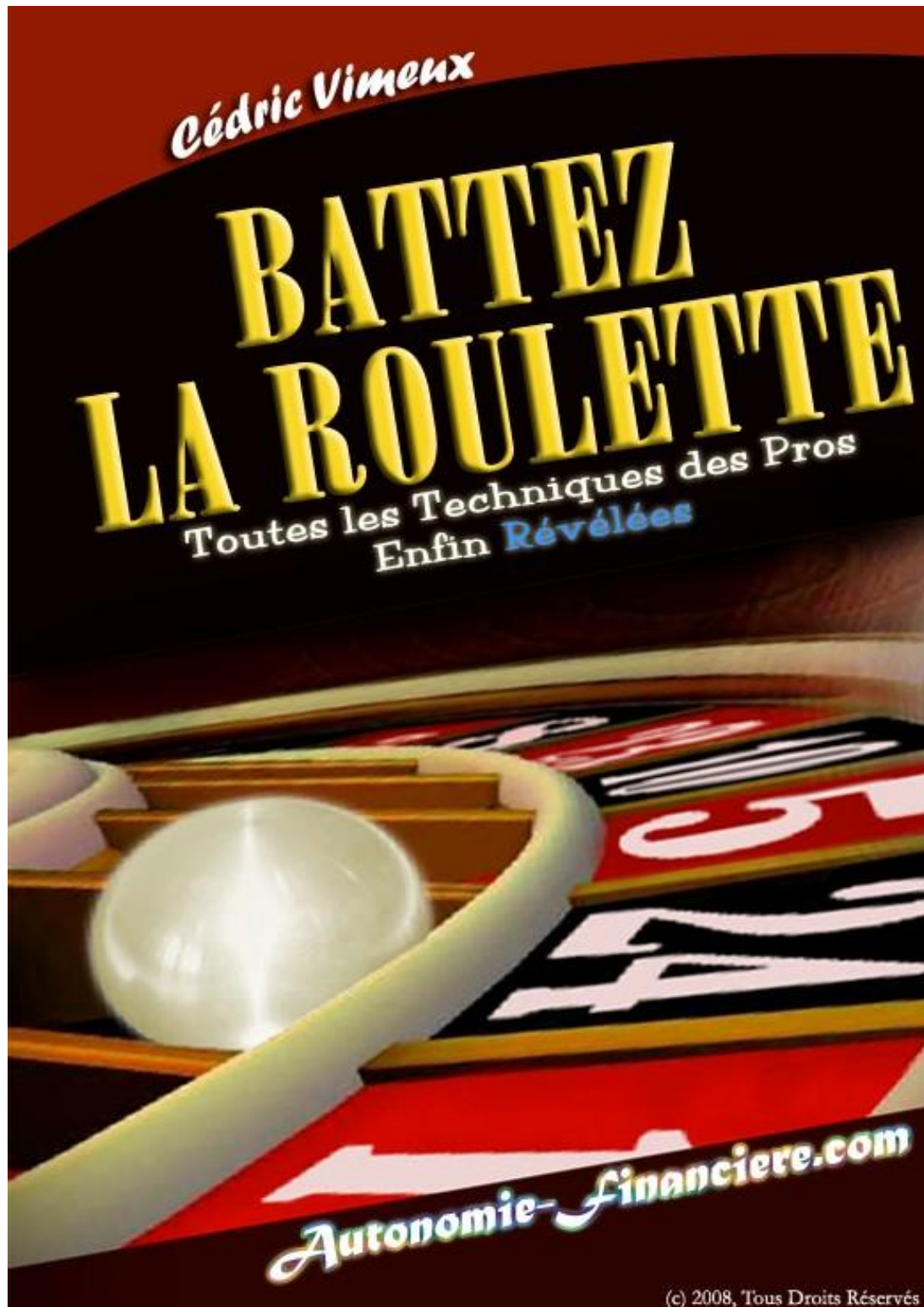


*Battez la Roulette : Toutes les Techniques des Pros enfin révélées.*



*Battez la Roulette : Toutes les Techniques des Pros enfin révélées.*

# **BATTEZ LA ROULETTE**

**Toutes les Techniques des PROS  
Enfin Révélées !**

*Écrit par*  
Cédric Vimeux

*Proposé par*  
[Autonomie-Financiere.com](http://www.autonomie-financiere.com)

*Battez la Roulette : Toutes les Techniques des Pros enfin révélées.*

*Je dédicace ce livre  
à mon Ami et Mentor,  
[Cédric Arnaert](#)  
Pour tout ce qu'il m'a apporté*

## Licence

Cet ouvrage fait l'objet d'un copyright. Le simple fait de le posséder vous concède les Droits suivant :

[OUI] Peut vendre cet ouvrage à n'importe quel prix

[OUI] Peut être offert gratuitement

[NON] Ne peut pas être modifié

[NON] Ne peut pas être vendu sur des sites d'enchères

[NON] Ne peut pas revendiquer le copyright original

[NON] Ne peut pas être utilisé en tant que page web

[NON] Ne peut pas être recopié, même de façon partielle.

Vous pouvez garder tout l'argent que vous gagnerez en le revendant.

Lors de la vente de cet ouvrage, vous vous engagez à :

☒ Le vendre en version ebook uniquement \*

☒ Ne pas faire de SPAM pour le vendre \*

☒ Ne pas l'intégrer à une chaîne d'argent ou à tout autre système de style pyramidal \*

☒ Ne pas faire de promesse mensongère, genre « Triplez votre salaire » punie par la loi \*

*\*Bien sûr, si vous ne respectez pas une seule de ces conditions, le droit de revente vous sera immédiatement retiré et l'auteur se réserve le droit légitime de vous réclamer des dommages et intérêts. Vous ne possédez ni les droits de revente maître, ni les droits de label privé.*

## *Responsabilités*

L'auteur ne saurait être tenu comme responsable des abus que vous pourriez commettre.

Vous êtes tenus de respecter les lois en vigueur dans votre pays de résidence.

Par le téléchargement de cette publication électronique : ebook , vous entendez respecter les lois en vigueur dans votre pays de résidence et décharger tacitement l'auteur de toute responsabilité envers une quelconque garantie ou remboursement sur dommages ou autres litiges.

Internet évoluant très vite, l'auteur ne saurait être tenu pour responsable de tout changement sur le net qui rendrait les informations contenues dans cet ouvrage obsolètes.

## *Note de l'éditeur*

**C**eci est un eBook, c'est à dire un livre au format numérique. Sa particularité est que vous pouvez le lire sur votre écran d'ordinateur ou sur tout appareil de lecture approprié – comme par exemple un *e-reader*.

Cet ouvrage, qui se présente sous la forme d'un fichier au format PDF vous permet d'aller beaucoup plus loin dans la lecture que s'il s'agissait d'un simple livre papier.



En effet, grâce au logiciel **Acrobat Reader**, votre lecture n'est plus *linéaire* mais *interactive*, vous offrant ainsi un grand nombre d'outils (la recherche de mots, les liens hypertextes, le zoom...etc) vous permettant d'entrer dans une **nouvelle ère de lecture** : celle du **Numérique** !

Par exemple, si vous cliquez sur une section de la *Table des Matières*, vous serez conduit immédiatement au passage correspondant.

Plus besoin de chercher le numéro de la page. Un simple 'clic' et vous y êtes.

Dans cet ouvrage, vous trouverez également des mots écrits en bleu et soulignés. Nous les appelons Liens Hypertextes. Cliquer sur ces mots vous ouvrira une fenêtre Internet Explorer vers un site qui vous apportera des précisions sur les mots en question.

De la même façon, certains mots seront écrits **en gras**, en *italique* ou d'une **autre couleur** afin de les faire ressortir pour souligner leur importance.

Nous avons essayé de rendre la lecture de ce livre numérique la plus agréable possible, de part sa police de caractère, ces liens hypertextes, ces couleurs, illustrations et mise en page.

En espérant que vous aurez plaisir à le lire.

À Votre Succès.

[www.autonomie-financiere.com](http://www.autonomie-financiere.com)

## *Table des Matières*

<b>LICENCE .....</b>	<b>4</b>
<b>RESPONSABILITÉS .....</b>	<b>5</b>
<b>NOTE DE L'ÉDITEUR .....</b>	<b>6</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES .....</b>	<b>8</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>10</b>
<b>L'HISTOIRE DE LA ROULETTE .....</b>	<b>12</b>
LES ORIGINES DE LA ROULETTE .....	12
L'ARRIVÉE DU ZÉRO .....	13
À LA CONQUÊTE DU MONDE .....	13
JOSEPH JAGGER .....	14
CHARLES WELLS .....	15
LES MATHÉMATIQUES CONTRE LA ROULETTE .....	15
LES CASINOS EN LIGNE .....	16
<b>LES CASINOS QUE JE RECOMMANDE .....</b>	<b>17</b>
JOYLAND CASINO .....	18
32 VEGAS CASINO .....	18
CÔTE D'AZUR PALACE .....	19
PRESTIGE CASINO .....	19
CASINO EUROGRAND .....	20
AMBER COAST CASINO .....	20
CARNAVAL CASINO .....	21
DIAMOND CLUB CASINO .....	21
SKYKING CASINO .....	22
<b>LES RÈGLES DU JEU .....</b>	<b>23</b>
LE NUMÉRO EN « PLEIN » .....	24
DEUX NUMÉROS « À CHEVAL » .....	24
LA TRANSVERSALE .....	24
LE SIZAIN .....	25
LE CARRÉ .....	25
LA DOUZAIN .....	25
LA COLONNE .....	26
LES CHANCES SIMPLES .....	26
LE CAS DU ZÉRO .....	26



L'INCIDENCE DU ZÉRO .....	27
<b>LE JARGON DANS LA ROULETTE .....</b>	<b>29</b>
<b>LES LOIS DU HASARD.....</b>	<b>33</b>
LA LOI DU TIERS.....	33
LA LOI DE L'ÉCART.....	35
LA LOI DE L'ÉQUILIBRE.....	36
LA LOI DE RÉPARTITION DES FIGURES.....	37
<b>LES TECHNIQUES DE BASES.....</b>	<b>38</b>
JEU POUR LA FORMATION D'UN ÉCART.....	38
JEU POUR LA RUPTURE D'UN ÉQUILIBRE.....	39
JEU POUR LA RUPTURE D'UN ÉCART DIRECT .....	40
JEU POUR LA COMPENSATION PARTIEL D'UN ÉCART .....	40
<b>TECHNIQUES DE GESTION DES MISES.....</b>	<b>42</b>
LA MARTINGALE DE HAWKS .....	43
LA GRANDE MARTINGALE.....	46
LA MONTANTE DE D'ALEMBERT.....	48
LA CONTRE D'ALEMBERT .....	50
LE PAROLI .....	52
LA MARTINGALE AMÉRICAINE.....	54
LA MARTINGALE WHITTACKER.....	58
LA MONTANTE HOLLANDAISE.....	60
LA MONTANTE WELLS .....	62
LA MARTINGALE À 7 BOULES .....	63
LA MONTANTE EN GAIN SUR 24 NUMÉROS.....	67
LA MARTINGALE PROLONGÉE .....	69
LA PIQUEMOUCHE .....	72
LA MARTINGALE DENT-DE-SCIE.....	73
LA MONTANTE PAR PALIER .....	77
LA MARTINGALE BELGE.....	79
LA MARTINGALE MARTIN YUNG.....	80
SYSTÈMES DE 32 À 35 NUMÉROS.....	83
<b>7 CONSEILS À SUIVRE IMPÉRATIVEMENT .....</b>	<b>85</b>
<b>EXEMPLE DE JEU .....</b>	<b>87</b>
<b>CONCLUSION .....</b>	<b>98</b>
<b>DU MÊME AUTEUR.....</b>	<b>100</b>

## *Introduction*

**L**es jeux en ligne font partis du secteur d'activité qui enregistre la plus forte croissance actuellement sur Internet. Certains sites de jeux redistribuent des centaines de milliers d'euros à leurs inscrits chaque mois, et cette somme ne cesse d'augmenter de façon exponentielle.

Les jeux en lignes deviennent de plus en plus populaires, et en particulier : les Casinos en ligne.

Pourquoi cet engouement ? Il est tout simplement du au fait que ces jeux n'ont jamais été aussi accessibles. Et cela, grâce à Internet.

Dans cet ouvrage, vous allez apprendre toutes les techniques qui vous permettront de battre la Roulette.

Aujourd'hui, la puissance des ordinateurs et les techniques mathématiques se sont perfectionnées. Ceci a rendu possible une très grosse série de tests qui auraient pris des siècles à être effectués il y a encore quelques années.

Et les résultats sont clairs : **la Roulette peut être vaincue !**

En effet, dans tous les jeux de casino, c'est elle qui offre la plus grande rentabilité : 97,29% selon les dernières recherches.

Pour vous, j'ai donc rassemblé dans cet ouvrage toute la masse des connaissances qui ont été accumulées depuis des années...

● Les notions mathématiques de bases appliquées à la Roulette.

- Toutes les attaques qui ont été pratiquées, des simples aux plus compliquées.
- Toutes les montantes ou gestion financière qui ont été analysées et répertoriées.
- Et bien d'autres encore...

Grâce à cet ouvrage, VOUS allez être en mesure dès maintenant de gagner de l'argent à la Roulette.

Vous allez voir qu'il est possible de générer 50 voire 100€ en quelques dizaines de minutes, en suivant tout simplement des règles bien définies et en jouant intelligemment.

Il vous faudra quand même faire un minimum attention et garder à l'esprit qu'aucune de ces méthodes n'est sûre à 100%. Parfois, vous devrez savoir arrêter un peu si vous voyez que ça ne va pas, puis reprendre quelques heures plus tard.

Toutefois, si vous suivez scrupuleusement et intelligemment les méthodes que j'ai regroupées dans cet ouvrage, vous gagnerez de l'argent. Potentiellement beaucoup d'argent.

**Êtes-vous prêt ?**

## *L'Histoire de la Roulette*

**A**vant toute chose, je tenais à vous faire un peu d'histoire. Depuis mon plus jeune âge, j'ai toujours été extrêmement joueur. Cela commença par les jeux vidéos, les échecs, les jeux de carte, puis plus tard les Paris Sportifs et les Casinos.

Lorsque j'ai commencé l'écriture de ce livre, je me suis rendu compte que je ne connaissais rien à l'histoire de la roulette. Comment avait-elle été créée ? Quelle fut son évolution dans l'histoire ? Par quels procédés était-elle devenue ce qu'elle est aujourd'hui ?

J'ai donc effectué des recherches en bibliothèque, sur Internet et chez les associations de joueurs pour connaître son histoire.

Cette histoire me passionna tellement que j'ai décidé de la partager avec vous.

### *Les Origines de la Roulette*

**P**ersuadé que ces origines étaient américaines (peut-être à cause de Las Vegas), je fus stupéfait d'apprendre qu'il s'agissait en réalité d'une invention Française.

Son histoire commence donc en France en 1655. Le père de la Roulette est le fameux savant, mathématicien et philosophe : [Blaise Pascal](#).

La roulette serait née par hasard (comme toutes les grandes inventions) lorsque Blaise Pascal essaya de créer un appareil de

mouvement perpétuel. Il pensa donc à un disque et à un mouvement de rotation... Mais il loupa sa tentative.

Toutefois, le concept de la Roulette était né et très vite, on s'aperçu qu'elle pouvait être utilisée pour jouer.

### *L'arrivée du Zéro*

**A**cette époque, la roulette ne possédait encore que 36 numéros (de 1 à 36) et offrait donc autant de chances de gagner que de risques de perdre sur des chances simples (Noir ou Rouge par exemple).

Ce n'est qu'en 1842 que le concept de base de Blaise Pascal fut modifié. Ce sont également deux Français qui furent à l'origine du changement : Louis et François Blanc. Ils y ajoutèrent le Zéro (0).

L'arrivée du Zéro changea totalement la donne car avec maintenant 37 numéros, les risques de perdre devenaient plus grands que ceux de gagner – à hauteur de 48,65% sur des chances simples.

