le croupier vous avertit que la fin des jeux approche avec « Les jeux sont fais ». Dès que la bille entre en contact avec les cases de la roulette, le croupier ferme les jeux en disant « Rien ne va plus ». Il vous est alors impossible de jouer dès que cette phrase a été prononcée, et cela jusqu'au prochain tour. Le croupier annonce la couleur et le numéro gagnant.

Gains de la Roulette Américaine

Chaque table de roulette propose des mises minimum et maximum pour les paris intérieurs et extérieurs. Sachant que le montant maximum s'applique à un pari et non à la somme globale que vous avez mise sur la table.

La maison récupère tous les paris perdants, et rétribue les paris gagnants selon le tableau suivant.

Tableau des Paiements à la Roulette Américaine

Paris Intérieurs	Rapports
En Plein- 1 numéro	35:1
A Cheval - 2 numéros	17:1
Transversale Pleine - 3 numéros	11:1
Triple - 3 numéros	11:1

En Carré - 4 numéros 8:1

Ligne du haut - 5 premiers nombres:0,1,2,3 8:1

Sizain - 6 numéros en deux colonnes transversales 5:1

Paris Extérieurs

Rapports

1ère, 2ième ou 3ième Colonne - 12 numéros 2:1

1st, 2nd or 3rd Dozen - 1ère, 2ième ou 3ième Douzaine 2:1

Red or Black - rouge ou noir 1:1

Odd ou Even - impaire ou paire 1:1

LowHalf/Manque (de 1 à 18) ou High Half/Passe (de 19 à 36) 1:1

Illustration de la rétribution des gains par un exemple :

- Pari gagnant de 20\$ sur un numéro plein (payé 35 pour 1), vous récupérez votre mise de 20\$ et 35 fois votre mise (700\$), soit un total de 720\$.
- Pari gagnant de 100\$ sur la couleur Noire (1 pour 1), vous récupérez votre mise initiale de 100\$ et 100\$ additionnels soit un total de 200\$.

Règles de la roulette Européenne (un seul ZERO)



Présentation de la Roulette Française

Le jeu de la roulette Française ou Européenne se déroule sur une table de jeu. Celle-ci est composée à une extrémité d'une roulette et de l'autre d'un tapis de jeu. La roue d'une roulette Française est divisée en 37 cases numérotées de 0 à 36. Chaque numéro possède une couleur noir ou rouge et vert pour le zéro. La roue tourne autour d'un axe situé au centre d'un récipient en forme de bol qui s'appelle le cylindre.

Ce jeu est fascinant car tous les joueurs ont une grande excitation à suivre la boule tournée dans le cylindre pour finalement s'immobiliser dans une des cases de la roulette. L'attrait de ce jeu réside également dans la diversité des paris pouvant être réalisés.

But de la Roulette Française

Le but du jeu est d'arriver à anticiper le numéro qui va sortir en y positionnant des mises. Pour cela il est possible d'optimiser son jeu, afin d'augmenter les probabilités de gagner et d'avoir parié sur le bon numéro.

De nombreuses techniques de jeu ont été mises en place, pour vous permettre de tenter votre chance pour décrocher un jackpot en minimisant vos pertes, ces techniques s'appellent les martingales.

Compter à la Roulette Française

Les types de paris possibles à la roulette sont très importants et c'est ce qui en fait le charme de ce jeu de casino. Il y a deux types de paris à la roulette, les paris dits à l'intérieur qui sont les mises placées à l'intérieur de la grille de numéro imprimée sur le tapis de jeu et les paris dits à l'extérieur qui sont les mises placées à l'extérieur de la grille de numéros.

Les paris Intérieurs :

- **En Plein** : la mise est positionnée sur un numéro individuel.
- **A Cheval** : la mise est placée sur la ligne entre deux numéros, permettant de jouer deux numéros en même temps.
- **Transversale Pleine** : pour cela il faut positionner la mise sur le bord gauche d'une ligne de numéros pour jouer toute la ligne
- **Triple** : la mise est placée à l'intersection de 3 numéros qui se touchent. On peut faire les paris Triple uniquement pour 0,1,2 ou pour 2,3,0.
- **En Carré** : la mise est positionnée à l'intersection de quatre numéros.
- **Ligne du haut** : il est possible de jouer les quatre premiers numéros en haut de la grille, soit les 0, 1, 2 et 3. Pour réaliser ce pari, il faut placer la mise à gauche, à l'intersection de la première ligne verticale de la grille de numéros et de la ligne horizontale séparant le 0 des 1,2,3.
- **Sizain** : est la possibilité de jouer avec une seule mise deux transversales pleines. Pour cela il faut positionner la mise sur la ligne de gauche des 2 lignes de numéros à cheval entre les deux.

