

LE CLUB PRIVÉ · ÉDITION MAI 2026

Les 15 stratégies de roulette décodées.

Maths réelles. Espérance de gain affichée. Aucun système miracle vendu 99 €.



**Roulette
Magique**

GUIDE OFFICIEL · GRATUIT · V1.0

Avant de te lancer, un mot sur USpin.

On a sélectionné un seul casino pour appliquer les stratégies de ce guide. Le voici, avec une offre exclusive pour les lecteurs du club.

USPIN.ME

- **Bonus de bienvenue exclusif** via notre lien
- **Cashback jusqu'à 10 %** chaque semaine sur tes pertes nettes
- **Roulette européenne live** par Evolution Gaming (RTP 97,3 %)
- **3 000+ jeux** · catalogue complet
- **Retraits 24 h** · jusqu'à 30 000 € / mois
- **Mega Jackpot** progressif démarrant à 5 000 000 €
- **Support 24/7** · licence Costa Rica

PROFITER DU BONUS EXCLUSIF →

Clique sur le lien ci-dessus ou recopie-le dans ton navigateur. Offre soumise aux CGU de uspin.me. 18+. Joue avec modération.

Pourquoi ce guide.

On parle mal de la roulette sur internet francophone. Soit c'est des "systèmes infallibles" vendus 99 € par des margoulines. Soit c'est des "ne joue jamais, tout est nul" qui ferment le débat.

La vérité tient en une phrase : aucune stratégie ne peut battre les mathématiques de la roulette. **Aucune.** Mais certaines stratégies sont bien meilleures que d'autres pour ta variance, ta bankroll, et ton plaisir de jeu. Ce guide passe en revue les 15 stratégies les plus populaires, t'explique exactement comment elles fonctionnent, et te dit avec quelle espérance tu repartiras.

Comment chaque fiche est structurée

Pour chaque stratégie, tu trouveras le principe en une phrase, les étapes claires, un exemple chiffré, le pour, le contre, l'espérance de gain réelle, et le verdict tranché du club.

Avertissement

Ce document est strictement éducatif. La roulette est un jeu d'argent — il peut entraîner une dépendance. Joue avec modération, avec une bankroll que tu peux entièrement perdre, jamais avec de l'argent qui te servira à autre chose.

18 ans et plus uniquement. Si vous ou un proche êtes affecté par le jeu compulsif, des structures d'aide spécialisées existent dans votre pays. Ce guide ne constitue en aucun cas une incitation au jeu.

L'avantage maison.

Tu joues contre le casino. Il prend une marge à chaque tour. Cette marge est fixe et inflexible.

Roulette européenne (un seul zéro vert)

Avantage maison : 2,7 %. Sur 100 € misés, tu perds en moyenne 2,70 €. C'est la version "honnête" du jeu.

Roulette américaine (0 et 00)

Avantage maison : 5,26 %. Sur 100 € misés, tu perds en moyenne 5,26 €. C'est presque le double. **Ne joue jamais l'américaine.**

Conclusion brutale

Toute stratégie sur la roulette a une **espérance de gain négative**. C'est mathématique, c'est démontré, c'est inéluctable. Aucune stratégie ne peut transformer un $-2,7\%$ en 0% . Pas une seule. Tous ceux qui te disent le contraire mentent — ou se mentent à eux-mêmes.

Alors pourquoi des stratégies ?

Parce que **comment** tu perds compte. Une stratégie peut te faire durer plus longtemps, te faire vivre des sessions plus émotionnelles, te donner l'illusion de contrôle, ou t'aider à gérer ta bankroll proprement. C'est déjà beaucoup.

Règle d'or du club — Joue exclusivement à la roulette européenne. Le 5,26 % de l'américaine est le pire taux que tu paieras de ta vie de joueur.

Flat Bet

Tu mises toujours la même somme, indépendamment du résultat précédent. C'est la stratégie la plus simple — et la plus saine.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu choisis ta mise unitaire (par exemple 5 €).
- 02 Tu joues exactement ce montant à chaque tour, sans jamais varier.
- 03 Tu fixes un stop-loss et un stop-win avant la session.
- 04 Tu t'arrêtes dès que l'un des deux est atteint.