Ceci intéressa fortement les établissements de jeux qui adoptèrent alors la Roulette. C'est ainsi qu'elle fit son arrivée dans les casinos.

### *À La Conquête du Monde*

**A**u XIX<sup>ème</sup> siècle, la Roulette se jouait en France de façon clandestine. Cependant, sa popularité en Europe grandissait. François Blanc créa alors le premier Casino à Monte Carlo. Aujourd'hui, la roulette y est encore « La Reine ».

Elle traversa l'Atlantique et prit un second Zéro en Amérique (la Roulette Américaine). Malgré ce 0 supplémentaire, les règles de la Roulette Américaine restent très similaires à celles de l'Européenne.

## *Joseph Jagger*

**L**e jeu de Roulette a rendu riche de très nombreuses personnes qui ont su trouver différentes façons de la battre mais a également été sujette à des tentatives d'escroquerie...

C'est le cas de Joseph Jagger, Ingénieur Anglais (et non pas William Jaggers comme on peut le lire sur de nombreux sites : cette faute étant due selon moi à une erreur sur le site wikipédia qui s'est répercutée sur de nombreux sites à cause de simples copié/collé – comme quoi, quelques bons vieux bouquins valent toujours mieux qu'une mauvaise information sur le net...).

Jagger paya des employés du Casino pour que ces derniers lui donnent des informations sur les numéros qui sortaient. En analysant les notes, il remarqua que certains numéros sortaient nettement plus souvent que les autres.

Il déposa son premier pari le 7 Juillet 1875 et amassa très rapidement 14.000£ (énorme pour l'époque – l'équivalent de 700.000£ aujourd'hui).

Le casino, se doutant de quelque chose, remania les Roulettes afin de changer leur vitesse de rotation, de les mettre parfaitement horizontales par rapport au sol...etc.

Mais Jagger, toujours informé par ces complices, trouva de nouveau les numéros qui sortaient le plus et réussit en trois jours à gagner 60.000£ supplémentaires.

Malgré les multiples tentatives du casino pour réajuster différemment la roue, Jagger parvint toujours à tirer profit.

On raconte qu'il aurait gagné plusieurs millions de livres sterling.

### *Charles Wells*

**J**oseph Jagger n'est pas le seul à avoir fait sauter la banque de Monte Carlo. Charles Wells, Anglais également, arriva à Monte Carlo en 1891. Il transforma les 100.000 francs qu'il possédait en 250.000 en à peine 11 heures.

En quelques jours, il fit sauter la banque plusieurs fois et empocha un demi million de Francs. Une fortune à l'époque !

La clé de son succès reposait sur une variante d'Alembert que nous étudierons un peu plus loin (la Martingale de Wells). Il réussit à gagner alors 23 coups sur 30 en moyenne.

Cela impressionna considérablement le public de l'époque et déclencha le plein essor du jeu à Monte Carlo.

L'histoire de Charles Wells inspira également Fred Gilbert qui écrivit une chanson sur cet homme que l'on appelait « L'homme qui a fait sauter la banque de Monte Carlo. »

Faire sauter la banque ne signifie pas que le casino fait faillite, loin de là. Cela signifie simplement que la table n'a plus assez de jetons pour couvrir les paris gagnés par les joueurs. À cette époque, on la recouvrait alors d'un drap noir.

### *Les Mathématiques contre la Roulette*

**L'**arrivée du numérique permis à deux mathématiciens : [Edward O. Thorp](#) et [Claude Shannon](#) de créer en 1955 un mécanisme qui permettait de prévoir les probabilités du jeu de Roulette.

Vers la fin des années 70, un groupe d'étudiants de l'Université de Santa Cruz, se faisant appeler *Eudaemons*, développait un petit

ordinateur. Ce dernier, grâce à une mini caméra et un oscilloscope augmentait leur probabilité de battre la Roulette.

Ils le testèrent dans les Casinos de Las Vegas. Ils remportèrent l'équivalent de 10.000€ mais durent arrêter suite à une défaillance de l'appareil qui blessa l'un des étudiants.

Dans les années 90, c'est Gonzalo Garcia-Pelayo qui utilisa un ordinateur pour étudier les Roulettes du Casino de Madrid. Il empocha ensuite environ un million d'euros. Il sera finalement découvert mais les tribunaux ne retiendront pourtant aucune charge contre lui.

En 2004, c'est cette fois-ci avec des téléphones portables équipés de caméra qu'un groupe arrivait à prédire où s'arrêterait la bille. Cette technique de triche se nomme « Ciblage par Secteur ». Découverts également, la Cours de Justice décida finalement en Décembre 2004 qu'ils n'avaient pas trichés car leur technique n'influençait en rien la trajectoire de la bille.

Ils purent garder l'argent qu'ils avaient gagné : soit 1,3 millions de Livres Sterling.

### *Les Casinos en Ligne*

**L**a roulette a maintenant près de quatre siècle d'existence. Elle est, depuis toujours, l'un des jeux les plus populaires et principalement l'un de ceux les plus joués dans les casinos.

Aujourd'hui, avec l'arrivée d'internet et des Casinos en ligne, sa popularité est quasi-imbattable.

Grâce à Internet, la Roulette est maintenant accessible à tous. N'importe qui peut y jouer et s'aventurer dans les délices de ces possibilités.



Dans la prochaine partie de cet ouvrage, je vais vous dresser une petite liste de casinos en ligne dans lesquelles vous pourrez jouer à la Roulette Européenne.

Je vous les recommande car vous verrez qu'ils offrent des bonus défiant toute concurrence et je sais qu'ils rapportent beaucoup de profits car il s'agit de ceux que j'utilise...

## *Les Casinos que je recommande*

**V**oici une petite sélection des Casinos en ligne que je vous recommande. Ce sont ceux que j'utilise. J'obtiens de très bons résultats avec chacun d'entre eux et ils offrent tous des BONUS très intéressants comme vous allez le voir.

Je vous recommande, lors de votre inscription, de faire au minimum un dépôt de 50€. La plupart des Casinos vous offrant un bonus de 100% minimum, cela vous fera un capital de départ de 100€ qui vous permettra de pouvoir résister un peu en cas de mauvaises séries. Mais comme vous le verrez, certains casinos offrent des bonus nettement plus conséquents (320% par exemple).

Si vous pouvez mettre plus de 50€, n'hésitez pas. Mon expérience m'a montré qu'il est dangereux d'y investir moins de 35€ car en cas de mauvaise série, le capital serait un peu trop faible pour résister et vous perdriez tout.

Donc je recommande vivement de faire un premier dépôt de 50€ minimum ce qui vous permettra un capital de départ de 100 euros. En tout cas, je le dis une dernière fois, je déconseille vivement les dépôts inférieurs à 35€.

### *Joyland Casino*



[Joyland Casino](#) est un Casino très sympathique idéal pour commencer car il offre un bonus très intéressant de 26€ d'argent réel sans aucune obligation de dépôt.

Cela signifie que vous pourrez jouer à la Roulette avec 26 euros d'argent réel et sans être obligé d'investir votre propre argent. Toutefois, considérez cet argent comme perdu car en cas de mauvaises séries, ce capital est malheureusement un peu trop bas pour résister (il vaut mieux 100€ mini), mais cela vous permettra de vous faire un peu la main avec de l'argent réel. Et qui sait, peut-être ferez-vous des profits...

#### **Comment procéder :**

- 1- Télécharger le Casino en [cliquant ICI](#).
- 2- Inscrivez-vous en ouvrant un compte [Joyland Casino](#)
- 3- Saisissez le code vérification email
- 4- Vous recevrez 26€.

### *32 Vegas Casino*



[32 Vegas Casino](#) est véritablement l'un de mes préférés car en plus des très bons résultats que l'on obtient avec ce casino, il offre l'un des BONUS les plus hallucinants : +320% et pouvant atteindre 3200€ !!! C'est à dire que si vous déposez 50€, vous pourrez jouer avec 210€!

C'est également dans ce Casino qu'à eu lieu le plus gros gain de tous les temps, réalisé par Rens S. des Pays Bas : 2.476.250 \$ !!!

**Pour pouvoir obtenir ce bonus de 320% :**

- 1- Téléchargez le Casino en [cliquant ICI](#)
- 2- Inscrivez-vous en ouvrant un compte [32 Vegas Casino](#)
- 3- Faites un dépôt de 50€ minimum
- 4- Vous obtenez en BONUS 320% de votre dépôt

*Côte d'Azur Palace*



Avec son bonus de bienvenue de 200% pouvant atteindre la coquette somme de 800€, [Côte d'Azur Palace](#) est assurément le plus chic de tous. J'obtiens également de très bons résultats avec ce Casino.

Pour recevoir votre bonus de bienvenue :

- 1- Télécharger le Casino [en cliquant ICI](#).
- 2- Inscrivez-vous en ouvrant un compte [Côte d'Azur Palace](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€ minimum
- 4- Recevez votre bonus de 200%.

*Prestige Casino*



Le plus haut de gamme des Casinos en ligne. [Prestige Casino](#) a pensé à tout et vous souhaite la bienvenue en vous apportant un bonus de 100%.

### **Comment obtenir ce BONUS ?**

- 1- Télécharger le Casino en [cliquant ICI](#).
- 2- Inscrivez vous en ouvrant un compte [Prestige Casino](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€ minimum
- 4- Vous recevez votre bonus de 100%

### *Casino EuroGrand*



Le [Casino EuroGrand](#) possède absolument tout pour faire de lui l'un des meilleurs casinos en ligne. Il offre un extraordinaire BONUS de 300% à l'inscription.

### **Comment procéder :**

- 1- Téléchargez le Casino en [cliquant ICI](#).
- 2- Ouvrez un compte sur [Casino EuroGrand](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€ minimum
- 4- Vous recevrez un bonus de 300% gratuit.

### *Amber Coast Casino*



[Amber Coast Casino](#) fait parti des Grands Casinos de Luxe et offre un bonus fort sympathique de 100%.

Pour obtenir ce bonus :

- 1- Téléchargez le Casino en [Cliquant ICI](#)
- 2- Ouvrez un nouveau compte sur [Amber Coast Casino](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€.
- 4- Vous recevez 100% de bonus

### *Carnaval Casino*



[Carnaval Casino](#) est indiscutablement le plus festif de tous les casinos en lignes. J'ai obtenu énormément de résultats sur ce casino et il semblerait que la malchance n'y ait pas sa place... Il offre également un bonus de bienvenue de 100% jusqu'à 200€.

**Pour obtenir ce bonus :**

- 1- Télécharger le Casino en [Cliquant ICI](#).
- 2- Ouvrez un compte sur [Carnaval Casino](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€.
- 4- Recevez vos 100% BONUS

### *Diamond Club Casino*



[Diamond Club Casino](#) possède tous les atouts des Grands Casinos en ligne et offre un très bon bonus : déposez 50€, vous obtenez 150€ supplémentaire gratuitement et pouvez alors jouer 200€.

**Pour avoir ce BONUS :**

- 1- Téléchargez le Casino en [Cliquant ICI](#).
- 2- Ouvrez un compte sur [Diamond Club Casino](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€
- 4- Recevez 150€ gratuitement en plus, soit un total de 200€ pour jouer.

## *Skyking Casino*



Encore un excellent casino en ligne qui m'a apporté beaucoup de résultats. [Skykings Casino](#), en plus de proposer tous les meilleurs jeux de casino, offre également un BONUS de 100%.

Pour obtenir ce BONUS :

- 1- Télécharger le Casino en [cliquant ICI](#).
- 2- Ouvrez un compte sur [SkyKings Casino](#)
- 3- Faites un premier dépôt de 50€ minimum.
- 4- Obtenez 100% de bonus.

Voilà pour ma petite sélection de mes casinos préférés et surtout de ceux qui m'ont permis de gagner le plus à la Roulette. Comme vous avez vu, je vous ai recommandé à chaque fois de faire un premier dépôt de 50€ minimum. Libre à vous de déposer des sommes plus petites mais je vous avertis : en cas de mauvaise série, vous pourriez bien ne pas pouvoir vous en remettre du à un trop faible capital de départ.

Je sais que 50€ est une bonne somme de départ. De même, vous avez pu voir que certains des bonus offerts par ces Casinos en partenariat avec [Cpays.fr](#) sont très impressionnants.

Donc profitez en !



## *Les Règles du Jeu*

**D**ans ce chapitre, vous allez apprendre toutes les règles du Jeu de Roulette. Ces dernières ne sont pas très compliquées mais il est préférable de bien les assimiler pour pouvoir comprendre correctement chacune des techniques que vous découvrirez par la suite.

Les Règles qui suivent sont celles de la **Roulette Européenne**.



Le tapis de roulette se compose de 37 numéros répartis en 3 colonnes de 12 numéros.

Les numéros allant de 1 à 36, le zéro étant placé au sommet du tapis (cf ci-contre).

Les différentes cases entourant le tapis sont :

Les chances simple (Rouge, Noir, Pair, Impair, Manque, Passe)

Les Douzaines (1<sup>ère</sup> Douzaine, 2<sup>nde</sup> Douzaine, 3<sup>ème</sup> Douzaine)

Les Colonnes (1<sup>ère</sup> Colonne, 2<sup>nde</sup> Colonne, 3<sup>ème</sup> Colonne)

Pour jouer, vous pariez (par exemple sur le numéro 15). Puis la roulette est lancée. Si c'est le 15 qui sort, vous avez gagné. C'est aussi simple que cela. Si vous pariez par exemple sur le noir et que c'est le rouge qui sort, vous aurez alors perdu.

Analysons maintenant les différentes possibilités de mises qui s'offrent à vous.

### *Le numéro en « Plein »*

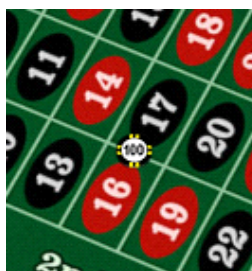


Cela signifie que vous misez sur un seul numéro. Dans notre exemple, le numéro 11.

Si vous gagnez, vous remportez 35 fois votre mise.

Vos chances sont de 2,70 %, soit 1 chances sur 37.

### *Deux numéros « à Cheval »*



Dans cet exemple, vous misez à la fois sur le 16 et le 17.

Si vous gagnez, vous remportez 17 fois votre mise.

Vos Chances sont de 5,41%.

### *La Transversale*



Ici, vous misez sur la ligne complète, soit les numéro 22, 23 et 24.

Si vous gagnez, vous remportez 11 fois votre mise.

Vos chances sont de 8,11%.



### *Le Sizain*



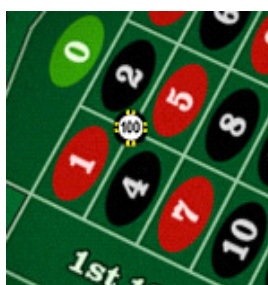
On place une pièce à cheval au bout de deux lignes sur 3 numéros.

Ici, on couvre les numéros 7,8,9,10,11 et 12.

Si vous gagnez, vous remportez 5 fois votre mise.

Vos chances sont de 16,22%.

### *Le Carré*

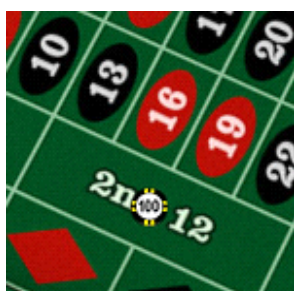


Dans cette exemple, nous misons sur le 1, le 2, le 4 et le 5 à la fois.

Si vous gagnez, vous remportez 8 fois votre mise.

Vos chances sont de 10,81%.

### *La Douzaine*



Dans cet exemple, nous misons sur la seconde douzaine, soit les numéros allant de 13 à 24.

Si vous gagnez, vous remportez vous remportez 3 fois votre mise.

Vos chances sont de 32,43%, soit près d'une chance sur 3.

### *La Colonne*



C'est le même principe que pour la Douzaine puisqu'une colonne comporte 12 numéros.

Si vous gagnez, vous remportez 3 fois votre mise.

Vos chances sont de 32,43%.