Les paris Extérieurs :

- **Colonnes** : Misez une colonne verticale entière dans la grille. Pour cela il faut placer votre mise en bas de la colonne et à l'extérieur de la grille. Attention, une colonne n'inclut pas le 0.
- **Douzaines** : La grille de numéro se divise en trois douzaines, allant de 1 à 12, de 13 à 24 et de 25 à 36, en ne comprenant pas le 0.
- **Rouge/Noir** : Vous misez sur la couleur du numéro qui sortira.

- **Pair/Impair** : Vous misez sur le fait que le numéro qui sortira soit pair ou impair.
- **Manque/Passe** : Vous misez sur le fait que le numéro soit dans la moitié basse de la grille de numéro, de 1 à 18, ou dans la moitié haute, de 19 à 36.

Tableau récapitulatif :

Tableau des Types de Paris à la Roulette Française

Paris Intérieurs

En Plein	Nombre Simple
A Cheval	Deux Numéros
Transversale Pleine	trois numéros
En Carré	quatre numéros
Ligne du haut	5 premiers nombres:0,00,1,2,3
Sizain	six numéros en deux colonnes transversales

Paris Extérieurs

- 1ère, 2ième ou 3ième Colonne (12 numéros)
- 1st, 2nd or 3rd Dozen (1ère, 2ième ou 3ième Douzaine)
- Red or Black (Rouge ou Noir)
- Odd ou Even (Impaire ou Paire)
- LowHalf/Manque (de 1 à 18) ou High Half/Passe (de 19 à 36)

Déroulement de la Roulette Française

La partie commence lorsque le croupier lance la roue. Il la fait tourner dans un sens, puis lance une bille en ivoire dans l'autre. Il ouvre les paris en disant « Faites vos jeux ». La bille tourne rapidement dans le cylindre pour descendre progressivement vers la roulette. Quand la bille va toucher la roulette, le croupier annonce « Les jeux sont faits » pour vous prévenir qu'il va bientôt falloir arrêter de miser. Une fois que la bille entre en contact avec les cases de la roue, le croupier dit « Rien ne va plus ». A ce moment là, plus personne n'a le droit de jouer car son pari sera refusé. La bille va

rebondir de case en case, et tenir toute la table en émoi pour finalement s'arrêter dans une de ces cases pour vous dire si vous avez ou non gagné.

Gains de la Roulette Française

Les mises sur les tables de roulette européenne sont limitées à un minimum et à un maximum pour des paris intérieurs ou extérieurs. A noter que le montant maximum s'applique à un pari et non à la somme globale déposée sur la table.

Tous les paris perdus sont enlevés de la table alors que les paris gagnants sont payés selon le tableau suivant :

Tableau des Paiements à la Roulette Française

Paris Intérieurs	Rapports
En Plein (nombre simple)	35:1
A Cheval (deux numéros)	17:1
Transversale Pleine (trois numéros)	11:1
Triple (trois nombres)	11:1
En Carré (quatre numéros)	8:1
Ligne du haut(5 premiers nombres:0,1,2,3)	8:1
Sizain (six numéros en deux colonnes transversales)	5:1
Paris Extérieurs	Rapports
1ère, 2ième ou 3ième Colonne (12 numéros)	2:1
1st, 2nd or 3rd Dozen (1ère, 2ième ou 3ième douzaine)	2:1
Red or Black (rouge ou noir)	1:1
Odd ou Even (impaire ou paire)	1:1
LowHalf/Manque (de 1 à 18) ou High Half/Passe (de 19 à 36)	1:1

Voici deux exemples de l'utilisation du tableau précédent :

- vous avez placé un pari gagnant de 20\$ sur un numéro plein (payé 35 pour 1), vous vous obtenez votre mise de 20\$ et 35 fois votre mise (700\$) soit un total de 720\$.
- vous avez placé un pari gagnant de 100\$ sur la couleur Rouge (1 pour 1), vous recevez le montant de votre mise initiale soit 100\$ plus 100\$ additionnels qui font 200\$ au total.