EXEMPLE CONCRET

Bankroll 200 € · Mise unitaire 5 € · Stop-loss -100 € · Stop-win +50 € → tu joues entre 20 et 40 tours environ avant l'un des deux signaux.

LE POUR

- + Variance la plus faible de toutes les stratégies
- + Bankroll prévisible, pas de surprise
- + Émotions sous contrôle
- + Aucune complexité mentale

LE CONTRE

- Considéré "boring" par les joueurs adrénaline
- Pas de gros coup possible
- Tu ne récupères jamais une perte plus vite

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

Pure exposition à l'avantage maison, sans amplification ni amortissement.

VERDICT DU CLUB

C'est mathématiquement la meilleure stratégie de cette liste. La plus simple, la plus saine, la plus durable. La seule qui te respecte. Si tu veux jouer longtemps avec une bankroll modeste, c'est elle.

Martingale classique

Tu doubles ta mise après chaque perte. Quand tu gagnes, tu récupères toutes tes pertes plus une unité de profit.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu mises 1 unité sur une chance simple (Rouge / Noir).
- 02 Si tu perds, tu doubles : 2.
- 03 Si tu perds encore, tu doubles : 4. Puis 8. Puis 16.
- 04 Dès que tu gagnes, tu reviens à 1 unité.

EXEMPLE D'UNE MAUVAISE SÉRIE

TOUR	MISE	RÉSULTAT	CUMUL
1	1 €	Perdu	-1 €
2	2 €	Perdu	-3 €
3	4 €	Perdu	-7 €
4	8 €	Perdu	-15 €
5	16 €	Perdu	-31 €
6	32 €	Perdu	-63 €
7	64 €	Perdu	-127 €
8	128 €	Gagné	+1 €

8 pertes consécutives arrivent environ 0,4 % du temps — c'est rare, mais ça arrive.

LE POUR

- + À court terme, ça fonctionne souvent
- + Drogue psychologique forte (l'illusion du contrôle)
- + Simple à comprendre

LE CONTRE

- Limite de table à 100–500 € → la chaîne casse
- Risquer 127 € pour gagner 1 € : ratio absurde
- Une seule très mauvaise série ruine tout

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

La Martingale ne change pas l'espérance ; elle change uniquement la distribution des résultats (beaucoup de petites victoires, quelques grosses pertes).

VERDICT DU CLUB

La stratégie la plus surévaluée de l'histoire du jeu. Elle marche jusqu'au jour où elle ne marche pas — et ce jour-là, elle te ruine. Si tu testes la Martingale avec 500 € de bankroll, tu as environ 87 % de chances d'être à zéro avant 12 sessions.

Grande Martingale

Variante de la Martingale : tu doubles ET tu ajoutes une unité supplémentaire à chaque perte.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu commences à 1 unité.
- 02 Si tu perds : nouvelle mise = (mise × 2) + 1. Donc 3.
- 03 Encore perdu ? (3 × 2) + 1 = 7.
- 04 Encore ? (7 × 2) + 1 = 15. Et ainsi de suite.

EXEMPLE DE SORTIE VICTORIEUSE

TOUR	MISE	RÉSULTAT	CUMUL
1	1 €	Perdu	-1 €
2	3 €	Perdu	-4 €
3	7 €	Perdu	-11 €
4	15 €	Gagné	+4 €

Quand ça gagne, tu sors plus haut que la Martingale classique.

LE POUR

- + Sortie positive plus généreuse en cas de victoire
- + Toutes les caractéristiques psychologiques de la Martingale

LE CONTRE

- L'escalade des mises est encore plus rapide
- Tu atteins la limite de table plus tôt
- Mêmes faiblesses fondamentales, en pire

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

Inchangé.

VERDICT DU CLUB

Encore plus dévastatrice quand elle casse. À éviter sauf pour le frisson de très courte durée. Si tu dois faire une Martingale, fais la classique — pas celle-là.

Anti-Martingale (Paroli)

Tu doubles après chaque victoire, pas après chaque perte. Tu joues avec "l'argent du casino".

