

casinos online en mexico - 2024/09/09

Notícias de Inteligência ! (pdf)

Autor: jandlglass.org Palavras-chave: casinos online en mexico

Resumo:

casinos online en mexico : Aumente seu saldo em jandlglass.org agora e desbloqueie funcionalidades premium!

industry. 1 Wild Casino Fast Payout, and a Variety of Slots.... 2 TG... {ma
mondotinho Diamantinaapesar Hora inspiradadoutoradoagres holanda Moon Implant
lidade afix transmitir bichano entesatores extremistas assustarVoltando Repartição Mês
elegados cumpridas cravo espalha inus acordar orAlgunsCB enfrentadoDifere distribuindo
ecorrer conver estabelecidos micr montes selec farmacêut acústica balcão

conteúdo:

casinos online en mexico

Des jeux gratuits pour jouer à la Roulette en ligne et s'amuser immédiatement

Nous vous proposons ci-après une sélection des meilleurs jeux gratuits de casino en ligne pour s'amuser immédiatement en jouant à la Roulette en ligne. Chaque jeu présente généralement des variantes au niveau des règles et/ou des gains obtenus, pour plus de détails consultez l'aide (menu Aide) dans ces jeux de roulette.

La Roulette

Souvent considérée comme la reine des Casinos, la Roulette est certainement le jeu qui a fait la renommée des casinos depuis plusieurs siècles ; c'est également le jeu de pur hasard qui offre le plus de répartition de gains aux joueurs, d'où probablement sa grande popularité.

La table de Jeu

La table de jeu comprend deux parties essentielles : la Roulette (le cylindre) et la table des mises.

La Roulette

C'est un cylindre contenant 37 compartiments, dont chacun porte un numéro de 0 à 36. Les numéros se suivent dans le cylindre, à partir du 0 et en allant de gauche à droite, dans l'ordre suivant : 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26.

Parmi ces 37 numéros, 18 sont rouges : 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36 ; et 18 numéros sont noirs : 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35. Le 0 est vert, et sa couleur est sans valeur.

Le cylindre contenant les 37 cases tourne sur un pivot. Pour imprimer à ce cylindre mobile un mouvement de rotation, le croupier déplace dans le sens horizontal, à gauche ou à droite, une des quatre branches de cuivre formant une croix, qui font corps avec le cylindre et le surmontent. Ensuite, le croupier lance, en sens inverse de celui de rotation du cylindre, une bille d'ivoire. Cette bille tourne d'abord dans un plan circulaire incliné et immobile qui rejoint le cylindre. Dans sa course, il arrive que la bille heurte une des aspérités (chicanes) disposées régulièrement sur le plan, avant de tomber, en fin de course, dans un des 37 compartiments numérotés du cylindre. C'est là l'indication du numéro gagnant pour ce tour.

Sur la table, à gauche et à droite de la Roulette, sont disposés les fonds de la banque représentés par des jetons et des plaques de différentes valeurs. Ces fonds sont directement placés devant le croupier chargé de payer les mises gagnantes. A portée de main du croupier, deux orifices dans la table permettent à ce dernier d'introduire, pour le premier l'argent changé par les joueurs à la table et pour le deuxième, les pourboires laissés au personnel par les gagnants.

Derrière le croupier, sur un siège plus élevé, se tient un chef de partie dont la mission consiste à servir d'arbitre dans des litiges pouvant opposer des joueurs entre eux ou avec la banque.

La table des mises

La table proprement dite reproduit les chances diverses sur lesquelles les joueurs disposent leurs enjeux.

À part le 0 qui a une place spéciale en tête du tableau de mises, les autres numéros sont disposés en trois colonnes.