Paiements des mises

Notez bien: en cas de gain sur un numéro Plein, la coutume veut dans de nombreux Casinos que le gagnant laisse l'équivalent de sa mise en pourboire au croupier. Rien ne vous oblige à respecter cette coutume. Mais, la rémunération des croupiers se faisant généralement essentiellement avec les pourboires... vous vous exposeriez à des réflexions désagréables. Soyez bon prince en respectant cette coutume, et vous n'aurez qu'à vous en féliciter en constatant que le personnel du Casino sera aux petits soins pour votre personne.

Numéro Plein	35 fois la mise
Cheval	17 fois la mise
Transversale	11 fois la mise
Carré	8 fois la mise
Sixain	5 fois la mise
Douzaine	2 fois la mise
Colonne	2 fois la mise
Chance Simple	1 fois la mise

Minimum et maximum

La mise minimum varie d'un Casino à l'autre. En ce qui concerne la France, certains Casinos disposent de tables de Roulette où la mise minimum est fixée à 2€. D'autres n'ont que des tables où la mise minimum est fixée à 5€. D'autres encore disposent de tables où la mise minimum est fixée à 5€, mais aussi de tables où la mise minimum est fixée à 10€.

La mise minimum autorisée à une table de Roulette est obligatoirement affichée à cette table, ainsi que le maximum. Voici le maximum généralement autorisé pour chaque chance à une table de Roulette Anglaise:

Numéro Plein	20 fois la mise minimum
Cheval	40 fois la mise minimum
Transversale	60 fois la mise minimum
Carré	80 fois la mise minimum
Sixain	120 fois la mise minimum
Douzaine	240 fois la mise minimum
Colonne	240 fois la mise minimum
Chance Simple	360 fois la mise minimum

Autrement dit, si la mise minimum est de 5€ à la table où vous jouez, vous pouvez miser au maximum:

100€ sur un numéro Plein
200€ sur un Cheval
300€ sur une Transversale
400€ sur un Carré
600€ sur un Sixain
1.200€ sur une Douzaine ou une Colonne
1.800€ sur une Chance Simple

Les tables de Roulette Française acceptent des mises maximum plus importantes: jusqu'à 30 fois la mise minimum sur un numéro Plein, et jusqu'à 1.000 fois la mise minimum sur une Chance Simple. Le personnel de chaque Casino est à votre disposition pour vous renseigner sur les règles particulières en vigueur dans leur établissement.

Sortie du zéro

La sortie du Zéro fait perdre la mise sur toutes les chances, sauf:

1) si vous avez justement misé sur lui: en Plein, Cheval (0/1, 0/2 ou 0/3), Transversale (0-1-2 ou 0-2-3) ou Carré (0/4): dans ce cas, le croupier vous paie votre gain

2) si vous avez misé sur une ou plusieurs Chances Simples: Noir, Rouge, Pair, Impair, Manque ou Passe: dans ce cas, à une table de Roulette Française, vous avez le choix entre: récupérer la moitié de votre mise (partage de votre mise avec la banque), ou bien: laisser votre mise "en prison"

Cette dernière option est celle adoptée d'office par le croupier si vous ne manifestez pas votre désir de récupérer la moitié de votre mise; le croupier place alors votre mise sur le trait imprimé à cet effet sur le tapis de jeu pour chacune des 6 chances simples: Noir, Rouge, Pair, Impair, Manque et Passe. Si au coup suivant la chance que vous aviez jouée sort, vous récupérez intégralement votre mise, mais si c'est la chance inverse qui sort, vous perdez intégralement votre mise.

A une table de Roulette Anglaise, il n'y a pas de mise en prison pour les jetons misés sur les Chances Simples: votre mise est systématiquement partagée avec la banque.

Probabilités de gains

Nous l'avons vu plus haut, l'espérance de sortie de chaque chance s'exprime en pourcentage, et se calcule facilement à l'aide de la formule suivante (E = Espérance de sortie, et N = Nombre de numéros concernés):

$$E = (N / 37) \times 100$$

Ainsi, pour un numéro Plein quelconque, par exemple le 17, son espérance de sortie est de: $(1/37) \times 100 = 2,7 \%$. Autrement dit, sur 100 coups, le numéro 17 apparaît 2 à 3 fois. Ceci est bien entendu une moyenne, car vous trouverez des tranches de 100 coups contenant 5 ou 7 fois le numéro 17, comme vous trouverez des tranches de 100 coups où le numéro 17 brillera... par son absence !