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu commences à 1 unité.
- 02 Si tu gagnes, tu doubles : 2.
- 03 Si tu gagnes encore : 4. Une fois encore : 8.
- 04 Tu fixes un palier (souvent 3 victoires consécutives) avant de revenir à 1.
- 05 À la première perte, tu reviens à la mise de base.

EXEMPLE — CYCLE GAGNANT

TOUR	MISE	RÉSULTAT	CUMUL
1	1 €	Gagné	+1 €
2	2 €	Gagné	+3 €
3	4 €	Gagné	+7 €
4	1 €	—	retour base

LE POUR

- + Pertes maximum limitées à ta mise de base
- + Sensation de "monter en pression" agréable
- + Discipline mentale plus saine que la Martingale

LE CONTRE

- Une seule perte efface toutes les victoires du cycle
- Discipline nécessaire pour s'arrêter au bon palier
- Tu rates les grosses séries si tu sors trop tôt

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

Bien plus saine que la Martingale. La variance reste sous contrôle, c'est plus fun psychologiquement, et tu ne risques jamais ta bankroll entière. Si tu dois jouer une progression, joue celle-ci.

Fibonacci

Tes mises suivent la suite de Fibonacci : 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55... Tu avances après une perte, tu recules de 2 cases après une victoire.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Mise initiale = 1. Tu démarres au début de la suite.
- 02 Si tu perds : avance d'une case.
- 03 Si tu gagnes : recule de 2 cases (et reste à 1 si tu es au début).
- 04 Tu sors du système quand tu reviens à la première case.

EXEMPLE TYPIQUE

TOUR	MISE	RÉSULTAT	CUMUL
1	1 €	Perdu	-1 €
2	1 €	Perdu	-2 €
3	2 €	Perdu	-4 €
4	3 €	Perdu	-7 €
5	5 €	Gagné	-2 €
6	2 €	Gagné	0 €

LE POUR

- + Progression plus douce que la Martingale
- + Tu n'as pas besoin de tout gagner d'un coup
- + Système élégant, agréable à suivre

LE CONTRE

- Plus complexe à suivre mentalement
- L'espérance reste négative
- Tu peux rester longtemps en territoire négatif

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

La stratégie de "joueur intellectuel". Bonne pour la psychologie, neutre pour le portefeuille. Idéale si tu veux jouer "intelligemment" sans risquer de gros écarts ni les coups de tonnerre de la Martingale.

D'Alembert

Tu augmentes ta mise d'1 unité après chaque perte, et tu la diminues d'1 unité après chaque victoire. Linéaire au lieu d'exponentiel.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Mise de base : 5 € par exemple.
- 02 Perdu → mise suivante = +1 unité (6 €).
- 03 Gagné → mise suivante = -1 unité.
- 04 Tu ne descends jamais sous la mise de base.

EXEMPLE

TOUR	MISE	RÉSULTAT	CUMUL
1	5 €	Perdu	-5 €
2	6 €	Perdu	-11 €
3	7 €	Gagné	-4 €
4	6 €	Gagné	+2 €

LE POUR

- + Progression douce, "raisonnable"
- + Variance modérée
- + Facile à suivre mentalement

LE CONTRE

- Long à récupérer une grosse série de pertes
- Faux sentiment de sécurité
- Toujours négatif sur le long terme

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

Idéal pour les longues sessions sans trop de stress émotionnel. Mais ne te fais pas d'illusion : tu perdras quand même au long terme. C'est juste plus lent et plus civilisé.

Labouchère (Cancellation)

Tu écris une suite de chiffres. Ta mise = premier + dernier. Si gagné, tu rayes les deux. Si perdu, tu ajoutes ta mise à la fin de la suite.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu choisis ta suite, par exemple 1-2-3-4-5 (objectif : 15 € de profit).
- 02 Première mise = premier + dernier = $1 + 5 = 6$ €.
- 03 Gagné → tu rayes 1 et 5. Nouvelle suite : 2-3-4. Mise = $2 + 4 = 6$.
- 04 Perdu → tu ajoutes 6 à la fin. Suite : 1-2-3-4-5-6. Mise = $1 + 6 = 7$.
- 05 Tu termines quand la suite est vide → objectif atteint.

