

Règles du jeu

L'objectif du jeu **Auto Roulette** est de prédire correctement le numéro sur lequel la bille s'arrêtera, en plaçant une ou plusieurs mises sur ce numéro précis. La roue de la roulette comporte les numéros de 1 à 36, plus un zéro simple.

Lorsque le délai de mise est terminé, la bille est lancée dans le cylindre de la roulette. La bille finit par chuter dans l'une des cases numérotées du cylindre. Vous gagnez si vous avez placé une mise sur le numéro gagnant.

Types de mises

Vous pouvez placer divers types de mises sur une table de roulette. Les mises peuvent couvrir un numéro unique ou une certaine plage de numéros, chaque type de mise ayant son propre taux de rapport.

Les mises placées sur les cases numérotées de la zone de mise ou sur les lignes qui les délimitent sont appelées des mises intérieures, tandis que celles placées sur les cases spéciales en bas et sur le côté de la grille principale sont des mises extérieures.

MISES INTÉRIEURES :

- **Numéro plein** : placez votre jeton directement sur un seul numéro (zéro compris).
- **Mise à cheval** : placez votre jeton sur la ligne verticale ou horizontale qui sépare deux numéros.
- **Transversale** : placez votre jeton au bout d'une rangée de numéros, quelle qu'elle soit. Une Transversale couvre trois numéros.
- **Carré** : placez votre jeton au coin (à l'intersection centrale) de quatre numéros. Les quatre numéros sont couverts.
- **Sixain** : placez votre jeton à la fin de deux rangées, à l'intersection de celles-ci. Un sixain couvre tous les numéros des deux rangées, soit six numéros au total.

MISES EXTÉRIEURES :

- **Colonne** : placez votre jeton dans l'une des cases marquées « 2 to 1 » (2 à 1), au bout d'une colonne, couvrant les 12 numéros de la colonne. Le zéro n'est couvert par aucune colonne.
- **Douzaine** : placez votre jeton dans l'une des trois zones marquées « 1st 12 » (12 premiers numéros), « 2nd 12 » (12 numéros du milieu) ou « 3rd 12 » (12 derniers numéros) couvrant les 12 numéros le long de la zone.
- **Rouge/noir** : placez votre jeton sur la case Rouge ou Noir pour couvrir les 18 numéros rouges, ou les 18 noirs. Le zéro n'est couvert par aucune de ces mises.
- **Even/Odd (Pair/Impair)** : placez votre jeton sur l'une de ces cases pour couvrir les 18 numéros pairs, ou les 18 impairs. Le zéro n'est couvert par aucune de ces mises.
- **1–18/19–36 (Manque/passe)** : placez votre jeton sur l'une de ces cases pour couvrir les 18 premiers numéros, ou les 18 derniers. Le zéro n'est couvert par aucune de ces mises.

Mises voisines

Cliquez sur le bouton MISES VOISINES pour afficher une zone de mise spéciale, de forme ovale ou de champ de course, qui vous permet de placer plus facilement des mises voisines et d'autres mises spéciales. Cliquez/appuyez à nouveau sur le bouton pour fermer/rouvrir cette fonctionnalité.



Chaque mise couvre un ensemble différent de numéros et offre différents gains. Les emplacements de mise seront en surbrillance.



Tiers du cylindre

Cette mise couvre un total de douze numéros qui incluent le 27, le 33 et les nombres qui les relient sur le côté du cylindre de la roulette opposé au zéro. 6 jetons sont placés comme suit :

- 1 jeton placé à cheval sur 5/8
- 1 jeton placé à cheval sur 10/11
- 1 jeton placé à cheval sur 13/16
- 1 jeton placé à cheval sur 23/24
- 1 jeton placé à cheval sur 27/30
- 1 jeton placé à cheval sur 33/36

Voisins du zéro

Cette mise couvre un total de dix-sept numéros qui incluent le 22, le 25 et les numéros qui les relient sur le côté du cylindre de la roulette qui contient le zéro. 9 jetons sont placés comme suit :