L'espérance de sortie d'une Chance Simple quelconque, par exemple Rouge, est de: $(18/37) \times 100 = 48,65 \%$. Ainsi, sur 100 coups, Rouge apparaîtra 48 ou 49 fois, ainsi que Noir. Les 2 ou 3 coups qui manquent

pour obtenir 100 % correspondent à la sortie du numéro Zéro, qui n'est ni Rouge ni Noir. Encore une fois, ceci n'est qu'une moyenne: dans la pratique, vous trouverez des tranches de 100 coups contenant seulement 35 à 40 Rouges, et d'autres tranches de 100 coups contenant 60 Rouges et davantage. Voici un tableau qui résume l'espérance de sortie de chaque chance, ou combinaison de plusieurs chances:

Chance jouée	Quantité de numéros joués	Espérance de sortie (%)	de
Numéro Plein	1	2,7	
Cheval	2	5,4	
Transversale	3	8,1	
Carré	4	10,8	
Sixain	6	16,2	
Douzaine ou Colonne	12	32,4	
Chance simple	18	48,6	
Manque ou Passe + 1 Sixain	24	64,9	
2 Douzaines + 1 Sixaine	30	81,1	

Ce tableau permet de constater que vos probabilités de gagner sont bien plus importantes en misant sur un ensemble de 24 ou 30 numéros, plutôt qu'en misant sur un seul numéro. C'est une évidence. Il vous faut cependant tenir compte du rapport de gain qui n'est pas le même: toucher un numéro Plein rapporte plus que toucher un Sixain; de même, toucher un Sixain rapporte plus que toucher une Douzaine; et toucher une Douzaine rapporte plus que toucher une Chance Simple; etc...

Connaissant l'espérance de sortie d'une chance, et ce que rapporte cette chance quand elle sort et fait gagner, on en déduit l'avantage mathématique du Casino. Cet avantage est de 1,37 % sur les Chances Simples, la moitié de la mise pouvant être récupérée en cas de sortie du Zéro. Il en va de même en cas de mise en prison, la mise étant récupérée (ou perdue) une fois sur deux en moyenne.

L'avantage du Casino est de 2,7 % sur toutes les autres chances.

Ceci explique pourquoi certains joueurs "spéculateurs" ont une préférence pour les Chances Simples: outre une espérance de gain proche de 50 %, l'avantage mathématique du Casino y est plus faible que sur toute autre chance de la Roulette. C'est aussi cette particularité qui fait de la Roulette des Casinos le jeu le plus équitable au monde, avec le 30 & 40: jeu de cartes encore pratiqué dans quelques Casinos, et dont l'avantage mathématique du Casino est de l'ordre de 1 % seulement.

LES SECRETS POUR GAGNER

Grande Martingale



La grande martingale est un dérivé de la martingale classique. En effet elle fonctionne sur le même principe. A chaque fois que vous perdez, vous doublez le montant de la mise mais en plus vous y ajoutez 1.

Admettons que votre première mise est de 1 euro sur une case ayant un rapport de 1 sur 1. Si vous perdez, alors vous devez doubler votre mise, donc 2 fois 1 donne 2 et rajouter 1, soit 3. Si vous gagnez vous revenez à la mise de départ.

L'avantage de cette méthode, est qu'en étant méthodique et en ayant une bonne maîtrise du jeu vous serez toujours bénéficiaire. Par contre, si vous jouez d'une grande malchance, de par un montant de mise exponentiel, cela peut être dangereux car celui-ci devient vite très important.

Nous vous conseillons de faire attention au plafond des tables de jeu pour connaître le maximum que vous pouvez jouer et d'essayer cette méthode qui peut vous permettre de gagner facilement avec un peu d'entraînement.

Jouer à la roulette avec la stratégie de martingale classique

La martingale Classique est la méthode la plus connue et la plus utilisée dans le monde. Elle se pratique sur des mises dont le rapport de gain est de 1 pour 1. De plus, c'est la martingale la plus simple à mettre en œuvre.

En effet, à chaque fois que vous perdez, il vous suffit simplement de doubler votre mise précédente. Par exemple si vous jouez 2 et que vous perdez, vous devez alors remiser 2×2 soit 4. Si vous perdez encore, vous devez miser 4×2 soit 8. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous gagniez. Dans ce cas vous repérerez vos pertes et en gain votre mise initiale.

