

# ROULETTE ANGLAISE ÉLECTRONIQUE

**MISEZ DU BOUT DES DOIGTS SUR LE BON NUMÉRO ET FAITES VOS JEUX AVANT QUE LA BILLE NE S'ARRÊTE !**

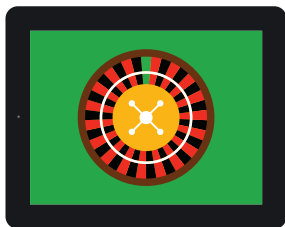


## BUT DU JEU

Devinez sur quelle case la bille s'arrêtera en misant sur le bon numéro !

## JOUEZ EN TOUTE INTIMITÉ

Connaissez-vous la roulette anglaise électronique ? Elle fonctionne avec un cylindre automatisé, autour duquel se dressent plusieurs postes de jeu individuels. Sur chacun d'eux, il y a un écran tactile qui montre le tapis de jeu virtuel.



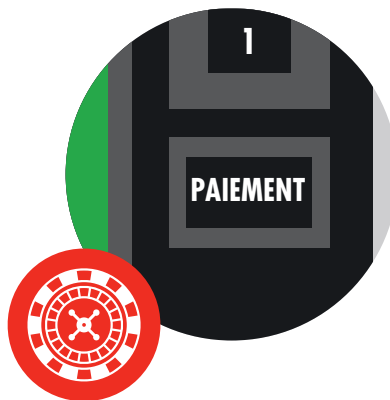
Tout le système est entièrement automatisé et vous enverra des messages sur votre poste. Ceux-ci vous guideront durant les différentes étapes du jeu.

- > Lorsque vous recevez « Faites vos jeux », misez en touchant les cases, vos enjeux demeurent secrets pour les autres joueurs.
- > Lorsque le message « Rien ne va plus » apparaît, stoppez tout, vous ne pouvez plus modifier le placement de vos jetons.

FAITES VOS JEUX

RIEN NE VA PLUS

Les résultats apparaissent instantanément et simultanément sur votre poste individuel et sur un écran. En cas de mise réussie, votre compte sera automatiquement crédité. Si vous désirez arrêter de jouer, il vous suffit d'appuyer sur le bouton « Paiement » pour récupérer vos gains.



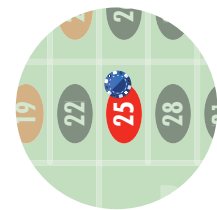
## LES MISES POSSIBLES

### LES MISES INTÉRIEURES

Les mises intérieures permettent de remporter des gains plus importants. Pour les jouer, vous devez miser vos jetons virtuels :

#### En Plein

Une mise sur un seul numéro qui peut vous rapporter le plus gros gain soit 35 x votre mise.

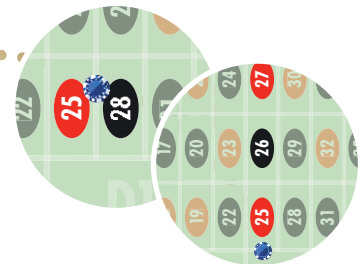


#### À Cheval

Une mise conjointe sur 2 numéros. Le gain est de 17 x votre mise.

#### En transversale

Sur une colonne de 3 numéros. Le gain est de 11 x la mise.

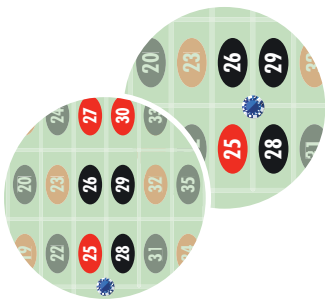


**En carré**

À l'intersection de 4 numéros. Le gain est de 8 x la mise.

**En sixain**

À l'intersection et au bout de 2 lignes de 3 numéros. Le gain est de 5 x la mise.

**Chances multiple**

Douzaines ou à l'intersection de 2 douzaines pour 24 numéros joués. Le gain est de 2 x sa mise pour la douzaine et de  $\frac{1}{2}$  fois sa mise pour les douzaines à cheval soit 24 numéros joués.

**Colonne**

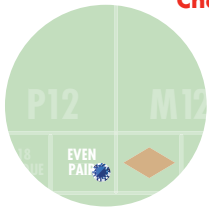
Colonne, au bas d'une des trois colonnes verticales soit 12 numéros, à l'intersection de 2 colonnes pour 24 numéros joués. Le gain est de 2 x sa mise pour la colonne et de  $\frac{1}{2}$  fois sa mise pour les colonnes à cheval soit 24 numéros joués.

**LES MISES EXTÉRIEURES**

Les mises extérieures sont plus facilement gagnantes car elles portent sur plusieurs numéros à la fois. Elles engendrent donc des gains moins élevés. Dans ce cas, placez vos jetons virtuels sur :

**Chances simples**

Rouge, Noir, Pair, Impair, Manque ou Passe. Le gain est de 1 x la mise.

**LE CAS DU ZÉRO**

Quand le 0 sort, les mises placées sur les chances simples perdent la moitié de leur valeur. Le joueur concerné ne récupère de ce fait que la moitié de sa mise.