- 2 jetons placés en transversale 0/2/3
- 1 jeton placé à cheval sur 4/7
- 1 jeton placé à cheval sur 12/15
- 1 jeton placé à cheval sur 18/21
- 1 jeton placé à cheval sur 19/22
- 2 jetons placés en carré sur 25/26/28/29
- 1 jeton placé à cheval sur 32/35

Orphelins a cheval

Cette mise couvre un total de huit numéros sur les deux segments du cylindre de la roulette non couverts par les mises *voisins du zéro* et *tiers du cylindre*. 5 jetons sont placés comme suit :

- 1 jeton sur le 1 (numéro plein)
- 1 jeton placé à cheval sur 6/9
- 1 jeton placé à cheval sur 14/17
- 1 jeton placé à cheval sur 17/20
- 1 jeton placé à cheval sur 31/34

Jeu zéro

Cette mise couvre le zéro et les six numéros proches du zéro sur le cylindre de la roulette : 12, 35, 3, 26, 0, 32 et 15. 4 jetons sont placés comme suit :

- 1 jeton placé à cheval sur 0/3
- 1 jeton placé à cheval sur 12/15
- 1 jeton sur le 26 (numéro plein)
- 1 jeton placé à cheval sur 32/35

Une **mise voisine** couvre un numéro en particulier, ainsi que d'autres numéros qui lui sont proches sur le cylindre de la roulette. Pour placer une mise voisine, cliquez/appuyez sur un numéro spécifique sur le champ de courses. Un jeton sera placé sur le numéro choisi et sur les numéros voisins sur la gauche et la droite. Cliquez/appuyez sur le bouton circulaire « - » ou « + » pour augmenter ou réduire l'ensemble de voisins à droite et à gauche du numéro choisi.

Mises favorites et spéciales

MISES FAVORITES

L'option Mises favorites vous permet d'enregistrer votre mise préférée ou une combinaison de divers types de mises pour les placer plus facilement lors des prochains tours à n'importe quelle table de roulette. Vous pouvez enregistrer et modifier une liste de 30 de vos mises favorites sous des noms différents.

ENREGISTRER UNE MISE FAVORITE

Pour ouvrir le menu Mises favorites, cliquez/appuyez sur le bouton MISES FAVORITES. Cliquez/appuyez à nouveau sur le bouton pour fermer cette fonction.



Après avoir placé une mise favorite ou une combinaison de mises favorites sur la table de roulette, appuyez sur le lien ENREGISTRER LA DERNIÈRE MISE dans le menu Mises favorites. Un nom par défaut sera proposé pour cette mise,

mais vous pouvez entrer le nom de votre choix pour le reconnaître plus facilement. Vous pouvez ensuite enregistrer et ajouter cette mise à la liste de vos mises favorites en cliquant/appuyant sur le bouton ENREGISTRER ou en tapant sur la touche d'entrée de votre clavier.



PLACER UNE MISE FAVORITE

Lorsque vous souhaitez placer une de vos mises favorites pour le tour de roulette dont la mise est ouverte, ouvrez le menu Mises favorites pour afficher la liste de toutes les mises que vous avez précédemment enregistrées. Elles sont répertoriées en ordre chronologique, la première mise favorite enregistrée en tête de liste. Déplacez le curseur de la souris sur le nom de l'une des mises répertoriées pour voir comment vos jetons seront placés sur la table de roulette, en fonction de la mise. Cliquez/appuyez sur le nom de chaque mise souhaitée pour la placer. Il est également possible de multiplier (par deux, trois, quatre...) le montant de n'importe quelle mise favorite placée, en cliquant/appuyant sur son nom plus d'une fois.

RENOMMER OU SUPPRIMER UNE MISE FAVORITE

Lorsque le menu Mises favorites est ouvert, il est possible de cliquer/appuyer sur le bouton MODIFIER, pour supprimer ou renommer l'une des mises de la liste.