EXEMPLE — OBJECTIF 15 €

TOUR	SUITE	MISE	RÉSULTAT
1	1-2-3-4-5	6 €	Gagné
2	2-3-4	6 €	Perdu
3	2-3-4-6	8 €	Gagné
4	3-4	7 €	Gagné

Suite vide → +15 € net.

LE POUR

- + Tu fixes ton objectif de gain à l'avance
- + Sensation de "progression contrôlée"
- + Tu n'as pas besoin de gagner tous les tours

LE CONTRE

- Très complexe à suivre en cours de session
- Une longue série de pertes fait grossir vite la suite
- Les mises peuvent devenir énormes

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

Donne une illusion de contrôle sophistiquée qui plait aux profils "compteur". Mathématiquement neutre — mais joue très bien avec ton cerveau et te tient occupé. À tester pour le fun.

James Bond

Tu couvres 25 numéros sur 37 en répartissant ta mise sur trois zones du tapis. 67,5 % de chances de gagner chaque tour.

COMMENT ÇA MARCHE (MISE TOTALE 20 €)

- 01 14 € sur "Haut" (numéros 19-36) — paie 1 contre 1.
- 02 5 € sur la sixain 13-18 — paie 5 contre 1.
- 03 1 € sur le 0 — paie 35 contre 1.

RÉSULTATS POSSIBLES (MISE 20 €)

SI LA BILLE TOMBE SUR	GAIN BRUT	NET
19-36 (18 numéros)	28 €	+8 €
13-18 (6 numéros)	30 €	+10 €
0 (1 numéro)	36 €	+16 €
1-12 (12 numéros)	0 €	-20 €

LE POUR

- + Probabilité de gain = $25/37 = 67,5\%$
- + Sensation de couverture totale du tapis
- + Spectaculaire visuellement (parfait pour la vidéo)

LE CONTRE

- 32,5 % du temps, tu perds 20 € d'un coup
- La perte est 4x plus lourde que les petits gains
- Le piège mental : "67 % de gagner" cache la magnitude

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

Tu peux couvrir 25 numéros, l'avantage maison reste constant.

VERDICT DU CLUB

Une des stratégies les plus fun visuellement et à raconter. Mais le piège, c'est cet effet "67 % de gagner" qui te fait oublier que la perte est massive. Trompeuse au long terme.

Oscar's Grind

Ton objectif est de gagner exactement une unité par cycle. Tu augmentes après une victoire (si toujours en perte sur le cycle), tu restes pareil après une défaite.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Mise de départ : 1 unité.
- 02 Si tu gagnes : tu augmentes d'1 (sauf si déjà en profit cycle).
- 03 Si tu perds : tu restes à la même mise.
- 04 Dès que ton cycle atteint +1 unité de profit, tu termines.

EXEMPLE

TOUR	MISE	RÉSULTAT	CUMUL
1	1 €	Perdu	-1 €
2	1 €	Gagné	0 €
3	2 €	Perdu	-2 €
4	2 €	Gagné	0 €
5	3 €	Gagné	+3 €

Cycle terminé avec +1 € net minimum.

LE POUR

- + Variance très faible
- + Sessions très longues possibles
- + Faisable mentalement, peu de calcul

LE CONTRE

- Long et ennuyeux
- Certains cycles deviennent interminables
- Toujours -2,7 % d'EV au long terme

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

La méthode du "vieux joueur patient". Pour ceux qui veulent passer 4 heures à une table en gardant un PnL plat. Pas excitant, mais respectueux de la bankroll.

Andrucci

Tu notes les numéros sortis pendant 30 à 50 tours, puis tu mises sur les "numéros chauds" (les plus fréquents).

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Pendant 30 tours, tu notes chaque numéro qui sort.
- 02 Tu identifies les 1 à 3 numéros sortis le plus souvent.
- 03 Tu mises sur ces numéros pendant les 30 tours suivants.

