Roulette Online PRO

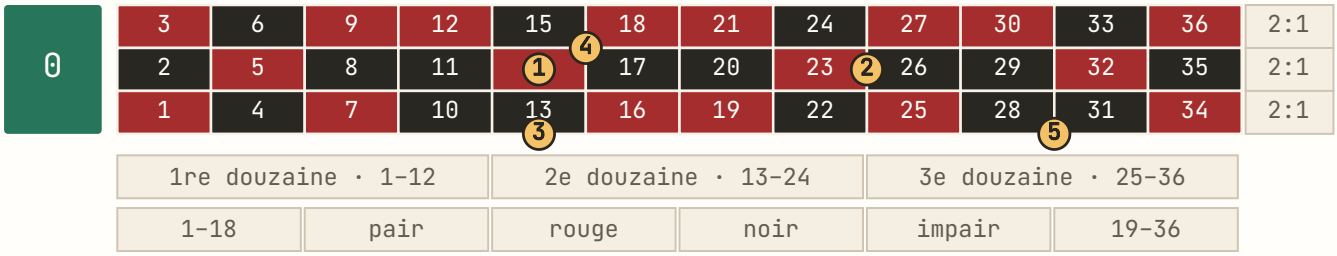
# Aide-mémoire de la roulette

Référence à cotes fixes
cylindre équitable

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

## Tapis à un seul zéro

ordre du tapis, pas du cylindre




**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.

## Paiements 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 paiements

Les paiements 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.

louisekopij-shop.com/learn/roulette-cheat-sheet/

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

Roulette Online PRO

# 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** `PPG · 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** `GGG · 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** `PPGG · 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** `GGGG · mises [1, 3, 2, 6]u · net +12u`
**Perte tardive** `GGGP · 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.