Renommez l'une des mises répertoriées en cliquant/appuyant d'abord sur la case de texte grise qui entoure le nom actuel. Vous pouvez ensuite saisir un nouveau nom et l'enregistrer en cliquant/appuyant sur le bouton ENREGISTRER ou en tapant sur la touche d'entrée de votre clavier.

Supprimez les mises que vous ne souhaitez pas conserver dans votre liste de mises favorites en cliquant/appuyant sur leur bouton SUPPRIMER respectif.



Lorsque vous avez terminé de modifier votre liste de mises favorites, cliquez/appuyez sur le bouton ENREGISTRER, dans le coin supérieur droit du menu Mises favorites, ou cliquez sur le bouton MISES FAVORITES.

MISES SPECIALES

Sous le deuxième onglet des Mises favorites, vous pouvez placer plus facilement des mises de type *Finale en plein* et *Finale a cheval*.

Finale en plein

- Finale en plein 0 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 0+10+20+30, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 1 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 1+11+21+31, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 2 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 2+12+22+32, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 3 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 3+13+23+33, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 4 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 4+14+24+34, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 5 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 5+15+25+35, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 6 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 6+16+26+36, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 7 : mise à 3 jetons qui couvre les numéros 7+17+27, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 8 : mise à 3 jetons qui couvre les numéros 8+18+28, chacun avec 1 jeton
- Finale en plein 9 : mise à 3 jetons qui couvre les numéros 9+19+29, chacun avec 1 jeton

Finale a cheval

- Finale a cheval 0/3 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 0/3+10/13+20/23+30/33, chacun avec 1 jeton

- Finale a cheval 1/4 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 1/4+11/14+21/24+31/34, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 2/5 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 2/5+12/15+22/25+32/35, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 3/6 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 3/6+13/16+23/26+33/36, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 4/7 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 4/7+14/17+24/27+34, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 5/8 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 5/8+15/18+25/28+35, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 6/9 : mise à 4 jetons qui couvre les numéros 6/9+16/19+26/29+36, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 7/10 : mise à 3 jetons qui couvre les numéros 7/10+17/20+27/30, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 8/11 : mise à 3 jetons qui couvre les numéros 8/11+18/21+28/31, chacun avec 1 jeton
- Finale a cheval 9/12 : mise à 3 jetons qui couvre les numéros 9/12+19/22+29/32, chacun avec 1 jeton

Mises complètes

Une mise complète consiste à placer toutes les mises intérieures sur un certain numéro.

Par exemple, une mise complète sur le numéro 36 consiste à placer 18 jetons de manière à le couvrir complètement, comme suit : 1 jeton sur le numéro plein 36, 2 jetons sur chaque mise à cheval 33/36 et 35/36, 3 jetons sur la mise transversale 34/35/36, 4 jetons sur le carré 32/33/35/36 et 6 jetons sur le sixain 31/32/33/34/35/36.

Mises Numéro plein

Les mises Numéro plein placent toutes les mises Straight du type sélectionné (Rouge, Noir, Impair, Pair, etc.) en couvrant chaque numéro avec un jeton.

Par exemple, avec une mise Numéro plein sur le ROUGE, 18 jetons seront placés de manière à couvrir tous les emplacements rouges.

Numéros gagnants

L'affichage des NUMÉROS GAGNANTS indique les numéros gagnants les plus récents.

15 1 0 36 35 12 7 32 13

Le résultat du tour achevé le plus récemment est répertorié à gauche.

Vos résultats récents

Cliquez/appuyez sur le bouton STATISTIQUES pour afficher un tableau des numéros gagnants lors des 500 dernières parties. Utilisez le curseur pour modifier le nombre de parties passées et l'appliquer.



Lorsque vous passez le curseur au-dessus d'une partie du schéma des statistiques, l'endroit de la table de mise où doit être placé le jeton est mis en évidence. Cliquez/appuyez simplement sur la mise pour placer votre jeton.

Paielements

Le rapport dépend du type de la mise placée.