Historiquement, Andrucci a fait fortune sur des roulettes physiques biaisées. Joseph Jagger l'a utilisée à Monte Carlo en 1880 et a empoché l'équivalent de 7,5 millions de livres. Mais en 2026, les choses ont changé.

LE POUR

- + Sur des roues physiques biaisées et non auditées, PEUT marcher
- + Donne un objectif d'observation au joueur

LE CONTRE

- Ne marche pas du tout en live online (roues changées régulièrement)
- Sur RNG, totalement nul
- Casinos terrestres modernes auditent leurs roues mensuellement
- Tu confonds aléatoire et pattern (sophisme du joueur)

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

Sur RNG ou roue auditée. Sur roue biaisée non détectée : potentiellement positive, mais quasi-impossible à trouver en 2026.

VERDICT DU CLUB

Morte dans le casino moderne. Historiquement légitime, aujourd'hui c'est de la lecture de marc de café. Sauf si tu trouves un casino terrestre qui n'audit pas ses roues — bon courage.

Où mettre tout ça en pratique.

On a sélectionné un seul casino pour le club — pas par hasard, et pas pour l'affiliation. Pour ce qu'ils proposent vraiment.

USPIN.ME

Pourquoi USpin a été choisi. Trois critères : la qualité du catalogue roulette, la transparence des retraits, la solidité du programme cashback.

- **Roulette européenne live** par Evolution Gaming (RTP 97,3 %)
- **3 000+ jeux**, dont des dizaines de variantes roulette (Lightning, Crazy Time, Immersive)
- **Cashback jusqu'à 10 %** chaque semaine sur tes pertes nettes
- **Mega Jackpot** progressif démarrant à 5 000 000 €
- **Retraits jusqu'à 30 000 € / mois**
- **Support 24/7**
- **Licence Costa Rica** · plateforme stable depuis plusieurs années

DÉCOUVRIR L'OFFRE EXCLUSIVE →

Offre soumise aux conditions de uspin.me · 18+ uniquement · Joue avec modération.

Tier et Voisins (Annonces)

Tu mises sur des sections complètes de la roue physique, pas du tapis. Trois annonces principales en roulette française.

LES TROIS ANNONCES

- 01 Voisins du Zéro** — 17 numéros autour du 0 (mise répartie sur 9 chips, total 9 unités).
- 02 Tier du Cylindre** — 12 numéros opposés au 0 (6 chips, 6 unités).
- 03 Orphelins** — les 8 numéros restants (5 chips, 5 unités).

EXEMPLE — TIER DU CYLINDRE, MISE 60 €

Tu répartis 60 € sur les 6 splits du Tier du Cylindre. Si la bille tombe sur l'un des 12 numéros couverts : tu gagnes 30 € net (chaque split paie 17 contre 1 sur 2 numéros). Si elle tombe ailleurs : -60 €.

LE POUR

- + Couverture par secteur de roue (logique physique)
- + Sensation de jeu "à la française", très élégante
- + Format classique, respecté dans les vrais casinos

LE CONTRE

- Pas mieux qu'une mise simple en espérance
- Plus complexe pour les débutants
- Mises spread = couverture sans avantage

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

Aucune annonce ne change l'avantage maison.

VERDICT DU CLUB

Le charme français pur. Le jeu se ressent différemment, c'est plus "cinéma". Mathématiquement, pas mieux que de mettre tout sur Rouge — mais infiniment plus classe.

Reverse Labouchère

L'inverse de la Labouchère. Si tu gagnes, tu ajoutes ta mise à la suite. Si tu perds, tu rayes les extrêmes.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Suite de départ, par exemple 1-2-3-4-5.
- 02 Mise = premier + dernier (6 €).
- 03 Gagné : tu ajoutes 6 à la fin → 1-2-3-4-5-6.
- 04 Perdu : tu rayes 1 et 5 → suite plus courte.
- 05 Tu sors quand tu décides — viser les jackpots de variance positive.