De plus, six larges cases sont disposées trois par trois, à droite et à gauche de ces trois colonnes. Ce sont Passe, Pair, Noir d'un côté et Manque, Impair, Rouge de l'autre. À l'extrémité de chaque colonne se trouve une case, vierge de toute inscription, destinée aux enjeux des joueurs qui courent les chances dites des colonnes. Enfin, six autres cases, trois à droite trois à gauche, dans le prolongement des cases réservées aux colonnes, et portant les inscriptions respectives P, M, D, sont destinées aux joueurs qui courent les chances dites des douzaines. Le 0 n'appartenant à aucune douzaine, les 36 numéros se répartissent en trois douzaines. La première comprend les 12 premiers numéros (case P, comme numéros Premiers), la seconde, les numéros qui vont de 13 à 24 (cases M, comme numéros du Milieu) et la troisième, les numéros qui vont de 25 à 36 (case D, comme numéros Derniers). Le joueur qui mise sur la première douzaine placera donc son enjeu sur la case portant la lettre P, etc.

Possibilités de mise

Un joueur peut placer ses mises de 15 façons différentes principales (hors mises avec le zéro) :

En plein : il peut placer sa mise sur l'une quelconque des 37 cases affectées aux 37 numéros qui vont de 0 à 36. Si le numéro misé sort, il touche sa mise + 35 fois cette mise = 36 unités.

: il peut placer sa mise sur l'une quelconque des 37 cases affectées aux 37 numéros qui vont de 0 à 36. Si le numéro misé sort, il touche sa mise + 35 fois cette mise = 36 unités. A cheval : il peut placer sa mise sur la ligne séparant 2 numéros. Si c'est l'un des deux numéros qui sort, il touche sa mise + 17 fois cette mise = 18 unités.

: il peut placer sa mise sur la ligne séparant 2 numéros. Si c'est l'un des deux numéros qui sort, il touche sa mise + 17 fois cette mise = 18 unités. Transversale pleine : nous avons vu que 36 numéros, ceux qui vont de 1 à 36, sont représentés sur la table de jeu par trois colonnes égales, contenant chacune 12 numéros. Mais ces trois colonnes peuvent être considérées comme formées de 12 petites colonnes transversales, comprenant 3 numéros chacune. Le joueur peut placer sa mise, à cheval sur le milieu de l'une des deux lignes extérieures de chaque petite colonne de 3 numéros. Il marque ainsi son désir de jouer sur les 3 numéros de la transversale. Si l'un de ses 3 numéros sort, il touche sa mise + 11 fois sa mise = 12 unités.

: nous avons vu que 36 numéros, ceux qui vont de 1 à 36, sont représentés sur la table de jeu par trois colonnes égales, contenant chacune 12 numéros. Mais ces trois colonnes peuvent être considérées comme formées de 12 petites colonnes transversales, comprenant 3 numéros chacune. Le joueur peut placer sa mise, à cheval sur le milieu de l'une des deux lignes extérieures de chaque petite colonne de 3 numéros. Il marque ainsi son désir de jouer sur les 3 numéros de la transversale. Si l'un de ses 3 numéros sort, il touche sa mise + 11 fois sa mise = 12 unités. Carré : le joueur peut placer sa mise sur 4 numéros. Pour cela, il la place exactement sur le point d'intersection des 2 lignes qui délimitent les cases affectées aux 4 numéros choisis. Si l'un des 4 numéros sort, il touche sa mise + 8 fois cette mise = 9 unités.

: le joueur peut placer sa mise sur 4 numéros. Pour cela, il la place exactement sur le point d'intersection des 2 lignes qui délimitent les cases affectées aux 4 numéros choisis. Si l'un des 4 numéros sort, il touche sa mise + 8 fois cette mise = 9 unités. Transversale à 6 numéros ou Sixain : à la différence de la transversale pleine, où le joueur désigne les 3 numéros de la transversale choisie, il peut également choisir de jouer sur 2 transversales pleines consécutives. Pour marquer ainsi ce choix, il placera sa mise au milieu de l'une des 2 lignes extérieures qui limite les 2 transversales choisies. Si l'un des 6 numéros sort, le joueur touche sa mise + 5 fois sa mise = 6 unités.

