Roulette Online PRO

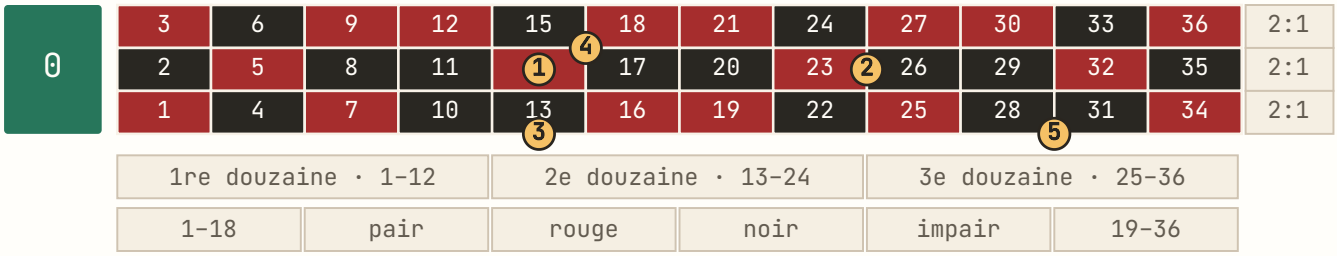
Aide-mémoire de la roulette

Référence à cotes fixes
cylindre non biaisé

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 être réglés sur un même 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.

photo-maleya.com/learn/roulette-cheat-sheet/

Cotes fixes standard, cylindre non biaisé; 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 bloquer 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.