MISES INTÉRIEURES

TYPE DE MISE RAPPORT	
Numéro plein	35 : 1
À cheval	17 : 1
Transversale	11 : 1
Carré	8 : 1
Sixain	5 : 1

MISES EXTÉRIEURES

TYPE DE MISE RAPPORT	
Colonne	2 : 1
Douzaine	2 : 1
Rouge/Noir	1 : 1
Pair/Impair	1 : 1
1–18/19–36	1 : 1

Un dysfonctionnement annule tous les rapports et le jeu.

Retour au joueur

Le retour au joueur optimal théorique est de 97,30 %.

Placer les mises

Le panneau LIMITES DE MISE affiche les limites de mise minimale et maximale autorisées à la table, qui peuvent changer de temps à autre. Ouvrez les Limites de mise pour consulter vos limites actuelles.

Pour participer à la partie, vous devez avoir des fonds suffisants pour couvrir vos mises. Vous pouvez voir votre SOLDE à l'écran.

SOLDE
100 000 \$

Dans la vue immersive, le CHRONOMÈTRE vous indique le délai de mise dont vous disposez encore. Une fois le temps écoulé, la mise n'est plus possible, plus aucune mise n'est acceptée.



Dans la vue classique, le FEU TRICOLEURE vous indique l'état actuel du jeu en vous informant du moment où vous pouvez miser (feu VERT), lorsque le délai de mise est presque terminé (feu JAUNE) ainsi que le moment où le délai de mise est écoulé (feu ROUGE).

PLACER VOS MISES

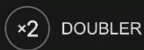
La fenêtre AFFICHAGE DES JETONS vous permet de sélectionner la valeur de chaque jeton que vous souhaitez miser. Seuls les jetons dont la valeur est couverte par votre solde courant sont activés.



Après avoir sélectionné un jeton, placez votre mise en cliquant/appuyant simplement sur la zone de mise appropriée de la table de jeu. Chaque fois que vous cliquez/appuyez sur l'emplacement de mise, le montant de votre mise augmente en fonction de la valeur du jeton sélectionné ou jusqu'à la limite maximum pour le type de mise que vous avez sélectionné. Une fois que vous avez misé la limite maximum, aucun fonds supplémentaire n'est accepté pour la mise en question et un message indiquant que vous avez misé le maximum apparaît au-dessus de votre mise.

REMARQUE : ne réduisez pas la taille de votre navigateur et n'y ouvrez pas d'autre onglet pendant que le délai de mise est ouvert et que vous avez des mises placées sur la table. Ceci pourrait être interprété comme une sortie du jeu et vos mises seraient par conséquent refusées pour ce tour de table en particulier.

Le bouton DOUBLER (x2) devient disponible une fois que vous avez placé une mise. Chaque fois que vous cliquez/appuyez, toutes vos mises sont doublées jusqu'à la limite maximale. N. B. : le solde de votre compte doit être suffisant pour doubler TOUTES les mises que vous avez placées.



Le bouton RÉPÉTER permet de répéter toutes les mises de la partie précédente. Ce bouton est disponible uniquement avant que le premier jeton soit placé.



Le bouton ANNULER supprime la dernière mise placée.



Vous pouvez cliquer/appuyer plusieurs fois sur le bouton ANNULER pour annuler les mises une par une, dans l'ordre inverse de leur placement. Vous pouvez supprimer toutes vos mises en maintenant le bouton ANNULER enfoncé.

L'indicateur MISE TOTALE indique le montant total des mises vous avez placées pendant la partie en cours.



Aide en direct

Contactez le Support en ligne pour toute question concernant le jeu.



Politique de déconnexion

En cas de déconnexion d'une partie, toutes les mises placées restantes demeurent valides et sont réglées en votre absence. Vous pouvez consulter l'état de vos mises dans votre historique, lors de votre prochaine connexion.