### *Les Chances Simples*



Dans cet exemple, nous avons misé sur le Noir, ce qui représente tous les numéros noirs.

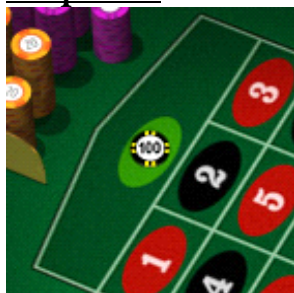
Si vous gagnez, vous remportez 2 fois votre mise.

Vos chances sont de 48,65%, soit près d'une chance sur deux.

### *Le Cas du Zéro*

Le zéro peut également être joué de différentes manières.

#### En plein :

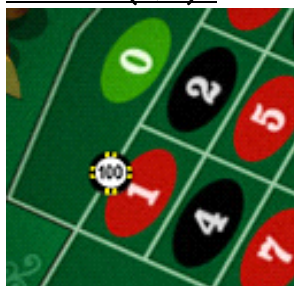


Le zéro peut être joué en plein.

Comme avec les autres numéros, si vous gagnez, vous remportez 35 fois votre mise.

Vos chances sont de 2,70%

**Cheval (0/1) :**

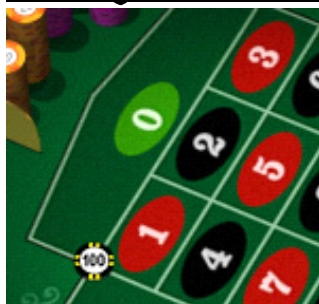


Dans cette position, vous jouez à la fois le 0 et le 1. Vous pouvez jouer également 0/2 et 0/3.

Si vous gagnez, vous remportez 17 fois votre mise.

Vos chances sont de 5,41%

**Les « Quatre Premiers » :**

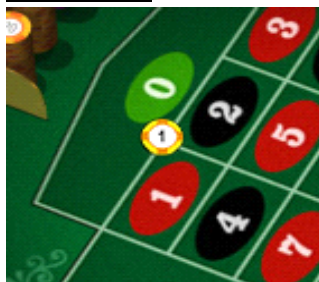


En plaçant ainsi le jeton à cheval sur le 0 et la première transversale, vous jouez les numéros 0,1,2,et 3.

Si vous gagnez, vous remportez 8 fois votre mise.

Vos chances sont de 10,81%

**Le 0/1/2 :**



Ici, vous jouez les numéros 0,1 et 2. Il est également possible de jouer 0/2/3.

Si vous gagnez, vous remportez 11 fois votre mise.

Vos chances sont de 8,11%.

*L'Incidence du Zéro*

**L**a sortie du Zéro (0) a de très forte incidence sur le jeu. Il rend le coup perdant dans une grande majorité des cas comme vous allez le voir dans les différents exemples ci-dessous.

### **Exemples :**

Tous les paris sur les pleins, les chevaux, les transversales, les carrés et les sizains seront perdants, sauf dans le cas où le pari comprend le 0 (comme par exemple le cheval 0/1).

Toutes les Douzaines seront perdantes car elles ne couvrent pas le Zéro.

Toutes les Colonnes seront également perdantes pour les même raisons.

Si vous avez lu l'histoire de la Roulette un peu haut, vous comprenez maintenant mieux pourquoi l'apparition du 0 l'a rendue si populaire auprès des casinos.

Toutefois, nous n'avons pas trop à nous plaindre car la Roulette Européenne ne comprend qu'un seul 0, ce qui n'est pas le cas de la Roulette Américaine qui elle en comprend deux.

À présent que vous connaissez les règles, nous allons nous intéresser au Jargon utilisé dans le jeu de Roulette. Ce jargon n'est pas indispensable pour jouer en ligne mais vous sera vraiment utile si vous vous rendez dans un véritable casino.

## *Le Jargon dans la Roulette*

**C**omme dans de nombreux domaines, un jargon spécifique est employé dans la Roulette. Les conversations en sont facilitées et le jargon en stimule l'exclusivité.

Même si la connaissance de ces termes n'a strictement aucune importance dans le cadre du jeu en ligne, je tenais tout de même à vous en dresser une petite liste.

Je ne reviendrai toutefois pas sur les termes déjà racontés dans la première partie (carré, chances simples...etc). De même, les termes classiques comme par exemple « La Chance » ne feront pas l'objet d'une explication.

### Annonce

Le joueur indique au croupier les combinaisons qu'il souhaite jouer en déposant ces jetons sur le tapis.

### D'Alembert Jean (1717–1783)

Philosophe et Mathématicien français qui a tenté de battre la roulette en créant un système de mise sur des chances simples. Cette technique se nomme [la Martingale ou Montante de D'Alembert](#).

### Arroseur

Joueur qui mise beaucoup et de façon aléatoire sur le tapis.

### **Association**

Regroupement de joueurs leur permettant d'appliquer les martingales en passant outre les limites des mises maximales (nous reviendrons plus tard sur les limites de mises maximales).

### **Baronnage**

Entente illicite entre croupier et joueurs.

### **Bouleur**

Terme désignant les croupiers assis devant le cylindre à la roulette française qui lancent la boule dans le cylindre et procède au paiement des chances gagnantes.

### **Cadavre**

Joueur perdant régulièrement.

### **Comptabilité des chances**

Suivi des suites de numéros sortis et des mises pour pouvoir appliquer une martingale.

### **Contre la banque**

Tactique à la Roulette consistant à miser l'inverse des séries de numéros ou de couleurs sorties précédemment.

### **Coupure**

Désigne la valeur des jetons.

### **Coup de l'Empereur (Le)**

Ce coup consiste à miser tous ces gains sur une chance simple juste avant de quitter la table de jeu.

### **Crouper**

Verbe désignant l'action du croupier lorsqu'il lance les gains aux gagnants.

**Croupier**

Également appelé « dealer » en anglais. Désigne les employés de Casinos en charge des jeux de table.

**Cylindre**

Désigne le plateau tournant. Il est composé de 37 cases à la Roulette Européenne et de 38 numéros à la Roulette Américaine.

**« Dernière »**

Annonce du croupier pour annoncer que la table ferme dans trois tours.

**Double**

Se dit d'un numéro qui vient de tomber deux fois de suite.

**Faire Charlemagne**

Savoir stopper après un gain avant que la chance ne tourne.

**« Faites vos jeux »**

Annonce du croupier invitant les joueurs à placer leurs mises.

**Hasard**

À pour origine le mot arabe « az-zhar » : le dé.

**Numéro de la Maison**

Il s'agit bien évidemment du Zéro qui est à l'origine de l'avantage de la Maison (le casino) à la Roulette.

**Pavage**

Consiste à miser sur différentes combinaisons.

**Permanence**

Désigne la série de numéros tombés précédemment.

**Premier**

À la Roulette, le numéro 1 se dit « Premier » et non pas « Un ».

**« Rien ne va plus »**

Annonce faite par le croupier interdisant la mise de jetons supplémentaires.

**Série**

Désigne la sortie du même numéro, de la même couleur ou de la même chance simple plus de deux fois consécutivement.

**Tableau**

Désigne le tapis où sont posés les mises. Il s'agit en général d'une feutrine imprimée.

**Tableau de Permanence**

Tableau d'affichage au-dessus des tables de Roulette indiquant les 20 derniers numéros tombés.

Maintenant que vous avez assimilé les Règles du Jeu et le Jargon communément utilisé, nous allons nous intéresser aux lois qui régissent le hasard.

Car, ne l'oubliez jamais, la Roulette est et restera un Jeu de Hasard, même s'il est possible, dans une certaine mesure, de la dompter.



## *Les Lois du Hasard*

**M**ême si les techniques que je vais vous détailler dans cet ouvrage vous permettront de faire des profits si vous les jouez *intelligemment*, votre réussite dans ce jeu ne reposera que sur votre chance.

Si vous voulez battre le redoutable adversaire qu'est le hasard, vous allez devoir avant tout l'étudier et apprendre à bien le connaître car vous ne pourrez en aucun cas l'influencer.

Jamais vous ne pourrez forcer la sortie d'une couleur ou d'un numéro. Vous ne pourrez uniquement qu'adapter vos mises et votre jeu selon les situations dans lesquelles le hasard vous mettra.

C'est pour cette raison que vous allez commencer par étudier les lois qui régissent le hasard...

### *La Loi du Tiers*

**C**ette loi est très certainement *la plus importante* de toutes car elle se vérifie de manière constante sur des cycles à *court terme*. Je vous recommande vivement de l'apprendre par cœur.

Comme vous l'avez vu au chapitre précédent, il y a 37 numéros à la roulette, allant du 0 jusqu'au 36, soit 37 possibilités.

En toute logique, si cette probabilité s'appliquait de façon parfaite, sur 37 coups, chaque numéro sortirait une fois... Or, ce n'est pas le cas.

Bien que la probabilité de sortie de chaque numéro sur 37 boules soit de 1 chance sur 37 (1/37), chaque numéro de la roulette n'apparaît pas sur un cycle de 37 boules. La *Loi du Tiers* nous montre que sur 37 boules :

- environ 12 numéros sortent **plusieurs fois**
- environ 12 numéros sortent **une seule fois**
- environ 12 numéros ne sortent **jamais**

Bien évidemment, j'ai voulu tester par moi-même pour voir si cela se vérifiait vraiment.

J'ai donc réalisé plusieurs séries de 37 coups et en voici les résultats.

Le tableau se présente en 4 colonnes :

- **Série numéro...** : Chaque série de 37 boules (série 1, série2, série 3 ...etc).
- **Jamais** : Nombre de numéros qui ne sont jamais sorties lors de la série.
- **1 fois** : Nombre de numéros sortis 1 seule fois lors de la série.
- **X fois** : Nombre de numéro qui sont sortis plusieurs fois lors de la série.

Série numéro	Jamais	1 fois	X fois
1	13	11	13
2	16	11	10
3	15	10	12
4	13	12	12
5	16	10	11
6	14	12	11
7	13	11	13

Sur 7 séries, soit un total de 259 coups, j'obtiens en moyenne :

- environ 14,3 numéros qui ne sont jamais sortis

- environ 11 numéros ne sont sortis qu'une seule fois
- environ 11,7 numéros sont sortis plusieurs fois.

Nous remarquons donc que malgré le petit nombre de séries que j'ai réalisé, la *Loi du Tiers* se vérifie dans une certaine mesure.

N'hésitez pas de votre côté à la tester par vous-même en réalisant plusieurs série de 37 boules. Vous verrez que vous aurez toujours environ  $\frac{1}{3}$  des numéros qui ne sortiront pas,  $\frac{1}{3}$  qui sortiront une seule fois et  $\frac{1}{3}$  qui sortiront plusieurs fois. C'est cette particularité qui a donné son nom à cette loi.

### *La Loi de l'écart*

Cette loi est une conséquence directe de la précédente. Comme nous l'avons vu dans la Loi du Tiers, certains numéros (en moyenne  $\frac{1}{3}$  d'entre eux) ne sortent jamais dans une série de 37 boules ou plus. Nous disons alors qu'ils sont *à l'écart*.

Nous utilisons également ce terme pour un sizain qui ne serait jamais sorti en 6 boules ou plus, ou pour une chance simple jamais sortie en 2 boules ou plus.

De nombreux auteurs, comme par exemple Marigny de Grilleau, ont essayé de trouver les valeurs limites de l'écart et en tirer parti, estimant qu'une valeur anormalement élevée d'un écart essaiera de revenir à une valeur « normale ».

Pour simplifier, si un numéro ou une chance simple n'est jamais sorti depuis longtemps, il y a alors une plus forte probabilité pour qu'il sorte.

Nous reviendrons sur ce sujet dans un prochain chapitre.

## *La Loi de l'Équilibre*

Cette loi est également appelée *La Loi des Grands Nombres*. Nous avons vu précédemment que sur une petite série, certains nombres sortiront plusieurs fois alors que d'autres ne sortiront jamais (donc *à l'écart*)... Mais quand est-il des longues séries ?

*La Loi des Grands Nombres* nous explique que plus la série sera longue, et plus les chances tenteront de s'équilibrer dans leur nombre de sorties.

Par exemple, nous savons que la probabilité de sortie pour une chance simple est de 48,65%. Or, sur 10 boules, il est possible d'avoir 8 Noires et seulement 2 Rouges, soit 80% pour le Noir et 20% pour le Rouge.

*La Loi de l'Équilibre* nous explique que plus l'échantillon est grand, plus il sera représentatif des statistiques annoncées par les probabilités.

Cela signifie que plus le nombre de coups joués sera élevé, plus le nombre de sorties pour les Noirs sera proche de 48,65% et idem pour les Rouges.

Ceci permet de comprendre la raison d'être de toutes les méthodes basées sur le retour à l'Équilibre d'une chance ayant pris du retard sur ses consœurs.

Il est toutefois très *aléatoire* de spéculer sur un retour total à l'équilibre : dans la pratique, il faut rechercher et se contenter d'un retour **partiel** vers l'équilibre, infiniment plus probable qu'un retour total.

Cette loi va donc de paire avec la Loi de l'Écart. Nous y reviendrons également un peu plus tard.

## La Loi de Répartition des Figures

**A**ux chances simples, les numéros s'organisent en ce que nous appelons des 'figures'. Par exemple, si le Noir sort 3 fois d'affilé, on dit alors que nous avons une 'figure de 3 à Noir'. S'il sort 4 fois, nous aurons une 'figure de 4 à Noir'.

Des analyses sur ces figures de sorties sur les chances simples ont montré que « *sur un grand nombre de coups joués, les figures de 1 étaient 2 fois plus nombreuses que les figures de 2, qui à leur tour étaient 2 fois plus nombreuses que les figures de 3 et ainsi de suite.* »

De même, en étudiant la répartition des figures sur les Douzaines, il apparaît que les figures de 1 sont ici 3 fois plus nombreuses que les figures de 2, qui sont à leur tour 3 fois plus nombreuses que les figures de 3 ...etc.

Rappelons toutefois qu'il s'agit d'analyses réalisées sur un très grand nombre de coups, et que cela ne se vérifie pas systématiquement sur un petit nombre de boules.

Connaissant un peu mieux le redoutable adversaire qu'est le hasard, vous allez maintenant découvrir les techniques de bases que vous pourrez mettre en œuvre pour déjouer ces mauvais coups et les retourner à votre avantage.

## *Les Techniques de Bases*

**C**omme je l'ai souvent répété, la Roulette est un jeu de hasard. Elle joue donc un coup de pur hasard, puis un second coup de pur hasard et ainsi de suite... Le joueur, quant à lui, a la possibilité de jouer ou de ne pas jouer le coup.

En effet, il est possible de faire tourner la roulette à vide, c'est à dire sans miser, ceci afin d'analyser les figures et séries sorties. Vous êtes donc libre de CHOISIR les coups à jouer ou à ne pas jouer, au mieux de vos intérêts financiers.

En exploitant en conséquence les différentes Lois du Hasard qui viennent d'être énoncées, vous serez donc en mesure de choisir le coup à jouer lorsque certaines conditions seront réunies.

Voici les différents styles de jeu qu'il vous sera possible de mettre en place.

### *Jeu pour la Formation d'un Écart*

**C**omme vous l'avez vu, la Loi du Tiers a pour conséquence de reproduire des événements similaires. Vous pourrez donc essayer de tirer profit de cette particularité.

Le principe de base de ce style de jeu consiste à observer les derniers coups produits par la roulette et à miser sur la répétition de la chance qui s'y trouve favorisée.

Il existe plusieurs façon d'opérer lorsque l'on utilise ce style de jeu.

La première technique consiste à ne miser que sur les seuls numéros pleins qui sont sortis deux fois lors des 15 ou 20 dernières boules.

Une autre, consiste à faire pareil mais en misant de même sur les 8 numéros voisin dans le cylindre.

Une autre consiste à ne miser que sur des chances simples en misant sur la reproduction des figures.

On appelle cela « suivre l'esprit du Jeu ». Il faut vraiment garder un œil sur les coups précédents et jouer en en tenant compte. Cela offre *généralement* d'excellents résultats.