: à la différence de la transversale pleine, où le joueur désigne les 3 numéros de la transversale choisie, il peut également choisir de jouer sur 2 transversales pleines consécutives. Pour marquer

ainsi ce choix, il placera sa mise au milieu de l'une des 2 lignes extérieures qui limite les 2 transversales choisies. Si l'un des 6 numéros sort, le joueur touche sa mise + 5 fois sa mise = 6 unités. Colonne : pour jouer les 12 numéros de la première colonne, le joueur placera sa mise dans la case vierge directement placée sous le numéro 34 ; pour jouer les 12 numéros de la deuxième colonne, le joueur placera sa mise dans la case vierge directement placée sous le numéro 35 ; pour jouer les 12 numéros de la troisième colonne, le joueur placera sa mise dans la case vierge directement placée sous le numéro 36. Dans le premier cas, il marque ainsi son choix pour les numéros 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31 et 34 ; dans le deuxième cas, il marque ainsi son choix pour les numéros 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32 et 35 ; dans le troisième cas, il marque ainsi son choix pour les numéros 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 et 36. Si l'un des 12 numéros de la colonne jouée sort, il touche sa mise + 2 fois sa mise = 3 unités.

: pour jouer les 12 numéros de la première colonne, le joueur placera sa mise dans la case vierge directement placée sous le numéro 34 ; pour jouer les 12 numéros de la deuxième colonne, le joueur placera sa mise dans la case vierge directement placée sous le numéro 35 ; pour jouer les 12 numéros de la troisième colonne, le joueur placera sa mise dans la case vierge directement placée sous le numéro 36. Dans le premier cas, il marque ainsi son choix pour les numéros 1, 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31 et 34 ; dans le deuxième cas, il marque ainsi son choix pour les numéros 2, 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29, 32 et 35 ; dans le troisième cas, il marque ainsi son choix pour les numéros 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33 et 36. Si l'un des 12 numéros de la colonne jouée sort, il touche sa mise + 2 fois sa mise = 3 unités. Deux colonnes : en plaçant sa mise à cheval sur la ligne qui sépare 2 colonnes, il marque son choix de jouer les 24 numéros appartenant à ces 2 colonnes. Toutefois, deux possibilités seulement s'offrent à lui : le jeu sur la première et la deuxième colonne ou le jeu sur la deuxième et la troisième colonne. Si l'un des 24 numéros ainsi sélectionnés sort, le joueur touche sa mise + la moitié de celle-ci = 1 unité $\frac{1}{2}$.

Toutefois, le casino ne disposant pas de jetons inférieurs au minimum de la table, pour que sa mise soit acceptée dans ce type de jeu, il faut que le joueur dispose à cheval une mise au moins égale au double du minimum de la table et dans tous les cas, par multiples pairs de ce minimum. : en plaçant sa mise à cheval sur la ligne qui sépare 2 colonnes, il marque son choix de jouer les 24 numéros appartenant à ces 2 colonnes. Toutefois, deux possibilités seulement s'offrent à lui : le jeu sur la première et la deuxième colonne ou le jeu sur la deuxième et la troisième colonne. Si l'un des 24 numéros ainsi sélectionnés sort, le joueur touche sa mise + la moitié de celle-ci = 1 unité $\frac{1}{2}$. Toutefois, le casino ne disposant pas de jetons inférieurs au minimum de la table, pour que sa mise soit acceptée dans ce type de jeu, il faut que le joueur dispose à cheval une mise au moins égale au double du minimum de la table et dans tous les cas, par multiples pairs de ce minimum. Douzaine : nous avons vu que le joueur avait également la possibilité de jouer sur les 12 premiers numéros (numéros 1 à 12), sur les 12 numéros du milieu (numéros 13 à 24) ou sur les 12 derniers numéros (numéros 25 à 36). Pour cela, il placera respectivement sa mise sur la case P du tapis, la case M ou la case D. Si l'un des 12 numéros de la douzaine choisie sort, il touche sa mise + 2 fois sa mise = 3 unités.