Modération automatisée du chat

Les messages des joueurs dans le chat sont soumis à une prise de décision automatisée. En cas d'abus, notamment à l'égard du présentateur du jeu ou d'autres joueurs, ou en cas de langage inapproprié et/ou injurieux, un avertissement sera adressé au joueur. Si cet avertissement n'est pas respecté, les privilèges de chat seront désactivés. Si vous contestez une décision

automatisée, nous vous invitons à contacter le service d'assistance de votre Casino pour obtenir de l'aide.

Chat

Chattez avec d'autres joueurs et/ou avec un présentateur de jeu.



Numéro de jeu

Chaque tour de jeu est identifié par un NUMÉRO DE JEU unique.

21:10:10

Ce numéro indique l'heure à laquelle la partie a commencé, en heure GMT indiquée en *heure:minutes:secondes*. Veuillez utiliser ce numéro de jeu comme référence (ou en faire une capture d'écran) si vous souhaitez contacter le service client à propos d'un tour en particulier.

Son

Le Son contrôle tous les sons du jeu.



Historique de jeu

L'Historique de jeu affiche vos manches et résultats du jeu Evolution.



Paramètres

Les Paramètres vous permettent de personnaliser les préférences de l'utilisateur enregistrées dans votre profil.



Gestion des erreurs

En cas d'erreur dans le jeu, le système ou la procédure de jeu, la manche sera temporairement mise en pause pendant que l'hôte/le présentateur du jeu en informe le responsable de service. Vous et les autres joueurs serez avisés, sur la boîte de chat ou par un message contextuel à l'écran, que le problème fait l'objet d'une enquête. Si le responsable peut remédier immédiatement à l'erreur, la manche de jeu continue normalement. Si une résolution immédiate est impossible, la manche sera annulée et les joueurs qui y ont participé seront remboursés de leurs mises initiales.

Règle de tour valide de la roulette

Le numéro gagnant est valide uniquement lorsque le tour a été jugé comme étant valide.

Afin de constituer un tour valide, la boule de la roulette doit être tournée par la roue automatique dans le sens opposé à la rotation de la roue et doit effectuer au minimum ses premiers 3 tours complets autour de la piste de la roue avant de tomber et de s'immobiliser dans une poche numérotée sur la roue.

Un tour invalide sera déclaré dans les cas suivants :

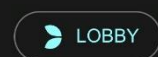
- La boule a effectué moins de 3 tours complets
- La boule a été tournée dans le même sens que la rotation de la roue
- La boule n'a pas entièrement touché le bord lors du tour
- La roue a cessé de tourner au cours du tour
- La boule est sortie de la roue au cours du tour
- Tout objet étranger qui est entré dans la roue au cours du tour.

En cas de tour invalide, la roue automatique effectuera un nouveau tour.

En cas d'irrégularités, veuillez fournir le numéro de jeu de la manche en question à l'Aide en direct.

Plus de jeux

Lobby Evolution — possibilité de choisir facilement un jeu sans quitter le jeu en cours jusqu'à ce qu'un nouveau jeu soit choisi.



Raccourcis

Les raccourcis peuvent être utilisés pour exécuter rapidement des fonctions utiles du jeu.

TOUCHE	FONCTION
Touches numériques à partir de 1	Sélectionne le jeton souhaité depuis l'affichage des jetons. La touche « 1 » correspond au premier jeton en partant de gauche qui a la valeur la plus basse. La touche « 2 » sélectionne le jeton suivant qui a la valeur la plus haute, et ainsi de suite.
BARRE D'ESPACE	Répète votre mise la plus récente. Cliquer sur la BARRE D'ESPACE une deuxième fois pour doubler votre mise.
CTRL+Z (CMD+Z), SUPPRIMER, RETOUR ARRIÈRE	Annule votre dernière mise. Maintenir enfoncée pendant 3 secondes pour supprimer toutes vos mises.
ECHAP	Le cas échéant, la touche ECHAP peut être utilisée pour : • Quitter le mode plein écran • Fermer une fenêtre contextuelle ouverte (Historique, Comment jouer, Paramètres, etc.)