### *Jeu pour la Rupture d'un Équilibre*

Compte tenu de la *Loi du Tiers*, un équilibre prolongé entre deux chances simples opposées, comme par exemple Rouge et Noir, serait anormal. Nous pouvons alors effectuer nos choix en faveur d'un déséquilibre car ce dernier aurait alors une probabilité plus importante de se produire.

Il est en effet presque impossible qu'un équilibre Rouge/Noir durent indéfiniment.

Dans leur ouvrage intitulé « *Initiation aux jeux de hasard* », J. Ludo et H. Bonguain suggèrent de rechercher la rupture entre deux chances simples dès l'apparition d'un rapport 6/6, soit 6 Noirs et 6 Rouges sur 12 coups. Il faut alors laisser passer la 13<sup>ème</sup> boule (donc sans miser) puis de jouer sur la chance qui vient de sortir jusqu'à obtenir le coup en excès qui produira le gain.

Par exemple, imaginons que lors des 12 premiers coups, vous ayez donc eu 6 Noirs et 6 Rouges. La 13<sup>ème</sup> boule - que vous avez laissée passer - tombe sur Rouge. À partir de la 14<sup>ème</sup> boule, vous jouez donc sur Rouge jusqu'à obtenir le bénéfice.

### *Jeu pour la Rupture d'un Écart Direct*

**C**onformément à la *Loi de l'Équilibre*, une chance simple ne peut sortir indéfiniment. Il est bien évidemment possible que le hasard produisent 15 Rouges d'affilé mais comme vous l'avez vu avec la *Loi de Répartition des Figures*, ce cas demeure extrêmement rare.

Le principe de ce style de jeu est simple. Si vous remarquez une absence totale sur la sortie d'une chance simple (Rouge/Noir, Pair/Impair, Passe/Manque), vous pouvez alors jouer sur cette chance dont la probabilité d'apparition est devenue extrêmement élevée.

Certains joueurs jouent ainsi sur les seuls numéros pleins qui ne sont jamais sortis lors des 100 ou 120 dernières boules, soit environ 3 cycles de 37 boules.

D'autres misent encore sur l'apparition d'une série si cette figure n'est pas apparue depuis 25 boules ou plus.

### *Jeu pour la Compensation Partiel d'un Écart*

**C**omme vous l'avez compris, la *Loi du Tiers* prend un malin plaisir à créer des écarts et la *Loi de l'Équilibre* tente à ce que ces écarts soient compensés dans le Temps. Bien évidemment, il ne faut absolument pas espérer un retour total à l'équilibre mais un simple retour partiel pourra vous aider à faire de gros bénéfices.

Retenez bien ceci : « *Plus un écart devient important et plus la probabilité de voir arriver sa compensation partielle augmente.* »



Marigny de Grilleau ajoute cette précision : « *Plus cet écart s'est produit violemment dans un petit nombre d'événements, plus grande est la probabilité de voir cette compensation partielle se produire également rapidement.* »

Il est donc possible d'attendre qu'un écart entre deux chances simples opposées (telles que Rouge et Noir) atteigne une valeur anormalement élevé pour miser alors sur la chance simple déficitaire. Retenez bien cette technique, elle est extrêmement efficace.

Les différentes techniques de bases que vous venez d'apprendre ne sont malheureusement pas des finalités de jeu, et utilisées seules, elles vous mèneront irrémédiablement à perte sur *le long terme*.

Il est donc nécessaire de les jumeler avec d'autres techniques que nous appelons *Techniques de Gestion de Mises* ou plus communément : **les Martingales**.

Toutefois avant d'apprendre ces techniques de gestion de mises, je veux vous répéter encore une fois une chose très importante, malheureusement trop souvent oubliée et que certains *soi-disant* professionnels de la Roulette en ligne n'utilisent même pas...

**« IL EST POSSIBLE DE PASSER SON TOUR !!! »**

Ne l'oubliez jamais. Gardez toujours cette phrase en tête. Vous n'êtes pas obligé de jouer TOUTES les boules, vous pouvez passer tout simplement. Il suffit simplement de ne pas miser et de faire tourner.

Dans la plupart des casinos en ligne, votre dernière mise est remise automatiquement en jeu. Il vous suffit alors simplement de la retirer puis de faire tourner.

## *Techniques de Gestion des Mises*

**L**es Martingales (également appelées Montantes) consistent à adapter vos mises à l'évolution du jeu en cours de partie. Par exemple, vous allez décider d'augmenter votre mise d'une unité après chaque perte ou au contraire de la diminuer après chaque gain.

Il s'agit d'une véritable stratégie de jeu, basée sur des calculs de probabilité. Vous verrez que certaines Martingales sont limitées à cause des mises maximales imposées sur les casinos en lignes. Essayez donc d'utiliser les martingales sur des Casinos en lignes proposant des mises maximales élevées et en jouant toujours avec les mises minimales. Je vous ai dressé une liste des Casinos en ligne que j'utilise et qui m'ont rapporté beaucoup de résultat. Vous la trouverez dans un prochain chapitre.

Je vous conseille de prendre votre temps et de bien analyser les coups précédents pour mettre en place votre stratégie. La plupart des casinos en lignes vous offrent les statistiques calculées sur les coups précédents. Utilisez-les ! Sur internet, vous avez le temps. Vous pouvez prendre tout le temps nécessaire pour jouer votre coup. Si vous voulez battre la roulette, jouez intelligemment, et sans aucune précipitation.

Vous n'avez aucune limite de temps entre chaque coup (contrairement au casinos réels). Utilisez cela à votre avantage.

Toutefois, ne vous lancez pas tête baissée dans l'utilisation de ces Martingales avant d'avoir fini la lecture et surtout l'analyse de cet ouvrage.

## *La Martingale de Hawks*

**E**galement appelé « La Martingale Simple », elle est la plus connue de toutes. Mais ce n'est pas parce qu'elle est la plus connue qu'elle est obligatoirement la meilleure... Et vous allez voir pourquoi...

### **Son application :**

Elle s'applique à des chances simples : Noir, Rouge, Pair, Impair, Passe (1-18), Manque (19-36).

### **Son principe :**

Il s'agit d'une progression en perte qui consiste à doubler sa mise après chaque coup perdant. Son principe, comme vous allez le voir, est on-ne-peut-plus simple.

Si le Rouge vient de sortir, il faut jouer sur le Noir jusqu'à ce qu'il sorte.

Toute suite ayant forcément une fin, le noir finira par sortir à un moment ou à un autre.

À chaque coup perdant, vous doublez votre mise. Ainsi, chaque coup gagnant couvrira vos pertes et vous apportera un bénéfice égal à la mise initiale.

Après une victoire, vous recommencez avec la mise initiale.

### **Exemple :**

Dans les exemples de cet ouvrage, la mise initiale sera de 1 unité et nous jouerons sur Rouge (**R**) ou Noir (**N**) dans la plupart des cas.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	+1
R	1	N	-1	0
R	2	N	-2	-2
R	4	N	-4	-6
R	8	R	+8	+2
N	1	R	-1	+1
N	2	R	-2	-1
N	4	R	-4	-5
N	8	R	-8	-13
N	16	R	-16	-29
N	32	N	+32	+3

*Tableau 1 : Martingale de Hawks*

Comme le montre le tableau ci-dessus, chaque coup gagnant vous apporte un bénéfice de 1 unité. Ici, sur un total de 11 coups, nous n'obtenons que 3 coups gagnants mais terminons toutefois bénéficiaire de 3 unités.

#### Avantage :

Une chance simple finira toujours, à un moment ou à un autre, par tomber.

Donc le fait de doubler la mise à chaque coup perdant permettra donc de regagner toutes les mises perdues et de faire un profit de 1 unité à chaque coup gagnant !!!

#### Inconvénient :

Le gros problème de cette montante, c'est qu'en cas d'une grosse série de coups perdants successifs, vous pourriez bien ne plus avoir assez de jetons pour continuer à miser.

En effet, en doublant à chaque fois la mise, celle-ci monte véritablement très vite et vous pourriez alors très rapidement atteindre vos limites.

Regardez le tableau ci-dessous.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	4	R	-4	-7
N	8	R	-8	-15
N	16	R	-16	-31
N	32	0	-32	-63
N	64	R	-64	-127
N	128	R	-128	-255
N	256	R	-256	-511
N	512	R	-512	-1023

*Tableau 2 : Martingale de Hawks (coups perdants)*

Comme vous le remarquez, 10 coups perdants consécutifs font très mal et demande déjà un gros capital.

Pour que cette martingale soit infaillible, il faudrait avoir un capital de départ illimité. Mais sur un nombre limité de coup, cette montante apporte de gros résultats...

C'est à cause de cela que les Casinos ont réussi à trouver une parade à cette Montante : instaurer une mise maximale. Ainsi, si la limitation est de 300 unités de mise, vous ne pourriez pas jouer le 10<sup>ème</sup> coup du tableau précédent réclamant une mise de 512 unités, car le casino vous interdit de miser plus que 300 unités en une seule fois.

De même, il n'est pas rare de voir des séries de 8, 9 ou 10 coups d'une même couleur. Donc faites attention. N'oubliez pas également qu'il y a le Zéro (0) et que ce dernier est un aussi un coup perdant (comme le montre le tableau précédent).

### Conclusion :

Cette martingale marche. Elle marche même très bien. À condition que vous **sachiez arrêter** quand vous êtes bénéficiaire.

Si vous désirez utiliser cette montante, fixez-vous une somme à ne pas dépasser (par exemple 25% de votre capital). Il vaut mieux

considérer cette somme comme *perdue*. Si vous tirez des bénéfices avec cette martingale, arrêtez-vous ! À la roulette, il vaut mieux jouer la prudence que de s'emballer après une bonne série et tout perdre en une fraction de seconde.

Une autre chose à retenir avec cette montante : commencez toujours avec *la plus petite mise* possible afin de pouvoir la doubler le plus longtemps possible.

## *La Grande Martingale*

### Son application :

Elle s'applique sur des chances simples. Cette martingale ressemble beaucoup à la précédente, à tel point qu'elles sont souvent confondues.

### Son principe :

Son principe est exactement le même que celui de la Martingale de Hawks.

Une seule différence : lorsque vous perdez, vous doublez votre mise ET vous y ajoutez une unité.

Le schéma des mises pour la Martingale de Hawks était : 1-2-4-8-16-32...

Le schéma de la Grande Martingale est donc :

1-3-7-15-31-63-127-...

### Exemple :

Afin de pouvoir mieux comparer la Grande Martingale avec celle de Hawks, je reprendrai le Tableau 1 en n'y changeant que les valeurs de mises.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	+1
R	1	N	-1	0
R	3	N	-3	-3
R	7	N	-7	-10
R	15	R	+15	+5
N	1	R	-1	+4
N	3	R	-3	+1
N	7	R	-7	-6
N	15	R	-15	-21
N	31	R	-31	-52
N	63	N	+63	+10

*Tableau 3 : La Grande Martingale*

Cette Montante a donc la même fonction que la précédente mais en générant plus de profit. Sur un même jeu, après les 3 coups gagnants du tableau, nous avons un bénéfice de 10 alors que la Montante de Hawks n'en offrait que 3.

#### Avantage :

Une chance simple finira toujours par tomber à un moment ou à un autre.

Ici, le fait de doubler la mise et de l'augmenter de 1 après chaque coup perdant permettra à ce qu'un seul coup gagnant rembourse toutes les mises perdues et apportera un bénéfice de 1 unité par coup perdu précédent (s'il y a eu 8 coups perdus consécutif, au premier coup gagnant, vous serez donc bénéficiaire de 8 unités là où la Martingale de Hawks n'en apportait qu'une).

#### Inconvénient :

Vous l'aurez parfaitement compris, cette martingale arrivera aux limites encore plus rapidement que celle de Hawks.

Regardons dans ce cas ce qu'il se passe en cas de pertes successives...

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	3	R	-3	-4
N	7	R	-7	-11
N	15	R	-15	-26
N	31	R	-31	-57
N	63	0	-63	-120
N	127	R	-127	-247
N	255	R	-255	-502
N	511	R	-511	-1013

*Tableau 4 : La Grande Martingale (coups perdants)*

Dans le cas d'une mise plafond (limite) à 300€, le 9<sup>ème</sup> coup n'est ici pas jouable, alors qu'il l'aurait été en utilisant la Martingale de Hawks.

### Conclusion :

Cette Martingale marche mais uniquement sur le court terme. Utilisez là avec beaucoup de prudence. Comme pour la martingale de Hawks, donnez-vous un montant à ne pas dépasser en utilisant cette montante et considérez cette argent comme perdu. Arrêtez-vous en cas de bénéfice.

## *La Montante de D'Alembert*

### Son application :

La Martingale de D'Alembert s'applique également sur des chances simples.

### Son principe :

Le principe de cette montante est des plus simples et souvent repris dans le cadre de différentes études sur la roulette. Il suffit simplement d'augmenter sa mise d'une unité en cas de perte et de la diminuer d'une unité en cas de gain.



La particularité de cette montante est qu'en cas d'équilibre en coup perdant/coup gagnant, vous serez quand même bénéficiaire d'une demi unité par coup joué.

**Exemple :**

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	3	R	-3	-6
N	4	N	4	-2
N	3	N	3	+1
N	2	R	-2	-1
N	3	N	+3	+2
N	2	N	+2	+4

*Tableau 5 : La Montante de D'Alembert*

Vous voyez, en ayant autant de coups gagnants que de coups perdants, nous avons quand même gagné 4 unités de mise.

Ceci peut être intéressant en cas d'alternance Rouge/Noir comme nous le montre le tableau ci-dessous.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	N	+2	+1
N	1	R	-1	0
N	2	N	+2	+2
N	1	R	-1	+1
N	2	N	+2	+3
N	1	R	-1	+2
N	2	N	+2	+4

*Tableau 6 : La Montante de D'Alembert (alternance R/N)*

**Avantages :**

Cette montante limite les pertes s'il y a un peu moins de coups gagnants.

De plus, elle est bénéficiaire en cas d'équilibre coup gagnant/coup perdant de ½ unité par coup joué.

**Inconvénient :**

Même si le risque d'emballlement des mises est ici assez faible, le gros inconvénient de cette méthode est qu'en cas d'une longue suite de coups perdus, il sera relativement difficile de regagner les pertes.

**Conclusion :**

La Montante de Jean D'Alembert doit donc être jouée en cas d'un équilibre coup gagnant/coup perdant, voire en cas d'un léger déficit de coups gagnants.

**Remarque :**

La Martingale d'Alembert peut aussi être associée à la Contre D'Alembert permettant ainsi de profiter des suites gagnantes.

Analysons ceci...

*La Contre D'Alembert*

**Son application :**

Cette montante s'applique elle aussi aux chances simples.

**Son principe :**

Cette martingale est l'exact inverse de la précédente. Il s'agit donc d'augmenter d'une unité votre mise en cas de gain et de la diminuer d'une unité en cas de perte.

**Exemple :**

La mise de base est encore une fois de 1 unité et nous misons sur les chances simple Noir (N).

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	1
N	2	N	+2	3
N	3	R	-3	0
N	2	R	-2	-2
N	1	R	-1	-3
N	1	N	+1	-2
N	2	N	+2	0
N	3	R	-3	-3
N	2	N	+2	-1
N	3	N	+3	2
N	4	N	+4	6

*Tableau 7 : La Contre D'Alembert*

### Avantage :

Cette montante est très intéressante lors des suites gagnantes. C'est pour cela qu'il est bon de la jumeler à la martingale d'Alembert.

Elle permet également de limiter les pertes en cas de mauvaise série en diminuant les mises mais surtout d'augmenter plus rapidement vos gains, permettant ainsi de jouer avec vos gains et non avec votre capital de départ.

### Inconvénient :

Cette montante étant l'inverse de la précédente, elle est donc régie par des règles inverses.

Cela signifie qu'en cas d'équilibre ou d'alternance coup gagnant/coup perdant, vous serez en déficit car vous obtiendrez les résultats inverses de ceux affichés dans le tableau 6 comme nous le montre le tableau suivant.

