

## **ROULETTE!**

### **Introduction**

Toute la frénésie du jeu de **ROULETTE!** que vous aimez tant!

### **Comment jouer**

Le but du jeu de **ROULETTE!** consiste à prédire sur quel numéro s'immobilisera la bille, et à placer des mises en conséquence.

### **Lancer**

Placez une ou plusieurs mises et touchez le bouton Jouer (flèche circulaire vers la gauche) commencer une partie. Lorsque la bille s'immobilise sur un numéro du cylindre, toutes les mises sur ce numéro sont gagnantes. Toutes les mises gagnantes demeurent sur le tapis de mise et paient selon les rapports de paiement indiqués dans la table de paiement.

### **Répéter la mise et lancer**

Touchez le bouton Répéter la mise et Jouer (flèche circulaire vers la gauche, avec flèches doubles au centre) pour répéter la dernière mise et lancer le cylindre d'un seul geste.

### **Comment miser**

Pour miser, touchez les zones désirées sur le tapis de mise. Il faut miser au moins un jeton pour pouvoir lancer le cylindre.

### **Jetons**

Le jeton affiché en surbrillance indique la valeur courante d'un jeton. Touchez le jeton bleu pour afficher toutes les valeurs de jetons disponibles. Touchez n'importe quelle valeur de jeton pour en faire la valeur courante.

### **Placer une mise**

Touchez la zone de mise désirée pour y ajouter un jeton de la valeur courante. Vous pouvez aussi glisser et déposer le jeton de votre choix dans la zone de mise voulue. Les piles de jetons peuvent changer de couleur selon la valeur totale de la pile.

### **Miser à nouveau**

Touchez le bouton Répéter la mise (flèches circulaires doubles) pour répéter la dernière mise sans lancer le cylindre. Ajoutez des mises supplémentaires, comme désiré.

### **Double**

Après avoir placé une ou plusieurs mises, touchez le bouton X2 pour doubler toutes les mises actuelles.

### **Annuler la dernière mise**

Touchez le bouton Flèche en forme d'arc vers la gauche pour retirer les mises une à une, dans l'ordre inverse de celui dans lequel elles ont été placées.

### **Supprimer toutes les mises**

Touchez le bouton X pour retirer toutes les mises du tapis. Ceci supprime toutes les mises nouvellement placées.

### **Types de mises**

#### Mises intérieures :

Placez des mises de manière à couvrir certains numéros ou groupes de numéros :

- Mise en plein - placée directement sur un numéro
- À cheval - placée entre deux numéros
- Transversale pleine - placée à la gauche d'une rangée de numéros
- En carré - placée à l'intersection de quatre numéros
- Sizain - placée à gauche de deux rangées, sur le point d'intersection

#### Mises extérieures :

Placez une mise de manière à couvrir une catégorie de numéros, comme tous les numéros rouges, tous les numéros noirs, tous les numéros impairs et ainsi de suite. Lorsque vous choisissez une mise extérieure, tous les numéros correspondants sont mis en surbrillance sur le tapis de jeu.

### **Afficher l'historique**

Touchez la barre Historique pour afficher un historique des résultats couvrant les 250 dernières parties.

### **Couleur du tapis**

Touchez le bouton Carrés de couleur pour changer la couleur du tapis de jeu.

### **Règles**

Toute utilisation inappropriée et toute défectuosité annulent jeux et paiements.

Les mises extérieures suivantes n'incluent pas la mise « zéro-vert » :

- Pair
- Impair
- Manque (19-36)
- Passe (1-18)
- Rouge
- Noir
- Douzaine (1re, 2e et 3e douzaine)

- Colonne (2 à 1)

Les mises minimale et maximale permises à la table sont affichées dans la table de paiement.

Si la plus petite valeur de jeton disponible est inférieure à la mise minimale permise à la table, il est toujours possible de placer ce jeton, mais il n'est pas possible de lancer le cylindre tant que la mise totale n'a pas atteint la mise minimale permise à la table.

En plus de la mise maximale permise à la table, chaque type de mise est aussi limité. Consultez la table de paiements pour de plus amples renseignements.

Les lots sont payés conformément à la table de paiement disponible à l'interface de jeu.

La zone de commandes affiche le solde actuel, la dernière mise ou la mise courante et le gain, le cas échéant, dans la devise choisie.

Toute partie en cours depuis plus de 30 jours sera annulée, et la mise correspondante sera remboursée.

## **Renseignements supplémentaires**

### Taux de retour théorique

Conformément aux pratiques de jeu justes et équitables exigées dans la plupart des juridictions du monde, le résultat de chacune des parties est entièrement indépendant de celui des autres parties. La probabilité d'obtenir un résultat particulier est toujours constante.

Aucun facteur que ce soit n'a d'incidence sur le résultat d'une partie, que ce soit vos résultats précédents, vos mises, votre budget, l'heure de la journée, le jour de la semaine, etc. Par exemple, si le gros lot est gagné pendant une partie, la probabilité de gagner le gros lot lors de la partie suivante demeure la même. De la même façon, les parties perdues n'ont aucune incidence sur le résultat des parties à venir.

Le taux de retour correspond au taux de retour théorique du jeu calculé sur un très grand nombre de parties jouées par plusieurs joueurs pendant une longue période. Pour ce jeu, le taux de retour théorique moyen à long terme est de 97.2 %. Le taux de retour obtenu par un joueur donné pendant une séance de jeu peut différer de façon importante de ce taux de retour moyen à long terme, que ce soit à la hausse ou à la baisse. Moins le nombre de parties jouées est élevé, plus l'écart entre le taux de retour théorique et le taux de retour réellement obtenu sera important.

### Propriété intellectuelle

Toutes les marques de commerce sont des marques de commerce déposées ou en attente de dépôt de marques d'IGT aux États-Unis ou ailleurs dans le monde. © 2017 IGT. Tous droits réservés.