



Rejoignez Cumulez Profitez

Invitations VIP
Parties et repas offerts
Accès sans pièce d'identité

 **LE CLUB**



LA VERSION ÉLECTRONIQUE

Les types de mises et les gains sont identiques à ceux du jeu de la roulette anglaise traditionnelle. En version électronique, le tapis de jeu traditionnel est remplacé par un écran tactile individuel où l'on mise à l'aide de son index.

Achetez des crédits directement à l'appareil de roulette en insérant un billet ou un ticket de jeu obtenu en caisse. Ceux-ci sont crédités sur votre poste et vous permettent d'accéder à des jetons électroniques. Donnez-leur une valeur, misez simplement en touchant l'écran tactile de l'appareil dès que les mises sont ouvertes. Chaque joueur ne peut jouer que sur un seul poste.

Dès que la mention « **Rien ne va plus** » apparaît ou que l'appareil annonce « **Les mises sont terminées** », vous ne pouvez plus miser.

Une fois la bille immobilisée dans le cylindre, le numéro gagnant ainsi que tous les emplacements de mises gagnantes s'illuminent et le total de votre gain s'affiche dans la case « **gain** » de votre écran.



Récupérez vos gains en appuyant sur la case « **Encaissement** », un ticket est alors émis. Il vous suffit de le présenter à la caisse de jeux pour l'échanger contre des espèces.

Notre personnel est à votre disposition pour vous guider dans vos premiers pas.

**Joueur
Couleur
Bonheur**



Roulette Anglaise

Règle du jeu

 **JOA**
JOUER - OSER - S'AMUSER

OBJECTIF

La roulette anglaise se compose d'un cylindre de 37 numéros et d'un tapis de jeu où les joueurs placent leur mise.

Avant de vous lancer, achetez des jetons en caisse de jeux ou directement à la table.

La roulette anglaise se joue de 1 à 7 joueurs, et chaque joueur utilise une couleur de jeton différente.

Votre mission ?

Trouver sur quel numéro du cylindre la bille va s'arrêter.

Vos jetons ont une valeur en fonction des mises minimum et maximum autorisées (affichées sur la table de jeu)

Avant de quitter la table, changez vos jetons de couleur contre des jetons de valeur que vous pourrez donner en caisse pour récupérer vos gains.

DÉROULEMENT DU JEU

On annonce la couleur !

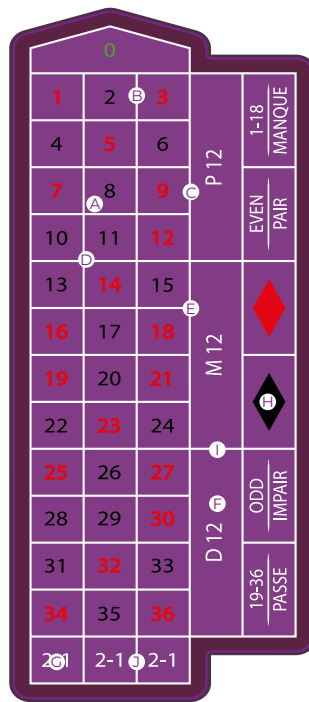
1. **Le croupier fait tourner le cylindre, annonce « faites vos jeux », et lance la bille. C'est le moment de jouer !** Misez sur un ou plusieurs numéros ou sur des familles de numéros ou sur la couleur de votre choix, en posant vos jetons sur le tapis.

2. **Le croupier annonce « Les jeux sont faits »** vous pouvez encore miser

3. **Le croupier annonce « Rien ne va plus »** Vous ne pouvez plus miser, ni déplacer vos jetons. Dès que la bille est immobilisée, le croupier annonce le numéro sortant et les chances simples associées (Ex : 8, noir, pair et manque)

4. Les combinaisons

On remet le même visuel sauf le détail de la lettre H où on précise « chance simple : les couleurs « noir » ou « rouge », les numéros pairs ou impairs, « manque » du 1 au 18 inclus et « passe » du 19 au 36 inclus.



Ⓐ 1 NUMÉRO
(EN PLEIN)
Rapporte 35 fois la mise

Ⓑ 2 NUMÉROS
(À CHEVAL)
Rapporte 17 fois la mise

Ⓒ 3 NUMÉROS
(EN TRANSVERSALE)
Rapporte 11 fois la mise

Ⓓ 4 NUMÉROS
(AU CENTRE DU CARRÉ)
Rapporte 8 fois la mise

Ⓔ 6 NUMÉROS
(SIXAIN)
Rapporte 5 fois la mise

Ⓕ 12 NUMÉROS
(DOUZAIN)
Rapporte 2 fois la mise

Ⓖ 12 NUMÉROS
(COLONNE)
Rapporte 2 fois la mise

Ⓗ 18 NUMÉROS
(CHANCE SIMPLE)
Rapporte 1 fois la mise

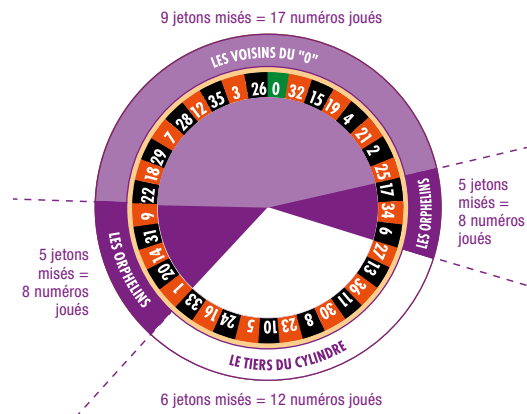
Ⓘ 24 NUMÉROS
(2 DOUZAINES)
Rapporte 1/2 fois la mise

Ⓢ 24 NUMÉROS
(2 COLONNES)
Rapporte 1/2 fois la mise

ASTUCE

Il existe certains placements stratégiques permettant de couvrir toute une partie du cylindre avec peu de jetons.

Le croupier est là pour vous aider à les placer.



Et si le 0 sort ?

En numéro plein, il rapporte 35 fois la mise. Les chances simples perdent la moitié de la mise.