Regardez :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	1
N	2	R	-2	-1
N	1	N	+1	0
N	2	R	-2	-2
N	1	N	+1	-1
N	2	R	-2	-3
N	1	N	+1	-2
N	2	R	-2	-4

*Tableau 7 : La Contre D'Alembert (alternance N/R)*

En jouant une alternance en contre D'Alembert, vous serez donc perdant d'une demi mise par coup joué, comme vous le montre le tableau 7.

### **Conclusion :**

Cette montante doit être joué pour profiter des successions de coups gagnants.

## *Le Paroli*

### **Son application :**

Cette martingale est applicable à tout type de jeu.

### **Son principe :**

Sans réellement être une Martingale à proprement parler, le Paroli est une technique visant à gagner le maximum en pariant peu puisqu'on joue avant tout l'argent du Casino. Vous ne risquez donc que votre mise initiale.

Pour ce faire, à chaque coup gagnant, vous laissez sur le tapis votre mise initiale plus les gains obtenus jusqu'à arriver à la somme désirée.

Je vais vous l'expliquer en détail à travers plusieurs exemples.

### Exemples :

Imaginons que vous commenciez une nouvelle partie avec un capital de 100€.

Votre premier coup est un coup gagnant sur une chance simple. Ce qui vous fait un bénéfice de 1€ (soit 101€ au total).

C'est avec cet euro fraîchement gagné que nous allons tenter un Paroli.

On parle de Paroli à 2 (termes), le fait d'essayer d'avoir 2 coups gagnants d'affilé en remisant à chaque fois le tout. Le Paroli à 3 pour 3 coups gagnants d'affilé...etc.

Tentons par exemple un paroli à 3 avec comme mise de départ l'euro que vous venez de gagner. En cas d'échec du Paroli, vous ne perdriez donc que lui (votre capital sera alors encore à 100€).

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	1
N	2	N	+2	3
N	4	0	-4	-1

*Tableau 8 : Paroli à 3 (perdant)*

Dans cet exemple, vous perdez au dernier coup. Vous perdez donc simplement la mise que vous aviez gagnée précédemment.

Imaginons maintenant que vous ayez tenté un paroli à 5.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	1
N	2	N	+2	3
N	4	N	+4	7
N	8	N	+8	15
N	16	N	+16	21

*Tableau 9 : Paroli à 5 (gagnant)*

Dans cet exemple, vous réussissez. Vous avez atteint votre objectif (5 coups gagnants) et vous gagnez donc 21 unités de mise !

**Avantage :**

Cette technique peut véritablement rapporter beaucoup. Elle se joue sans toucher au capital de départ. Elle a un très fort potentiel de gain et est surtout sans aucun risque (à condition de bien jouer avec l'argent de la banque). Je l'utilise très régulièrement et vous la conseille vivement.

**Inconvénients :**

Un seul coup perdant suffit pour annuler tous les gains. De même, les mises plafonds imposés dans les casinos limiteront les possibilités de cette technique.

### *La Martingale Américaine*

**N**ettement plus complexe que les précédentes. Elle nécessite une bonne mémoire ou de quoi noter. Son but est d'effacer deux pertes avec un seul coup gagnant. Idéale lorsque vous êtes en déficit. C'est une de mes favorites et je vous la conseille.

**Son application :**

À utiliser sur des chances simples.

**Son principe :**

Cette Martingale entre en jeu après deux pertes consécutives. Après ces deux pertes consécutives, la mise deviendra la somme de ces deux pertes.

S'il y a plusieurs pertes consécutives, votre mise sera la somme de la première et de la dernière perte non effacées.

Si vous gagnez, vous effacez ainsi les deux pertes. Continuez jusqu'à ce que toutes vos pertes soient effacées.

### Exemple :

La mise de base est encore une fois de 1 unité et nous misons sur les chances simple Noir (N) et Rouges (R).

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	3	O	-3	-6
N	4	R	-4	-10
N	5	R	-5	-15
N	6	N	+6	-9
N	6	R	-6	-15
N	8	N	+8	-7
N	7	N	+7	0

*Tableau 10 : La Martingale Américaine*

Pour bien en comprendre son principe, je vais détailler coup par coup.

Vous devrez noter à chaque fois les mises perdues sur votre feuille. Leur somme représente le total des pertes.

Les explications ci-dessous décrivent la façon dont vous devrez prendre des notes.

#### Coup 1 : Perdu

Au premier coup, vous perdez. Imaginons que vous tentiez de récupérer cette unité perdu en utilisant La Martingale Simple, donc en doublant votre mise.

#### Coup 2 : Perdu

Mince. Vous êtes maintenant en déficit de 3 unités suite à ces deux pertes. Vous décidez d'utiliser la Martingale Américaine pour tenter d'effacer ces deux pertes.

Au premier coup, vous avez perdu 1 unité et au second 2 unités. Notez les donc sur votre feuille comme indiqué ci-dessous.

Mises perdues : **1 2**

La prochaine mise sera la somme de ces deux pertes.

Prochaine mise :  $1+2 = 3$

Coup 3 : Perdu

Vous rajoutez dans votre liste la nouvelle mise perdue.

Mises perdues : **1 2 3**

Pour connaître le montant de la prochaine mise, vous devez additionner les deux extrémités de la ligne des mises perdues. Ici, nous avons 1 et 3.

Prochaine mise :  $1+3 = 4$

Coup 4 : Perdu

Encore une fois, vous notez la nouvelle mise perdue.

Mises perdues : **1 2 3 4**

Vous prenez de nouveau les extrémités de la ligne ci-dessus, donc le 1 et le 4 et vous les additionnez pour connaître la prochaine mise.

Prochaine mise :  $1+4 = 5$

Coup 5 : Perdu

Mises perdues : **1 2 3 4 5**

Prochaine mise :  $1+5 = 6$  (la somme des extrémités de la ligne ci-dessus)

Coup 6 : Gagné

Vous avez gagné !

6 est une mise gagnante, vous ne la notez donc pas sur votre feuille.

De même, 1 et 5 sont deux mises perdantes que vous venez de récupérer. Vous allez donc les barrer ou les retirer de votre liste.

Nous obtenons ainsi...

Mises perdues : **~~1~~ 2 3 ~~4~~ 5**

Pour notre prochain coup, nous prenons encore les extrémités mais cette fois-ci en ignorant les mises barrées. Nous prenons alors le 2 et le 4.

Prochaine mise :  $2+4 = 6$



Coup 7 : **Perdu**

Mises perdues : ~~1~~ **2 3 4 5 6**

Prochaine mise :  $2+6 = 8$

Coup 8 : **Gagné**

Vous barrez les deux mises gagnantes, donc le 2 et le 6.

Mises perdues : ~~1 2~~ **3 4 5 6**

Prochaine mise :  $3+4 = 7$

Coup 9 : **Gagné**

Vous barrez les deux mises gagnantes...

Mises perdues : ~~1 2 3 4~~ **5 6**

Nous constatons que tous les termes sont barrés et que notre cumul est à 0.

Ce qui est très intéressant dans cet exemple, c'est que l'équilibre a été atteint alors qu'il y avait deux fois plus de coups perdants (6 Rouges contre 3 Noirs).

### **Avantage :**

Un seul coup gagnant efface deux pertes. Il s'agit à mon sens de l'une des méthodes les plus sûres pour récupérer vos pertes assez facilement.

### **Inconvénient :**

Dans le cas d'une longue suite de coups perdants, les mises peuvent s'envoler et il peut parfois devenir difficile de se refaire.

### **Conclusion :**

Cette Martingale est à utiliser pour effacer vos pertes. Elle apporte souvent de très bons résultats. Personnellement, je l'utilise souvent et je vous la recommande car elle permet d'avoir l'équilibre en ayant pourtant deux fois plus de coups perdants que de coups gagnants !

## La Martingale Whittacker

### Son application :

À utiliser encore une fois sur des chances simples.

### Son principe :

Cette martingale consiste à jouer en cas de perte la somme des deux mises précédentes.

Elle progresse plus lentement qu'une martingale classique mais il vous faudra plus d'un coup gagnant pour combler les pertes.

### Exemple :

Nous commençons de nouveau avec une mise initiale de 1 unité. Les mises de la martingale Whittacker sont donc en cas de coups perdants successif:

1, 2, 3, 5<sub>(3+2)</sub>, 8<sub>(5+3)</sub>, 13<sub>(8+5)</sub>, 21<sub>(13+8)</sub>, 34<sub>(21+13)</sub> ...etc

Comme vous voyez, les mises montent moins vite que celles de la Martingale de Hawks.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	3	R	-3	-6
N	5	N	+5	-1
N	8	N	+8	+7
N	13	R	-13	-6
N	21	N	+21	+15
N	34	R	-34	-19
N	55	R	-55	-74
N	89	N	+89	15

Tableau 11 : La Martingale Whittacker

Dans cet exemple, vous voyez qu'au bout de 10 coups, votre cumul est positif alors que vous avez eu majoritairement des coups perdants.

### Avantage :

Les mises montent nettement moins vite ce qui permet de jouer plus longtemps avant d'atteindre les mises plafonds.

De même, deux coups gagnants d'affilé vous rendent bénéficiaire.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	3	R	-3	-6
N	5	R	-5	-11
N	8	R	-8	-19
N	13	R	-13	-32
N	21	R	-21	-55
N	34	N	+34	-21
N	55	N	+55	+34

*Tableau 12 : La Martingale Whittacker (deux coups gagnants consécutifs)*

### Inconvénient :

Elle nécessite deux coups gagnants d'affilés pour effacer les pertes donc si ces deux coups n'arrivent pas, les mises se mettent à monter extrêmement vite.

### Conclusion :

Il est préférable d'utiliser cette montante après la sortie consécutive de 3 fois la même couleur au minimum.

## *La Montante Hollandaise*

### Son application :

Elle s'applique à des chances simples (Noir, Rouge, Pair, Impair...etc).

### Son principe :

La montante hollandaise est une progression en perte.

Le principe est d'effacer une perte obtenue avec une mise supérieure d'une unité à la mise qui a causé la perte.

Le but est de jouer cette mise jusqu'à l'effacement de la perte.

Puis de passer ensuite à l'effacement de la perte précédente.

Lorsque toutes les pertes sont effacées, vous aurez un bénéfice d'1/2 unité par coup joué.

### Exemple :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	2	R	-2	-5
N	2	N	+2	-3
N	3	R	-3	-6
N	3	N	+3	-3
N	3	N	+3	0
N	4	N	+4	+4

*Tableau 13 : La Montante Hollandaise*

Pour cette montante, je conseille également le prendre de petites notes ET de vous arrêter quand vous êtes bénéficiaire.

Coup 1 : Perdu

Votre but sera donc de récupérer cet euro perdu en misant un euro supplémentaire.

Coup 2 : Perdu

Mises perdues : **1 2**

Le but sera en premier lieu de récupérer la première mise perdue, c'est à dire 1.

Vous continuerez à miser 2 jusqu'au coup gagnant.

Coup 3 : Perdu

Mises perdues : **1 2 2**

Coup 4 : Gagné

Vous avez récupéré la première mise (1). Retirez-la (ou barrez la) de votre liste.

Mise perdue : **2 2**

Maintenant, vous devrez récupérer votre seconde mise perdue. Pour cela, misez un montant égal à cette mise +1, donc 3.

Coup 5 : Perdu

Mises perdues : **2 2 3**

Coup 6 : Gagné

Vous avez regagné votre seconde mise perdue. La troisième mise perdue était de 2 également, nous continuons donc à jouer 3 (car  $2+1=3$ ).

Mises perdues : **2 3**

Coup 7 : Gagné

Mise perdue : **3**

Vous jouez donc  $3+1 = 4$

Coup 8 : Gagné

Mise perdue : aucune

Sur 8 coups, vous en avez eu 4 Noirs et 4 Rouges, vous avez récupéré toutes vos mises perdues et vous avez un bénéfice d'1/2 mise par coup joué, donc ici de 4€.

**Avantage :**

L'avantage de cette martingale est de pouvoir continuer à jouer même en cas de déficit de coups gagnants. Cette montante progresse lentement mais peut vous amener assez loin. De même, vous pourriez récupérer vos pertes même si vous avez moins de coups gagnants que de perdants.

**Inconvénient :**

Même si elle progresse très lentement, en cas de plusieurs suites perdantes, vous pourriez ne pas réussir à récupérer toutes vos pertes.

**Conclusion :**

Cette technique est assez sûre à condition d'avoir un *tout petit peu* de chance.

### *La Montante Wells*

Cette montante est une montante à perte consistant à démarrer à 5 pièces au premier coup.

**Son application :**

Elle se joue également sur les chances simples.

**Son principe :**

Il faut commencer à 5 unités. Cette montante est régie par les mêmes règles que la martingale d'Alembert. Vous augmentez d'une

pièce après un coup perdant et diminuer d'une pièce après un coup gagnant.

Elle permet également de gagner une demi-pièce par coup joué lorsque l'équilibre est obtenu entre les coups perdants et gagnants.

**Exemple :**

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	5	R	-5	-5
N	6	R	-6	-11
N	7	R	-7	-18
N	8	N	+8	-10
N	7	N	+7	-3
N	6	N	+6	+3
N	5	R	-5	-2
N	6	N	+6	+4

*Tableau 14 : La Montante Wells*

Comme vous le voyez sur cet exemple, vous avez un équilibre : 4 coups perdants et 4 coups gagnants sur un total de 8 coups, ce qui rapporte un bénéfice de 4 unités.

**Avantage :**

Cette montante est très utile dans le cas d'un jeu équilibré puisqu'elle vous apporte  $\frac{1}{2}$  unité par coup.

**Inconvénient :**

Elle peut s'avérer très dangereuse si vous subissez une suite de coups perdants.

## *La Martingale à 7 boules*

**Son application :**

Vous la jouez également sur des chances simples.

**Son principe :**

Le principe de la martingale à 7 boules est de jouer 7 fois de suite sur une même chance simple.

Pourquoi 7 boules ? Pour qu'il ne puisse pas y avoir équilibre coups gagnants/coups perdants. Le but étant d'obtenir des bénéfices sur ces 7 boules.

Si après les 7 boules, vous avez un déficit de X unités, vous jouerez alors ces X unités sur chacune des 7 prochaines boules, ou jusqu'à ce que vous arriviez à un bénéfice.

Dès que vous avez du profit, vous commencerez alors une nouvelle série de 7 boules avec la mise initiale.

**Exemple :**

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	+1
N	1	N	+1	+2
N	1	R	-1	+1
N	1	R	-1	0
N	1	N	+1	+1
N	1	N	+1	+2
N	1	N	+1	+3

*Tableau 15 : La Martingale à 7 Boules*

Ici, vous obtenez un bénéfice de 3 unités. N'y touchez plus. Vous commencez ensuite une nouvelle série de 7 boules, le but étant toujours de réaliser un profit.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	1	R	-1	-2
N	1	R	-1	-3
N	1	N	+1	-2
N	1	R	-1	-3
N	1	R	-1	-4
N	1	N	+1	-3

*Tableau 16 : la Martingale à 7 Boules*



Sur cette seconde série de 7 boules, vous avez un déficit de 3 unités.

Vous misez donc 3 unités sur chacune des prochaines boules jusqu'à arriver à un bénéfice ou à 7 boules.

Le but étant de rattraper les 3 unités perdues et de faire profit. Vous commencez à -3. Donc...

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	3	R	-3	-6
N	3	N	+3	-3
N	3	N	+3	0
N	3	R	-3	-3
N	3	N	+3	0
N	3	R	-3	-3
N	3	R	-3	-6

*Tableau 17 : La Martingale à 7 boules.*

Après cette nouvelle série de 7 boules, vous avez encore augmenté le déficit qui arrive maintenant à -6 unités.

Vous allez alors miser 6 unités sur chaque boules jusqu'à arriver à un bénéfice ou à 7 boules (n'oubliez pas que vous commencez à -6)

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	6	N	+6	0
N	6	N	+6	+6

*Tableau 18 : La Martingale à 7 Boules.*

Le premier coup vous permet de récupérer vos pertes, le second de gagner 6 unités. Vous arrêtez donc là !