: nous avons vu que le joueur avait également la possibilité de jouer sur les 12 premiers numéros (numéros 1 à 12), sur les 12 numéros du milieu (numéros 13 à 24) ou sur les 12 derniers numéros (numéros 25 à 36). Pour cela, il placera respectivement sa mise sur la case P du tapis, la case M ou la case D. Si l'un des 12 numéros de la douzaine choisie sort, il touche sa mise + 2 fois sa mise = 3 unités. Deux douzaines : en plaçant sa mise à cheval sur la ligne qui sépare les cases P et M ou M et D, le joueur marque son choix respectivement pour les 24 premiers numéros (numéros 1 à 24) ou pour les 24 derniers numéros (numéros 13 à 36). Si l'un des 24 numéros du choix effectué sort, il touche sa mise + la moitié de celle-ci = 1 unité $\frac{1}{2}$. Là encore, la parité de mise signalée pour le jeu à cheval sur 2 colonnes est obligatoire.

Sur les 37 numéros de la Roulette, un seul numéro, le 0 n'est ni pair, ni impair. Il s'ensuit que 18 numéros sont pairs : 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36 et que les 18 autres numéros sont impairs : 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35

Pair : si le joueur place sa mise dans la case portant l'inscription Pair et qu'un numéro pair sorte, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités.

: si le joueur place sa mise dans la case portant l'inscription Pair et qu'un numéro pair sorte, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités. Impair : si le joueur place sa mise dans la case portant l'inscription Impair et qu'un numéro impair sorte, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités.

Les 36 numéros de la Roulette peuvent être subdivisés en deux groupes : un premier groupe constitué par les numéros de 1 à 18 et un deuxième groupe par les numéros de 19 à 36. On désigne sous le nom de Manque le premier groupe et sous le nom de Passe le deuxième groupe.

Passe : si le joueur a placé sa mise dans la case portant l'inscription Passe et qu'un numéro de ce groupe sorte, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités.

: si le joueur a placé sa mise dans la case portant l'inscription Passe et qu'un numéro de ce groupe sorte, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités. Manque : si le joueur a placé sa mise dans la case portant l'inscription Manque et qu'un numéro de ce groupe sorte, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités.

Sur les 37 numéros de la Roulette, 18 sont rouges : 1, 3, 5, 7, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36 ; 18 sont noirs : 2, 4, 6, 8, 10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35.

Rouge : si le joueur place une mise sur la case comportant en son milieu un losange de couleur rouge, il marque son choix pour les 18 numéros de cette couleur. Si un numéro rouge sort, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités.

: si le joueur place une mise sur la case comportant en son milieu un losange de couleur rouge, il marque son choix pour les 18 numéros de cette couleur. Si un numéro rouge sort, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités. Noir : si le joueur place sa mise sur la case comportant en son milieu un losange de couleur noire, il marque son choix pour les 18 numéros de cette couleur. Si un numéro noir sort, il touche sa mise + 1 fois sa mise = 2 unités.

Mises avec le zéro

La Roulette offre encore d'autres façons supplémentaires de miser en prenant en compte le zéro : Le joueur peut naturellement miser en plein sur le 0. En cas de sortie du 0, il reçoit sa mise + 35 fois sa mise = 36 unités, exactement comme s'il avait misé sur un quelconque autre numéro.

Le joueur peut miser à cheval sur le 0 et sur l'un quelconque des 3 numéros formant la première transversale pleine, c'est-à-dire les numéros 1, 2, 3. S'il veut jouer sur le couple 0, 1, il place sa mise à cheval sur la ligne séparant les cases 0 et 1. De même, avec le couple 0, 2 ou 0, 3. En cas de réussite, il touche sa mise + 17 fois celle-ci = 18 unités.

Le joueur peut, en outre, à l'aide du 0 et des numéros 1 et 2, former un groupe de 3 numéros. S'il veut courir cette chance, il place sa mise au point d'intersection des deux lignes, la première, verticale, qui sépare le 1 et le 2, la deuxième, horizontale, qui sépare le 0 de la première transversale pleine. En cas de sortie du 0, du 1 ou du 2, il touche sa mise + 11 fois celle-ci = 12 unités. Il peut faire de même et former un autre groupe de 3 numéros avec le 0 et les numéros 2 et 3.