Le problème de cette méthode est que les mises montent très vite. Si vous commencez avec 1 euro et que vous perdez 10 coups d'affilé votre prochaine mise s'élèvera à 512 euros. Cela reste très rare, mais cela peut arriver. Il faut faire très attention aux limites de jeu de la table car si vous atteignez le plafond, vous ne pourrez pas récupérer votre mise initiale.

Il faut surtout retenir que quelque soit le moment où vous allez gagner, votre gain sera de la valeur de votre mise de départ, car chaque complément que vous faites est là pour compenser les pertes.

Cette stratégie est un bon moyen de gagner facilement à la roulette, mais un peu de pratique est nécessaire pour connaître les frontières à ne pas dépasser.

La technique de martingale contre d'Alembert

Il existe aussi la contre Alembert. Cette méthode est la même que le pique d'Alembert ou la pyramide d'Alembert, sauf qu'il faut inverser le principe de mise. Si vous gagnez vous devez augmenter la mise d'un jeton, par contre si vous perdez vous devez diminuer d'un jeton.

Exemple illustré de la contre d'Alembert :

On mise sur pair avec une mise de 5 euros et on commence avec 15 euros.

N° Sorti	Mise	Gain	Bénéfice
3	15	0	-15
1	10	0	-25
2	5	5	-20
7	10	0	-30
8	5	5	-25
9	10	0	-35
1	5	0	-40
4	5	5	-35
6	10	10	-25
2	15	15	-10

Après de nombreux tests et comme vous le constatez dans le tableau ci-dessus, nous ne vous conseillons pas cette méthode, qui par son principe, ne vous fera pas gagner d'argent. Lorsqu'on a perdu, la méthode au lieu d'augmenter la mise pour recouvrir ses dettes, nous dit de la diminuer. Cela produit un effet négatif sur la balance de notre portefeuille plus qu'autre chose.

Martingale Hollandaise



Mettez en place la technique de la martingale Hollandaise pour gagner à la roulette

La hollandaise est une martingale, simple et sûre qui vous permet de gagner à tous les coups en plus ou moins longtemps.

Admettons que votre première mise est de 1 euro sur une case ayant un

rapport de 1 sur 1. Si vous perdez, alors vous devez doubler votre mise, donc 2 fois 1 donne 2 et rajouter 1, soit 3. Si vous gagnez vous revenez à la mise de départ.

Prenons une mise de départ de 1 euro que nous jouons sur une case de rapport 1 sur 1. Si vous gagnez tout va bien nous ne commençons pas la martingale. Si vous perdez c'est là que nous commençons ce stratagème. Tant que vous perdez vous rejouez la même mise sur la même case. Une fois que vous gagnez vous rajoutez une mise de plus et continuez à jouer. Et vous continuez de même. Pendant votre jeu, vous devez compter les mises pour savoir où en est votre jeu car dès que votre solde passe en positif, vous avez terminé la martingale et avez gagné.

Exemple illustré de la martingale hollandaise :

On mise sur pair avec une mise de 5 euros.

N° Sorti	Mise	Gain	Bénéfice
3	5	0	-5
1	10	0	-15
2	10	10	-5
7	15	0	-20
8	15	15	-5
9	20	0	-25
1	20	0	-45
4	20	20	-25
6	25	25	0
2	25	25	25

Prenons cet exemple sur 10 tirages avec autant de Pair que d'Impair. Vous avez gagné 5 fois et perdu 5 fois. A la fin de la martingale vous aurez alors gagné la mise de départ multipliée par le nombre de coups gagnants, soit 25 euros.

L'avantage de cette martingale est que vous prenez un minimum de risque pour un gain très intéressant. Vous serez forcément gagnant au moment où

vous atteindrez l'équilibre, et plus vous mettrez de temps pour l'atteindre et plus le bénéfice sera important.

Martingale le Paroli



La paroli est une martingale très simple qui consiste à laisser votre mise sur la table en cas de gain et ce jusqu'à que la somme vous convienne. Cela revient à jouer avec l'argent du casino en ne risquant que de perdre une unité.