Mettez vos 6 unités gagnées de cotés avec les 3 précédentes puis recommencez une série complète de 7 boules avec 1 unités sur chaque.

**Avantage :**

Cette méthode offre plus de chances de gagner que de perdre. En cas d'une série défavorable, deux coups gagnants successif sur la prochaine série permettront d'être bénéficiaire comme vous le montre le tableau 18.

Sincèrement, je vous la recommande car elle m'a déjà apporté de très très bons résultats et cela à de très nombreuses reprises.

Elle fait partie d'une des techniques que j'utilise le plus car comme dit précédemment, elle offre plus de chances de gagner que de risques de perdre.

**Inconvénient :**

En cas de mauvaise série trop longue, les mises peuvent s'emballer très rapidement comme le montre le tableau ci-dessous :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
<b>Première série de 7 boules</b>				
N	1	R	-1	-1
N	1	R	-1	-2
N	1	R	-1	-3
N	1	R	-1	-4
N	1	R	-1	-5
N	1	R	-1	-6
N	1	R	-1	-7
<b>Seconde série de 7 boules</b>				
N	7	R	-7	-14
N	7	R	-7	-21
N	7	R	-7	-28
N	7	R	-7	-35
N	7	R	-7	-42
N	7	R	-7	-49
N	7	R	-7	-56

*Tableau 19 : La Martingale à 7 Boules.*

Même s'il ne faut que deux coups gagnants consécutifs, vous devrez jouer avec des mises de 56 unités... Le risque de tout perdre est réel.

## *La Montante en gain sur 24 numéros*

### **Son application :**

Cette montante s'applique sur les chances simples et sur les douzaines. Elle offre donc deux possibilités de gagner.

### **Son principe :**

Le principe de la Martingale en gain sur 24 numéros est de jouer sur une chance simple mais également sur une douzaine.

Ainsi, vous jouez 24 numéros sur 37. Vos chances de gains à chaque coup sont donc de 64,8% au lieu de 48,6%. Cette martingale permet d'ouvrir de nouvelles stratégies.

Il faudra également appliquer la progression contre-Alembert (vous ajoutez une unité après un gain, vous en retirez une après une perte).

### **Exemple :**

Pour ce cas particulier de martingale, le tableau sera légèrement différent.

Tout d'abord, nous considérerons que sur chaque coup, vous miserez une unité sur le Noir (N) et une unité sur la première Douzaine (que je noterai 1d, les seconde et troisième douzaines seront respectivement 2d et 3d).

Voici l'explication du tableau.

Mise sur Noir : la somme misee sur Noir (N)

Mise sur 1d : la somme misee sur la première douzaine.

La colonne résultat vous donnera cette fois-ci le numéro sortie et la douzaine à laquelle il appartient. Chaque numéro sera noté dans sa couleur. Le numéro 19 étant rouge et appartenant à la seconde douzaine sera donc noté : **19**(2d). Le numéro 4 étant noir et appartenant à la première douzaine sera noté : **4**(1d).

La colonne Gain/Perte sera sous la forme  $X/Y=Z$ .

X représentera les gains/perte pour la couleur, et Y ceux pour la douzaine.

Mise sur Noir	Mise sur 1d	Permanence	Gain/Perte	Cumul
1	1	<b>23</b> (2d)	-1/-1 = -2	-2
1	1	<b>28</b> (3d)	+1/-1 = 0	-2
2	1	<b>1</b> (1d)	-2/+2 = 0	-2
1	2	<b>6</b> (1d)	+2/+4 = +6	+4

*Tableau 20 : La Martingale en gain à 24 Numéros.*

### Explications :

#### Coup 1 :

Vous perdez sur les deux mises.

#### Coup 2 :

Ici, vous gagnez sur les noirs mais perdez sur les douzaines. Toutefois, comme vous le remarquez, les gains et pertes s'annulent. Vous n'y perdez donc rien.

Comme vous avez gagné sur les noirs, vous augmentez sa mise de 1 unité pour le prochain coup.

#### Coup 3 :

Ici, nous avons le cas inverse.

Nous perdons sur les noirs mais gagnons sur les douzaines. Les gains s'annulent une nouvelle fois.

Vous diminuez donc d'une unité la mise sur les noirs (puisque perdant) et augmentez celle sur la première douzaine (car gagnante).

Coup 4 :

Vous gagnez sur les deux mises.

Pour la suivante, vous augmenterez donc chacune d'elles d'une unité.

## *La Martingale Prolongée*

Son application :

La Martingale Prolongée peut-être utilisée sur tout type de jeu. Elle est surtout intéressante lorsque l'on constate un écart important sur la sortie d'un carré donné.

Son principe :

Par exemple, vous jouez sur un carré. En cas de gain, vous recevrez 8 fois votre mise. Le principe de cette martingale est donc de jouer 8 fois votre mise. En cas de 8 perte consécutives, vous doublez la mise. Cela permettra d'effacer les pertes précédentes.

Exemple :

Pour bien comprendre son principe, je vais vous montrer plusieurs exemples.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
Carré 1-5	1	<b>Perdu</b>	-1	-1
Carré 1-5	1	<b>Perdu</b>	-1	-2
Carré 1-5	1	<b>Gagné</b>	+8	+6

*Tableau 21 : La Martingale Prolongée.*

Vous avez 6 unités. Vous les mettez donc de côté puis recommencez.

Comme vous voyez, vous n'avez joué que 3 coups. Le but est d'arrêter dès que vous avez été bénéficiaire puis de recommencer au début avec la mise unitaire.

Vous recommencez ainsi avec la même technique...

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
Carré 1-5	1	Gagné	+8	+8

*Tableau 22 : La Martingale Prolongée.*

Coup de chance, votre premier coup est gagnant. Vous mettez vos 8 unités de coté puis recommencez.

Regardons maintenant ce qu'il se passe dans le cas d'une longue suite de coups perdants...

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-1
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-2
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-3
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-4
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-5
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-6
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-7
Carré 1-5	1	Perdu	-1	-8
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-10
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-12
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-14
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-16
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-18
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-20
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-22
Carré 1-5	2	Perdu	-2	-24
Carré 1-5	4	Perdu	-4	-28
Carré 1-5	4	Perdu	-4	-32
Carré 1-5	4	Perdu	-4	-36
Carré 1-5	4	Gagné	+32	-4

*Tableau 23 : La Martingale Prolongée.*

Comme vous le voyez, contrairement à tout ce que l'on peut lire sur cette martingale, un coup gagnant ne couvre pas forcément toutes les pertes.

Lorsque j'ai commencé l'écriture de cet ebook, cette montante faisait partie des deux Martingales que je n'avais jamais jouées. Je me suis donc mis à l'analyser sous tous les angles.

Voici un tableau vous montrant votre cumul lorsqu'un coup X est gagnant.

La colonne « Cumul Perte » représente le cumul des pertes lorsque nous arrivons au coup X.

Coup n°...	Cumul Perte	Mise	Gain	Cumul
1	0	1	+8	8
2	-1	1	+8	7
3	-2	1	+8	6
4	-3	1	+8	5
5	-4	1	+8	4
6	-5	1	+8	3
7	-6	1	+8	2
8	-7	1	+8	1
9	-8	2	+16	8
10	-10	2	+16	6
11	-12	2	+16	4
12	-14	2	+16	2
13	-16	2	+16	0
14	-18	2	+16	-2
15	-20	2	+16	-4
16	-22	2	+16	-6
17	-24	4	+32	8
18	-28	4	+32	4
19	-32	4	+32	0
20	-36	4	+32	-4
21	-40	4	+32	-8
22	-44	4	+32	-12
23	-48	4	+32	-16
24	-52	4	+32	-20
25	-56	8	+64	+8
26	-64	8	+64	0
27	-72	8	+64	-8
28	-80	8	+64	-16

*Tableau 24 : La Martingale Prolongée.*

**Avantage :**

La Martingale Prolongée offre donc l'opportunité de miser très longtemps et rapporte obligatoirement du gain si un coup gagnant

arrive lors des 13 premières rotations, ce qui est vraiment raisonnable pour une couverture de 10,81%.

**Inconvénient :**

Un coup gagnant ne couvrira peut-être pas l'intégralité des pertes, comme nous le montre le tableau 24.

### *La Piquemouche*

**Son application :**

Elle se joue sur des chances simples.

**Son principe :**

En cas de perte consécutives, vous doublez votre mise. Et ainsi de suite. Vous continuez ainsi jusqu'à être bénéficiaire.

La suite est donc : 1-1-1-2-2-2-4-4-4-8-8-8...etc

**Exemple :**

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	1	R	-1	-2
N	1	R	-1	-3
N	2	R	-2	-5
N	2	N	+2	-3
N	2	R	-2	-5
N	3	N	+3	-2
N	3	N	+3	+1

*Tableau 25 : La PiqueMouche.*

Comme toujours, dès que vous passez bénéficiaire, vous stoppez et reprenez au début avec la mise initiale.

**Avantage :**



La montée dans les mises est beaucoup plus progressive que dans la Martingale de Hawks.

**Inconvénient :**

Il vous faudra souvent plusieurs coups gagnants pour redevenir bénéficiaire.

*La Martingale Dent-de-scie*

**Son application :**

Elle s'utilise sur les chances simples

**Son principe :**

La Martingale Dent-de-scie est très intéressante dans le sens où elle limite fortement la casse lors de longues séries perdantes.

Son principe est de miser 10 unités sur les chances simples et de baisser la mise à 1 unité en cas de perte.

Elle se déroule en 5 étapes :

- Étape 1 : Vous misez 10 unité sur une chance simple
- Étape 2 : Si vous gagnez, vous augmentez la mise d'une unité
- Étape 3 : Après une perte, vous revenez à une mise de 10 unités
- Étape 4 : Après une seconde perte, la mise sera de 1 unité jusqu'au prochain gain.
- Étape 5 : Dès que vous obtenez un gain, vous reprenez la progression là où vous l'aviez laissée à l'étape 2.

Il faut donc bien comprendre que dans les exemples qui vont suivre, cette martingale commencera à la première perte.

Je vous donnerai l'explication détaillée à chaque fois pour que vous puissiez en comprendre toute sa subtilité.

Cette martingale permet de jouer très longtemps.

**Exemple :**

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	10	N	+10	10

*Tableau 26 : La Martingale Dent-de-Scie*

Ici, vous misez 10. Vous gagnez. Vous les mettez de côté puis recommencez.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	10	R	-10	-10
N	1	R	-1	-11
N	1	R	-1	-12
N	1	R	-1	-13
N	1	R	-1	-14
N	1	R	-1	-15
N	1	N	+1	-14
N	11	N	+11	-3
N	12	N	+12	+9

*Tableau 27 : La Martingale Dent-de-Scie*

Analysons de plus près ce second tableau.

**Coup 1 : Perdu**

Vous perdez 10. La prochaine mise sera donc de 1.

**Coup 2 à 6 : Perdus**

Ici, vous perdez 1 unité à chaque coup. Vous comprendrez donc l'importance d'avoir adopté cette stratégie. Si vous aviez joué 10 à chaque tour, cela aurait fait beaucoup de dégât dans votre capital.

Coup 7 : Gagné

Vous gagnez 1. Au prochain coup, vous allez donc remiser votre mise de départ (soit 10) augmentée d'une unité. Vous miserez donc 11.

Coup 8 et 9 : Gagné.

Vous remarquerez que grâce à cette montante, vous êtes bénéficiaire de 9 unités alors que vous avez eu deux fois plus de coups perdants.

Vous mettez vos 9 unités gagnées de côté puis recommencez.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	10	R	-10	-10
N	1	R	-1	-11
N	1	R	-1	-12
N	1	N	+1	-11
N	11	R	-11	-22
N	10	N	+10	-12
N	12	R	-12	-24
N	10	R	-10	-34
N	1	R	-1	-35
N	1	N	+1	-34
N	13	N	+13	-21
N	14	N	+14	-7
N	15	R	-15	-22
N	10	N	+10	-12
N	16	N	+16	+4

*Tableau 28 : La Martingale Dent-de-Scie*

Cette exemple est très intéressant. Détaillons le.

Coup 1 : Perdu

C'est au premier coup perdant que cette martingale commence. Les prochaines mises seront donc de 1 unité jusqu'au coup gagnant.

Coup 4 : Gagné

Comme dans l'exemple précédent, la prochaine mise sera donc de  $10 + 1 = 11$  (qui est la plus grosse mise joué pour le moment).

Coup 5 : Perdu

Après un coup perdant, nous misons 10.

Coup 6 : Gagné

Après un coup gagnant, et le temps que vous êtes en déficit, vous jouerez la plus grosse mise jouée augmentée d'une unité. La plus grosse mise jouée jusqu'à présent étant de 11, vous miserez alors 12 au prochain coup.

Coup 7 : Perdu

Après un coup perdant, la prochaine mise est de 10 unités.

Coup 8 : Perdu

Après un second coup perdant, la prochaine mise sera de 1.

Coup 9 : Perdu

Vous continuerez à miser 1 jusqu'au prochain coup gagnant.

Coup 10 : Gagné

La plus grosse mise jusqu'à présente étant de 12 unités, vous allez maintenant miser 13.

...etc.

Je pense que vous saisissez maintenant parfaitement le principe.

**Avantage :**

Cette martingale est très intéressante car elle limite fortement les pertes en cas de suite défavorable.

**Inconvénient :**

L'alternance petite mise/grosse mise peut jouer des tours dans certains cas, comme nous le montre le tableau 29.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	10	R	-10	-10
N	1	N	+1	-9
N	11	R	-11	-20
N	10	R	-10	-30
N	1	N	+1	-29
N	12	R	-12	-41
N	10	R	-10	-51

*Tableau 29 : La Martingale Dent-de-Scie (cas particulier)*

### Conclusion :

Cette montante a un bon potentiel. Vous pouvez également la combiner avec d'autres Martingales.

## *La Montante par Palier*

### Son application :

Elle se joue sur les chances simples.

### Son principe :

Cette martingale consiste à découper votre capital de départ en plusieurs groupes de mises.

Si vous disposez par exemple de 100€, vous les découperez ainsi :

- ✓ 10 mises de 1€
- ✓ 10 mises de 2€
- ✓ 10 mises de 3€
- ✓ 10 mises de 4€

Vous commencez à miser 1€. Si vous perdez, vous continuerez à miser vos mises de 1€ le temps que vous avez encore. Dès que vous n'en aurez plus, vous miserez les 2€ et ainsi de suite.

Bien sûr, comme toujours, vous vous arrêtez dès que vous êtes bénéficiaire et recommencez au début avec vos mises à 1€.

De nombreuses variantes sont possibles suivant le découpage de votre capital : 5 groupes de 10 mises (capital de 150), 5 groupes de 7 mises (capital de 105)...etc.

**Exemple :**

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	1	R	-1	-2
N	1	R	-1	-3
N	1	R	-1	-4
N	1	N	+1	-3
N	1	R	-1	-4
N	1	N	+1	-3
N	1	N	+1	-2
N	1	N	+1	-1
N	1	R	-1	-2
N	2	O	-2	-4
N	2	N	+2	-2
N	2	O	-2	-4
N	2	R	-2	-6
N	2	R	-2	-8
N	2	N	+2	-6
N	2	R	-2	-8
N	2	N	+2	-6
N	2	N	+2	-4
N	2	R	-2	-6
N	3	N	+3	-3
N	3	N	+3	0
N	3	N	+3	3

*Tableau 30 : La Martingale par Palier.*

**Avantage :**

L'avantage de cette montante est de bien résister aux écarts importants. Elle diminue donc les risques de perdre tout votre capital.

### Inconvénient :

L'inconvénient majeur de cette martingale est la faiblesse des gains qu'elle engendre par rapport à son capital.

## *La Martingale Belge*

### Son application :

Elle se joue également sur des mises simples.

### Son principe :

Le principe de la Martingale Belge est d'augmenter d'une unité à chaque coup perdant et de partir en paroli dès le premier coup gagnant.