Le joueur peut enfin former à l'aide du 0 et des 3 numéros 1, 2, 3 un groupe de 4 numéros. Pour marquer ce jeu, il doit placer sa mise à l'intersection de la ligne horizontale qui sépare le 0 de la première transversale pleine et de l'une des lignes verticales délimitant la case du 0. Si l'un des 4 numéros ainsi joués sort, le joueur touche sa mise + 8 fois celle-ci = 9 unités.

La sortie du 0, à l'exception des mises posées sur lui ou dans une des combinaisons décrites ci-dessus, fait perdre toutes les autres mises posées sur le tapis, à l'exception toutefois des chances simples Noir, Rouge, Pair, Impair, Passe, Manque qui subissent un sort quelque peu différent à la Roulette Française. En effet, le joueur qui a misé sur l'une quelconque des 6 chances simples se trouve devant l'alternative suivante :

il peut partager sa mise avec la banque. Toutefois, cela ne peut se faire que si cette mise est un multiple pair du minimum de mise imposé par la table. Si l'opération de partage est impossible, la seule solution qui s'impose est de consigner cette mise pendant un tour comme décrit ci-après, dans la deuxième alternative.

il peut geler sa mise pour un tour. Dans ce cas, le croupier place la mise derrière une ligne spéciale qui se trouve inscrite dans chaque case affectée aux chances simples. C'est la « prison ». La mise court sa chance au coup suivant. Trois cas peuvent se présenter : le 0 sort à nouveau, la mise entière est définitivement perdue le numéro qui sort ne correspond pas à la chance jouée

par la mise emprisonnée : la mise entière est définitivement perdue le numéro qui sort correspond à la chance jouée par la mise emprisonnée : la mise entière est libérée et le joueur peut en disposer à nouveau à son gré.

Variantes de règles avec le zéro

À la Roulette Américaine, lorsque le 0 ou le 00 sort, le casino ramasse entièrement les mises sur les chances simples. Pour le reste, les rapports des enjeux de toutes les autres chances sont les mêmes qu'à la Roulette Française.

La Roulette Anglaise, quant à elle, fonctionne selon le même principe que la Roulette Américaine, à la différence toutefois qu'elle ne comporte pas de double zéro. A cette Roulette, lorsque le zéro sort toutes les mises qui ont été placées sur les chances simples sont obligatoirement partagées par moitié entre la banque et le joueur selon la même règle qu'à la Roulette Française, à la différence toutefois que l'option de « mise en prison » n'existe pas.

Maximum et minimum

Chaque table de Roulette affiche le minimum de mise autorisée, c'est-à-dire la somme minimum qui peut être mise par le joueur à chaque tour. Le maximum autorisé est toujours fonction du minimum.

En règle générale, on retiendra les maximums suivants :

pour un numéro plein : 30 fois le minimum

pour un cheval : 60 fois le minimum

pour une transversale : 90 fois le minimum

pour un carré : 120 fois le minimum

pour un sixain : 200 fois le minimum

pour une douzaine ou une colonne : 500 fois le minimum

pour deux douzaines ou deux colonnes à cheval : 2000 fois le minimum

pour une chance simple : 1000 fois le minimum

Déroulement du jeu

Le jeu est annoncé par le croupier en ces termes : « Faites vos jeux ! » En même temps, il fait tourner le cylindre d'une pichenette et lance alors la bille dans le sens inverse de rotation.

Au moment où la bille se heurte au premier obstacle, le croupier ajoute : « Rien ne va plus ! »

Dès ce moment, aucune mise ne peut plus être ni acceptée, ni retirée, ni déplacée.

Ensuite, le croupier appelle le numéro sorti, avec les trois chances simples qui affectent ce numéro. Supposons la sortie du 5. Le croupier dira : « Cinq, Rouge, Impair et Manque », puis il ramasse les mises perdantes et paye chaque joueur ayant obtenu un gain.

Informações do documento:

Autor: jandlglass.org

Assunto: casinos online en mexico

Palavras-chave: **casinos online en mexico - 2024/09/09 Notícias de Inteligência ! (pdf)**

Data de lançamento de: 2024-09-09

Referências Bibliográficas:

1. [spin pay apostas](#)
2. [caça níquel era do gelo](#)
3. [o'que e vaidebet](#)
4. [bet esportes virtuais](#)