L'avantage de cette montante est le risque minimum, car il équivaut à une mise sachant qu'à chaque fois, les gains sont calculés sur le cumul exponentiel des bénéfices. L'avantage de cette stratégie est que les gains peuvent vite devenir très conséquents. Admettons qu'il y ait une série favorable de 8 gains consécutifs, alors avec une mise de 5 euros, vous arriveriez après les 8 coups à 256 fois cette mise, soit 1280 euros.

L'avantage de cette méthode est qu'en étant méthodique et en ayant une bonne maîtrise du jeu, vous serez toujours bénéficiaire. Par contre, si vous jouez d'une grande malchance, de par un montant de mise exponentiel, cela peut être dangereux car celui-ci devient vite très important.

L'inconvenient majeur de cette technique est qu'avec un seul coup perdant, on peut perdre tous les gains.



Jouer avec la martingale montante de Wells à la roulette

Cette autre martingale est une montante en perte. Elle consiste à démarrer avec 5 pièces au premier coup.

Comme la martingale en pique, on augmente de 1 pièce après un coup perdant et on diminue de 1 mise après un coup gagnant.

Cette montante permet de gagner une demi-pièce par coup joué une fois l'équilibre, entre les coups perdants et les coups gagnants, atteint.

Martingale Pique d'Alembert



La meilleure martingale à la roulette est la martingale pique d'Alembert

La Pyramide d'Alembert est la martingale la plus simple à enregistrer et à mettre en œuvre. Lorsque vous perdez, vous augmentez d'un jeton votre mise, et lorsque vous gagnez, vous diminuez d'un jeton votre mise.

Exemple illustré de la martingale Pique d'Alembert :

On mise sur pair avec une mise de 5 euros.

N° Sorti	Mise	Gain	Bénéfice
3	5	0	-5
1	10	0	-15
2	15	15	0
7	10	0	-10
8	15	15	5
9	10	0	-5
1	15	0	-20
4	20	20	0
6	15	15	15
2	10	10	25

Comme vous pouvez le constater cette martingale est très simple à appliquer et permet facilement d'avoir un retour plus que positif. L'exemple précédent montre un bénéfice de 25 sur 10 coups avec la moitié des numéros PAIR et l'autre IMPAIR. Il ne vous reste plus qu'à en profiter et la tester pour vous permettre d'en tirer le meilleur profit.

Martingale Pique Mouche



Cette martingale est un dérivé de la grande martingale qui a l'avantage d'être plus sur car on arrive moins rapidement au plafond de jeu de la table.

Admettons que vous jouez 1 euro sur une case dont le rapport est de 1 pour 1. Comme la grande martingale vous allez doubler votre mise, mais tous les trois coups seulement. Cela vous donne la martingale suivante :

1,1,1, 2,2,2, 4,4,4, 8,8,8, 16,16,16, 32,32,32, 64,64,64, ...

Comme vous pouvez le remarquer, les mises montent moins rapidement, mais pour rembourser la mise de départ et obtenir un bénéfice, vous devez gagner plusieurs fois. L'avantage de cette martingale est que plus vous mettez de temps pour revenir au niveau 0 et plus vos bénéfices seront importants.

Exemple illustré de la martingale Piquemouche :

On mise sur pair avec une mise de 5 euros.

N° Sorti	Mise	Gain	Bénéfice
3	5	0	-5
1	5	0	-10
2	5	5	-5
7	10	0	-15
8	10	10	-5
9	15	0	-20
1	15	0	-35
4	15	15	-20
6	20	20	0
2	25	25	25

Partons sur cet exemple qu'avec 10 tirages, on a autant de PAIR et d'IMPAIR. On remarque donc qu'on a gagné 5 fois et qu'on a perdu 5 fois.

Cette martingale rapporte le nombre de mises gagnantes multiplié par le montant de la mise de départ, soit 25 euros.

L'avantage de cette martingale est qu'on ne prend pas de risque et elle vous permet de gagner à tous les coups. Il suffit d'être patient et d'arriver au point d'équilibre. D'un autre côté plus le point d'équilibre est loin et plus le coefficient multiplicateur de la somme de départ est important.

JOUER A LA ROULETTE EN LIGNE ?

Vous pouvez par exemple télécharger sur votre ordinateur le logiciel du **Casino GLAMOUR** (en Français), vous pouvez jouer en ligne en simulation ou avec des gains réels !

<http://www.casinoglamour.com/S15SUE/>



Bon jeu et bonne chance !