### Exemple :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1
N	2	R	-2	-3
N	3	R	-3	-6
N	4	O	-4	-10
N	5	R	-5	-15
N	6	R	-6	-21
N	7	R	-7	-28
N	8	R	-8	-36
N	9	R	-9	-45
N	10	N	+10	-35
N	20	R	-20	-55
N	21	N	+21	-34
N	42	N	+42	+8

*Tableau 31 : La Martingale Belge.*

Dès que vous avez un coup gagnant, vous remisez donc la totalité de ce que le dernier coup vous a rapporté (mise + gain).

**Avantage :**

Ainsi, vous voyez que malgré une longue série de coup perdant, deux coups gagnants successifs permettent de devenir bénéficiaire. Bien évidemment, dès que vous êtes bénéficiaire, vous mettez vos gains de côté puis recommencez avec la mise de départ minimale.

**Inconvénient :**

Loupez tous vos parolis et ça sera la banqueroute.

**Conclusion :**

Jouer la en cas de longue série perdante, elle pourrait vous remettre sur pied en deux coups.

*La Martingale Martin Yung*

**Son application :**

Cette montante s'emploie sur des chances simples.

**Son principe :**

Le principe de la Martingale Martin Yung est un paroli avec diminution progressive du nombre de coup à jouer en fonction des pertes.

Elle se déroule en 5 étapes.

**Étape 1 :**

Vous commencez sur un paroli à 5. Cela signifie que vous allez essayer d'avoir 5 coups gagnants d'affilé en jouant à chaque fois la totalité de vos gains.

Sur 5 coups gagnants, les mises jouées sont les suivantes : 1-2-4-8-16 unités.



- La réussite de ces 5 coups gagnants apporte un bénéfice de 31 pièces. **Vous arrêtez.**

- L'échec, à n'importe quel terme, provoque une perte d'une seule unité. Vous passez alors à l'étape 2.

### Étape 2 :

Martin Yung propose simplement de doubler la mise après chaque « saut » du Paroli. Vous miserez donc deux unités en ne cherchant cette fois que le Paroli à 4.

Sur les 4 coups gagnants, les mises jouées sont les suivantes : 2-4-8-16

- La réussite de ces 4 coups gagnants apportent un bénéfice de 29 pièces. Vous arrêtez.

- L'échec, à n'importe quel terme, provoque alors une perte de 2 unités (soit un cumul de 3 unités perdues). Vous passez alors à l'étape 3.

### Étape 3 :

Vous doublez une nouvelle fois la mise (donc 4 unités) en cherchant cette fois-ci un Paroli à 3 termes (4-8-16).

- La réussite de ces 3 coups gagnants apportent un bénéfice de 25 pièces. Vous arrêtez.

- L'échec provoque alors une perte de 4 unités (soit un cumul de 7 unités perdues). Vous passez alors à l'étape 4.

### Étape 4 :

Vous doublez encore votre mise (elle passe à 8 unités) en cherchant maintenant un Paroli à 2 termes (8 et 16).

- La réussite produit un bénéfice de 17 pièces. Vous arrêtez !

- L'échec provoque alors une perte de 8 pièces (soit un cumul de 15 unités perdues). Vous passez alors à l'étape 5.

### Étape 5 :

Vous doublez la mise une dernière fois. Vous allez donc miser 16 unités en tentant une nouvelle fois un paroli à deux termes.

● La réussite produit un bénéfice de 1 unité seulement.  
Vous arrêtez.

● L'échec provoque une perte de 16 pièces, soit un cumul de 31 pièces perdues.

### Exemple :

#### Étape 1 :

Vous tentez ici un Paroli à 5.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	N	+1	+1
N	2	R	-2	-1

*Tableau 32 : La Martingale Martin Yung*

Vous perdez. Vous passez donc à l'étape 2.

#### Étape 2 :

Vous tentez maintenant un paroli à 4. La mise de départ est doublée.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	2	N	+2	+1
N	4	N	+4	+5
N	8	R	-8	-3

*Tableau 33 : La Martingale Martin Yung*

Vous perdez. Vous passez à l'étape 3.

#### Étape 3 :

Vous tentez maintenant un paroli à 3. La mise de départ est une nouvelle fois doublée.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	4	N	+4	+1
N	8	N	+8	+9
N	16	N	+16	+25

*Tableau 34 : La Martingale Martin Yung*

Gagné.

Vous avez donc remportez 25 unités.

Vous arrêtez.

**Avantage :**

Cette martingale permet de tenter des gros coups et rapportent bien en cas de réussite.

**Inconvénient :**

L'échec fait perdre 31 unités.

**Conclusion :**

Cette martingale est très intéressante lorsque vous avez 31 pièces à perdre. En effet, si vous réussissez, vous pouvez gagner jusque 31 pièces.

Cette martingale est plus sûr qu'un paroli à 1 (quitte ou double) car il vous offre des paliers intermédiaires de gains.

*Systemes de 32 à 35 numéros*

**C**es systèmes ont été calculés pour offrir un très gros pourcentage de réussite. En effet, en plaçant les mises d'une certaine façon, il est possible d'approcher de très près les 100% de réussite.

**Le Système 32 :**

Schéma des mises :

- 9 unités sur manque (1-18)
- 6 unités sur la 3<sup>ème</sup> douzaine
- 1 unités sur le cheval 19-22

Mise totale : 16 unités

Bénéfices : 2 unités

Couverture : 86,49%

### **Le Système 33 :**

Schéma des mises :

- 6 unités sur manque (1-18)
- 4 unités sur la 3<sup>ème</sup> douzaine
- 1 unité sur la transversale 22-23-24

Mise totale : 11 unités

Bénéfice : 1 unités

Couverture : 89,19%

### **Le Système 34 :**

Schéma des mises :

- 9 unités sur manque (1-18)
- 6 unités sur la 3<sup>ème</sup> douzaine
- 2 unités sur le carré 19-20-22-23

Mise totale : 17 unités

Bénéfice : 1 unités

Couverture : 91,89%

### **Le System 35 :**

Schéma des mises :

- 18 unités sur manque (1-18)
- 12 unités sur la 3<sup>ème</sup> douzaine
- 4 unités sur le carré 19-20-22-23
- 1 unités sur le 21

Mise totale : 35 unités

Bénéfice : 1 unités

Chances : 94,59 %

## *7 Conseils à Suivre Impérativement*

**C**omme je vous l'ai signalé à de nombreuses reprises, la Roulette est un jeu de Hasard. Cela signifie que certains jours, la chance sera là, et d'autres jours, non. Vous devez donc garder à l'esprit quelques conseils.

**1. Sachez arrêter le temps que vous êtes bénéficiaire** car la chance peut tourner ! Gardez ceci en tête : il vaut mieux gagner 1 euro qu'en perdre 20 en voulant trop gagner.

**2. Sachez également arrêter si vous voyez que le jeu ne tourne pas en votre faveur.** Si vous êtes déficitaire, et que vous voyez que la Roulette est capricieuse et vous joue trop de mauvais tours, arrêtez ! Laissez passer quelques heures, voire une journée complète puis reprenez un peu plus tard, lorsque la malchance sera partie. Il est préférable de perdre 5€ que de tout perdre à vouloir les récupérer.

**3. Ne prenez des risques que si vous êtes bénéficiaire.** Si vous avez commencé avec un capital de 100€ et que vous êtes maintenant à 120€, vous pouvez prendre le risque de miser les 20€ de bénéfices sur un gros coup. Faites tout votre possible pour ne jamais toucher à votre capital de départ.

**4. Faites tourner la roulette à vide** (sans parier) pour analyser le jeu. Si, à vide, vous avez par exemple 3 noires qui sortent d'affilé,

vous pouvez alors tenter de miser le rouge qui aura alors plus de chance de sortir.

**5. Gardez toujours un œil sur le tableau** des coups précédents et analysez la situation en vous référant aux différentes *Lois du Hasard* que nous avons vu précédemment.

**6. Prenez votre temps !** Prenez votre temps ! Prenez votre temps ! Je ne le répèterai jamais assez. Jouer trop vite, c'est laisser une chance au hasard de vous jouer un mauvais tour. L'avantage des casinos en ligne, c'est que vous pouvez prendre tout le temps nécessaire pour jouer votre coup. Profitez-en !

**7. Commencez toujours avec la plus petite mise possible** afin de pouvoir éviter le plus longtemps possible la mise plafond. Dans la plupart des Casinos, lorsque l'on joue en argent réel, la plus petites mise est de 10 centimes d'euros (0,10€). Jouez avec cette mise. Lorsque vous arriverez à 1000€ de capital, vous pourrez alors commencer à jouer avec mise plus grosses, tel que 1€ ou 2€.

Dans la prochaine partie, pour ceux que ça intéresse, j'ai noté le détail de quelques une de mes propres parties...

Sinon, vous pouvez dès maintenant commencer à mettre en pratique ce que vous avez appris dans cet ouvrage. Pour cela, retournez dans la section des Casinos que je vous recommande vivement en [cliquant ICI](#).

Bon jeu à VOUS !

## *Exemple de Jeu*

**D**ans cette dernière partie, je vais essayer de vous transmettre l'esprit du jeu par l'intermédiaire de quelques exemples de parties réelles que j'ai moi-même joué.

J'espère de tout cœur que ces exemples vous permettront de mieux comprendre la façon d'agir et surtout de réagir face aux différentes situations dans lesquelles le hasard vous mettra... Sachez également qu'il s'agit d'un exemple réel, une véritable partie que j'ai joué exclusivement pour ce livre...

\*

\* \*

Je m'inscris donc sur un nouveau casino offrant un petit bonus de 100%. J'y dépose 100€, non sans un certain sourire de nostalgie en repensant à mon tout premier dépôt – cœur battant, plein d'espoir – et surtout à la vitesse impressionnante à laquelle j'avais tout perdu. Il est vrai qu'à cet époque, je n'avais strictement aucune connaissance de la façon de bien jouer et n'avais même pas conscience que des techniques existaient...

Ce n'est plus le cas aujourd'hui. Je sais que, sauf dans de rares cas, je vais réussir à obtenir un minimum de profit tout en m'amusant.

Les 100 euros déposés et mon inscription terminée, je reçois 100€ de BONUS ce qui me fait donc un capital de départ de 200€ pour jouer. En jouant avec des mises minimales de 0,10€, je ne devrais pas avoir de problème même s'il y a emballement des mises.

Je m'installe confortablement devant mon ordinateur, prend une grande inspiration, puis me lance dans la partie...

Tout d'abord, je fais tourner la Roulette à vide plusieurs fois afin de voir « l'esprit du jeu ». Assez chaotique, je l'avoue. Rien au niveau de la répartition des figures, un léger avantage de sortie des noirs et des pairs mais rien de bien pour se décider d'une stratégie ou d'une autre...

Au bout de deux ou trois minutes à la faire tourner à vide, je me dis qu'il faudrait finalement que je joue... Et le hasard me le prouva en me faisant un signe : 4 Rouges sortent d'affilé.

J'opte donc pour un *Jeu pour la Rupture d'un Écart Direct*. En effet, les Rouges ne pouvant sortir indéfiniment (et cela fait déjà 4 fois de suite qu'il sort), le Noir va finir par arriver.

Je mise donc 10 centimes d'euro (0,10€), qui est la mise minimale sur Noir. Perdu... C'est encore une fois le rouge qui sort.

Mon but va maintenant être de regagner cette mise perdue. Je double donc la mise afin de regagner la mise perdue et de faire un gain supplémentaire d'une mise en cas de coup gagnant.

Perdu encore une fois... Sixième fois de suite que le Rouge sort. J'ai donc deux mises perdantes, soit 0,10€ et 0,20€ à récupérer pour revenir à mon capital de départ. Pour les récupérer, j'utilise alors la Montante Américaine permettant de récupérer deux mises en un seul coup gagnant.

Je note donc les mises perdues sur ma feuille, soit : **0,10 0,20** j'en fait donc la somme pour connaître ma prochaine mise, donc 0,30€.

Je mise 0,30€ mais je perd encore... Satané Rouge ! Je note alors cette nouvelle mise perdue sur ma feuille : **0,10 0,20 0,30** puis mise les extrémités de la ligne des mises perdues jusqu'à récupérer toutes



mes mises. Les tableaux ci-dessous vous récapitulent mon jeu depuis le premier coup joué et jusqu'à regagner toutes mes mises perdues.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	0,10	R	-0,10	-0,10
N	0,20	R	-0,20	-0,30
N	0,30	R	-0,30	-0,60
N	0,40	R	-0,40	-1
N	0,50	R	-0,50	-1,50
N	0,60	R	-0,60	-2,10
N	0,70	N	+0,70	-1,40

Ouf ! Enfin un Noir. Un total de 6 rouges d'affilé depuis que je mise, plus les 4 Rouges d'avant, soit 10 Rouges de suite. Mais bon, ce n'est pas encore fini, il me reste encore 1€40 à récupérer...

Sur ma feuille, j'ai donc barré les deux mises que je viens de récupérer. J'obtiens donc : ~~0,10~~ 0,20 0,30 0,40 0,50 ; ~~0,60~~ et ma prochaine mise sera alors la somme des deux extrémités non barrées de ma liste, soit :  $0,20 + 0,50 = 0,70$

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	0,70	R	-0,70	-2,10
N	0,90	N	+0,90	-1,20
N	0,80	R	-0,80	-2
N	1,10	N	+1,10	-0,90

Arrivé à ce stade, il ne me reste que deux mises à rattraper, soit 0,40 et 0,50. Je devrais alors miser leur somme, soit 0,90 mais je décide de l'augmenter d'une unité de mise, ainsi en cas de gain, je gagnerai quand même une unité.

Je mise donc 1€ au lieu de 0,90€ et... Je perd encore. Mon plan pour gagner une unité de mise, soit 0,10€ n'a pas marché. Je continue alors à essayer de récupérer mes mises grâce à la Montante Américaine...

Continuons notre tableau en inscrivant la mise perdu précédemment joué.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1	R	-1	-1,90
N	1,4	N	+1,4	-0,50
N	0,50	R	-0,50	-1

À ce stade, mes deux mises à récupérer sont 0,50€ et 0,50€. Puisque je peux rattraper ces deux mises en un seul coup gagnant, je décide alors de retenter de gagner une unité de mise en jouant 1,10€ au lieu de 1€.

Encore une fois perdu... Décidemment, vraiment pas de chance. Notons cette nouvelle mise dans le tableau et continuons toujours avec la même méthode.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	1,10	R	-1,10	-2,10
N	1,60	R	-1,60	-3,70
N	2,10	N	+2,10	-1,60
N	1,60	R	-1,60	-3,20
N	3,20	N	+3,20	0

Comme vous le voyez, j'arrive enfin à revenir à 0 après avoir subit 13 rouges (perdants) et seulement 6 Noirs (gagnants), soit beaucoup plus de coups perdants que de coups gagnants.

Toutefois, comme vous l'avez vu, les mises montent tout doucement, mais elles montent. Au dernier coup, j'ai du jouer 3,20€ soit 32 fois la mise initiale.

Une autre technique aurait consisté à décomposer la mise perdante à rattraper en plusieurs autres beaucoup plus petites. Cette technique est beaucoup plus sûre que de jouer avec de grosses mises (je considère que 3,20€ est une grosse mise, surtout lorsque l'on est en déficit vis à vis de son capital de départ).

Dans notre exemple ci-dessus, j'ai eu beaucoup de chance que le coup (celui où j'ai misé 3€20) fut gagnant. S'il avait été perdant, cela aurait fait très mal.

Pour décomposer une grosse mise en plusieurs petites, en gardant à l'esprit que c'est pour une montante Américaine, il faut faire la somme suivant :  $0,10 + 0,20 + 0,30 + 0,40 \dots$ etc, jusqu'à arriver à la somme désirée, ou assez proche.

Pour décomposer 3€20 en plusieurs petites sommes, nous obtenons :  $0,10 + 0,20 + 0,30 + 0,40 + 0,50 + 0,60 + 0,70 = 2,8$ . Pour arriver à 3,2 il suffit d'ajouter 0,40.

Sur notre feuille, au lieu d'avoir 3,20 comme mise à rattraper, nous avons les mises suivantes :

**0,10 0,20 0,30 0,40 0,40 0,50 0,60 0,70**

Lorsque j'ai expliqué cette méthode de décomposition à un membre d'une Association de Joueurs de Roulette, il n'était pas très d'accord en considérant que c'était rallonger le problème inutilement et qu'il était nettement plus efficace de jouer l'intégralité de la mise sur un seul coup (quitte ou double). C'est ce que j'ai fait en jouant 3€20 au dernier coup, mais si j'avais perdu, j'aurais du jouer 6€40 ensuite...

La méthode de décomposition des grosses mises prend en compte la Loi de l'Équilibre. En effet, celle-ci explique que sur un grand nombre de coups joués, les chances tenteront de s'équilibrer dans leur nombre de sorties.

Cela signifie que plus la série sera longue, et plus la chance de sorties des noirs (comme celle des rouges) tendra vers sa probabilité soit près d'une chance sur 2. Or, nous avons vu que la Martingale Américaine permet d'avoir l'équilibre en ayant pourtant deux fois plus de coups perdants que de coups gagnants. Cela signifie que plus longtemps nous utiliserons la Martingale Américaine (en décomposant les grands nombres afin de ne courir aucun risque

d'emballlement des mises), plus nous aurons de chance de revenir à l'équilibre.

Cette théorie sur *la Décomposition des Grandes Mises* est de moi. Je l'ai vérifié à chaque fois que je l'ai utilisée... et elle marche. Le gros inconvénient de ma technique de décomposition est le temps nécessaire à son élaboration pour au final ne rien gagner du tout puisqu'elle ne permet que de revenir à 0.

Cette technique est longue, ennuyeuse, mais elle est sûre et vous permet surtout d'éviter un emballlement des mises. Sur le long terme, cette stratégie est OBLIGATOIREMENT gagnante !

Une autre stratégie qui aurait également apportée des résultats aurait été de faire tourner la roulette à vide jusqu'à ce que les sorties des rouges soient moins présentes...

Mais revenons-en à ma partie... J'ai donc pour le moment joué pour ne rien gagner du tout. Je n'ai fait aucun bénéfice et ai juste réussi à regagner mes mises perdues.

Dans la série de coups précédents, j'ai bien remarqué que les Rouges étaient sortis nettement plus souvent que les Noirs. Une bonne stratégie serait alors de continuer à jouer noir en espérant un retour partiel à l'équilibre... mais en regardant les statistiques que proposent ce Casino, je remarque que sur les 19 coups précédemment joués, 17 étaient des nombres pairs, soit près de 90%.

Je décide donc de continuer mon *Jeu pour la Rupture d'un Écart Direct* mais en jouant maintenant sur Impair (I). Avec si peu de nombres impair sortis jusqu'à présent, je ne peux qu'espérer que ça arrive...

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
I	0,10	P	-0,10	-0,10
I	0,20	P	-0,20	-0,30
I	0,30	I	+0,30	0
I	0,10	I	+0,10	+0,10

Comme vous le voyez ici, avec autant de coups gagnants que de coups perdants, je fais quand même un bénéfice de 0,10€.

Je continues ainsi en jouant sur Impair, en augmentant d'une unité de mise en cas de perte, et en jouant La Martingale Américaine pour récupérer mes pertes... Mon cumul de départ est maintenant de +0,10.

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
I	0,10	I	+0,10	+0,20
I	0,10	P	-0,10	+0,10
I	0,20	I	+0,20	+0,30
I	0,10	I	+0,10	+0,40
I	0,10	P	-0,10	+0,30
I	0,20	P	-0,20	+0,10
I	0,30	P	-0,30	-0,20
I	0,40	P	-0,40	-0,60
I	0,50	I	+0,50	-0,10
I	0,50	I	+0,50	+0,40
I	0,10	P	-0,10	+0,30
I	0,20	I	+0,20	+0,50
... etc				

Le jeu continue ainsi pendant à peu près 5 minutes. Je me retrouve maintenant avec un bénéfice de 3€30, soit 33 unités de mises minimales.

Pour changer un peu de style de jeu, je décide d'utiliser la Martingale de Martin Yung. Ce n'est pas par hasard que je désire utiliser cette Martingale. Tout d'abord, je sais que cette martingale offre plus de chance de gagner que de perdre. Mais surtout, son risque maximum est de perdre 31 unités de mise, soit 3€10 et j'ai 3€30 de bénéfice. Je vais donc jouer avec ce que l'on appelle « l'argent de la banque » puisque je ne touche pas à mon capital de départ.

Dans le pire des cas, je redescendrais tout simplement à 0,20€ de bénéfices. Je prend le risque. Non, ce n'est même pas un risque, car je ne touche pas à mon capital de départ...

Comme vous l'avez constaté, la Martingale de Martin Yung se fait en 5 étapes...

Mais avant cela, je fais tourner plusieurs fois la Roulette à vide pour analyser quel est l'esprit actuel du jeu et ainsi prendre une décision sur ma manière de miser...

Puis je remarque que sur les 12 derniers coups, j'ai eu 6 noirs et 6 rouges, soit un équilibre parfait. Misant sur la formation d'un écart, je laisse tourner à vide une dernière pour voir quelle couleur va sortir... Et c'est le Noir. Je jouerai donc sur Noir !

Étape 1 :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
<b>N</b>	0,10	<b>N</b>	+0,10	+0,10
<b>N</b>	0,20	<b>N</b>	+0,20	+0,30
<b>N</b>	0,40	<b>N</b>	+0,40	+0,70
<b>N</b>	0,80	<b>N</b>	+0,80	+1,5
<b>N</b>	1,60	<b>R</b>	-1,60	-0,10

Dommage, j'ai vraiment cru que j'allai réussir à Paroli à 5. Mais non, c'est pas grave. Je passe alors à l'étape 2 en doublant la mise de départ (principe de la Martingale Martin Yung).

Étape 2 :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
<b>N</b>	0,20	<b>N</b>	+0,20	+0,10
<b>N</b>	0,40	<b>R</b>	-0,40	-0,30

Encore loupé. Je tente maintenant l'étape 3, en doublant encore une fois la mise initiale...

Étape 3 :

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	0,40	N	+0,40	+0,10
N	0,80	N	+0,80	+0,90
N	1,60	N	+1,60	+2,50

YES ! Je réussi à la troisième étape, soit le paroli à 3. Je gagne ainsi 25 unités de mises, soit 2€50.

En environ 12 minutes de jeu, en prenant bien mon temps, sans me presser ni stresser, j'ai donc gagné pour le moment 5€80 en ne jouant qu'avec des mises de 10 centimes !

Peut-être un peu excité par la réussite de mon paroli à 3, je me décide de tenter un Coup de Maître sur une parti de mes bénéfices, soit sur 2€80.

Je laisse donc tourner à vide pendant quelques tours jusqu'à la sortie consécutives de 3 Noirs... Je joue donc à quitte ou double mes 2€80 sur Rouge... Perdu, c'est encore le Noir qui sort.

J'ai donc fait 3€ de bénéfices en moins de 15 minutes et en m'amusant. Je décide de m'arrêter là car le jeu semble assez capricieux actuellement.

Je vais faire une pause de quelques heures et revenir voir ensuite quel sera l'esprit du jeu...

### **Quelques heures plus tard...**

...la chance a enfin tournée. Le jeu est équilibré, à peu près autant de sortis sur les Rouges que sur les Noirs, ce qui me permet d'obtenir les résultats représentés par le tableau ci-dessous...

Misé sur...	Mise	Résultat	Gain/Perte	Cumul
N	0,10	N	+0,10	+0,10
N	0,10	R	-0,10	0
N	0,20	N	+0,20	+0,20
N	0,10	R	-0,10	+0,10
N	0,20	N	+0,20	+0,30
N	0,10	N	+0,10	+0,40
N	0,10	N	+0,10	+0,50
N	0,10	R	-0,10	+0,40
N	0,20	R	-0,20	+0,20
N	0,30	N	+0,30	+0,50
N	0,10	N	+0,10	+0,60
N	0,10	N	+0,10	+0,70

Comme vous le voyez, j'utilise toujours à peu près la même technique. Je mise 1 unité de mise minimale. Si je perd, j'en mise 2. Si je perd encore, j'en mise 3.

Dans le cas de 3 pertes d'affilé, j'utilise la Montante Américaine pour récupérer mes pertes. Ici, j'ai un léger avantage de coups gagnants ce qui me permet de faire des profits très rapidement et sans aucun risque. Une bonne stratégie aurait également été d'utiliser la Montante de D'Alembert ou celle de Wells qui auraient fortement augmenté mes gains.

Quelques minutes plus tard, et sans trop de difficultés, j'arrive à une bénéfice de 7€20 et tente une nouvelle fois la Martingale de Yung... Cette martingale est plus avantageuse qu'un simple quitte ou double car elle offre plusieurs paliers de gains...

Cette fois-ci, je ne la réus si qu'à la dernière étape, soit un bénéfice de 0,10€.

Pour un total d'à peine 30 minutes de jeu, je fais un bénéfice de 10€30 (7€30 + les 3€ gagnés précédemment). Et cela, en jouant exclusivement avec la mise minimal de 0,10€.



Voilà, j'espère que ce petit exemple vous aura permis de comprendre un peu mieux l'*Esprit du Jeu*.

Entraînez-vous. Ne prenez aucun risque démesuré ou si vous en prenez, faites le uniquement avec vos bénéfices. Utilisez des méthodes sûres, avec les mises minimales afin de pouvoir résister en cas d'emballement des mises.

Ne jouez jamais avec des mises plus élevées, c'est un véritable conseil que je vous donne (à moins d'avoir un capital de départ très élevé).

L'avantage de jouer avec les mises minimales permet d'atteindre beaucoup moins vite les mises plafond imposées dans les casino en ligne.

Gardez bien cela en tête car, même s'il est vrai que l'on gagne plus et surtout plus vite avec de plus grosses mises, les risques de tout perdre en quelques minutes sont également bien réels ! Ne l'oubliez pas.

Bon jeu à vous !

## *Conclusion*

**L**a Roulette est un jeu passionnant, autant par son principe même que par ces possibilités infinies. Et comme vous le savez maintenant, la Roulette, bien qu'elle soit régie par les *Lois du Hasard*, peut être vaincue !

Mais il n'y a pas de miracle. Seuls ceux qui auront bien assimilés les différentes techniques que j'ai regroupées dans cet ouvrage et seuls ceux qui joueront intelligemment (en sachant par exemple arrêter lorsque la chance n'est pas là), gagneront beaucoup d'argent.

Je vais répéter encore une fois la phrase clé que malheureusement *trop peu* de joueurs gardent en tête : « Sachez arrêter si le jeu tourne en votre défaveur ». C'est véritablement une règle d'or. J'ai vu beaucoup de personne TOUT PERDRE en essayant de regagner les 2 petits euros qu'ils avaient perdus.

Lorsque l'on est en déficit, on stress, on panique, et c'est là que l'on fait des erreurs, c'est là que l'on joue des coups hasardeux avec des grosses sommes en croisant les doigts pour que la chance soit là... Jouer la chance peut rapporter gros, mais peut aussi vous ruiner car n'oubliez pas que statistiquement, vous avez plus de risques de perdre que de chances de gagner.

Faire confiance à la chance peut marcher. C'est vrai. Mais certainement moins qu'en suivant scrupuleusement les différentes

*Battez la Roulette : Toutes les Techniques des Pros enfin révélées.*

techniques réunies dans cet ouvrage et surtout en jouant intelligemment.

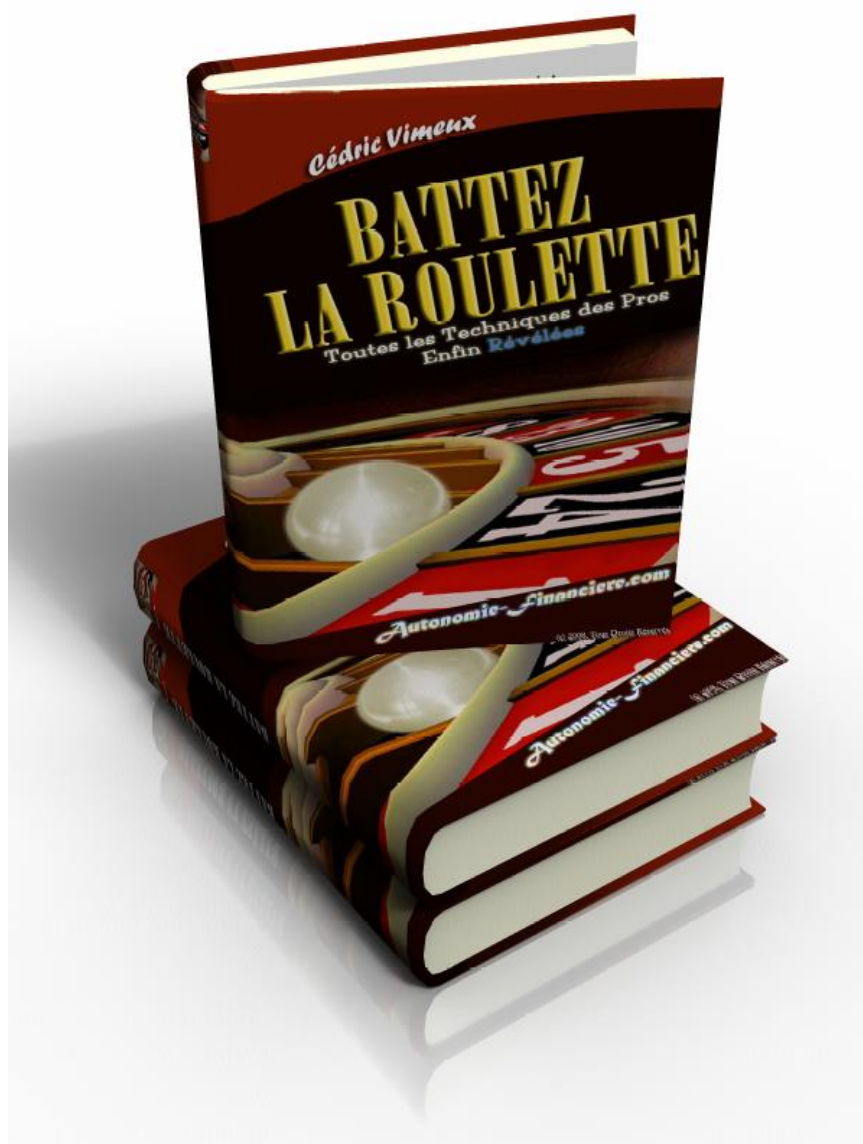
J'espère que vous avez pris autant de plaisir à lire cet ouvrage que j'en ai pris à l'écrire, et j'espère surtout qu'il vous aura été utile.

Avec Tous mes Vœux de Bonheur et de Réussite,

Cédric Vimeux.

Auteur et Éditeur-Internet.

*Cédric Vimeux*



## *Du Même Auteur*

### Apprenez les Bases de l'HTML en moins de 24 heures !



Découvrez ce superbe ouvrage qui vous aidera à apprendre les bases de l'html en **moins de 24 heures !**

Exclusivement écrit pour ceux qui n'y connaissent strictement rien, d'une facilité enfantine, avec de nombreux exemples, copies d'écran...

De plus, les **Droits de Revente** sont inclus !

[Cliquez ICI.](#)

### Comment Gagner de l'Argent avec eBay en ne vendant RIEN



L'un des secrets les plus farouchement gardés du web francophone...

Découvrez comment certains internautes gagnent **des milliers d'euros par mois** grâce à eBay en ne vendant pourtant strictement RIEN !

À Posséder Impérativement.

[Cliquez ICI.](#)

Inscrivez-vous gratuitement sur [Autonomie-Financiere.com](http://www.autonomie-financiere.com)

Et recevez tous les mois des ebooks et logiciels gratuits.