LE POUR

- + Tu peux "exploser" sur une bonne série
- + Pertes limitées par la suite initiale
- + Gain potentiel asymétrique

LE CONTRE

- Mauvaise série = perte de la suite entière
- Discipline mentale forte requise
- Complexe à suivre en pratique

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

Stratégie de sniper : tu vises les jackpots de variance positive. Très peu populaire car contre-intuitive — mais respectable pour ceux qui aiment chasser les sessions exceptionnelles.

Le Pivot

Tu attends qu'un numéro sorte deux fois, puis tu le mises pendant 35 tours maximum.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu observes les numéros qui sortent en début de session.
- 02 Dès qu'un numéro se répète (pivot), tu commences à le miser.
- 03 Tu joues ce numéro sur les 35 tours suivants (limite théorique).
- 04 Si gagné : profit confortable (35:1). Si perdu sur 35 tours : tu arrêtes.

LE POUR

- + Logique séduisante (chasse aux patterns)
- + Mises courtes et contrôlées
- + Quand ça paye, ça paye 35:1

LE CONTRE

- Aucune base mathématique sérieuse
- Pure pensée magique du compteur
- Tu paies 35 mises pour un seul gain potentiel

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7%

VERDICT DU CLUB

Culte chez certains joueurs européens, mais aucune base mathématique. Joue-le pour le folklore et le frisson du 35:1 — pas pour le profit espéré.

Le 3/2

Tu mises 3 unités sur une chance simple (Rouge ou Noir) et 2 unités sur une colonne. Tu couvres environ 70 % du tableau.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 3 € sur Rouge (ou Noir).
- 02 2 € sur la 2e colonne (4, 7, 10... 34).
- 03 Selon la combinaison choisie, tu couvres entre 24 et 26 numéros sur 37.

LE POUR

- + Couverture ~70 % du tableau
- + Sensation de "filet de sécurité"
- + Excitant à plusieurs paniers

LE CONTRE

- Mises spread sans avantage statistique
- Toujours -2,7 % d'EV malgré la couverture

ESPÉRANCE DE GAIN

-2,7 %

VERDICT DU CLUB

Sympa à voir, mathématiquement neutre. Pour les fans de stratégies à plusieurs paniers qui aiment l'illusion de la couverture totale.

Secteur visuel (Sector Targeting)

Tu observes la vitesse de rotation de la roue et de la bille, puis tu paries sur le secteur de la roue où la bille va probablement atterrir. Pratiqué par les pros visuels.

COMMENT ÇA MARCHE

- 01 Tu notes la position de la bille au moment du lancer.
- 02 Tu estimes la vitesse relative de la bille et de la roue.
- 03 Tu calcules le secteur d'atterrissage probable.
- 04 Tu mises sur ce secteur avec un timing précis.

Histoire vraie. Niko Tosa et son équipe ont gagné 1,3 million £ au Ritz Club de Londres en 2004 avec cette méthode. Acquittés par le tribunal — leur seule "triche" était l'observation. Avant eux : les Eudaemons en 1979 (un ordinateur dans une chaussure), l'équipe yougoslave dans les années 90 (oreillettes radio).

LE POUR

- + La SEULE stratégie qui a réellement battu la roulette historiquement
- + Validée par des études académiques
- + Marche encore sur certaines roues terrestres

LE CONTRE

- Demande des centaines d'heures de pratique
- Ne marche que sur roulettes physiques (pas en ligne)
- Les casinos modernes entraînent leurs croupiers à casser les patterns
- Tu peux te faire bannir si repéré

ESPÉRANCE DE GAIN

+15 % max

Théorique, mesurée chez les meilleurs joueurs visuels. Pratique : très difficile à reproduire.

VERDICT DU CLUB

La seule vraie stratégie qui peut battre la roulette. Mais elle demande un investissement temps colossal et un casino terrestre. Si tu joues en ligne, oublie. Si tu vas dans un vrai casino, c'est un univers fascinant à explorer.

Si tu retiens **une seule chose**.

La meilleure stratégie de roulette, c'est ta gestion de bankroll. Pas la mathématique des mises.

Règle n°1 — Roulette européenne uniquement

Jamais l'américaine. Toujours. Sans exception. Le 5,26 % d'avantage maison contre 2,7 %, c'est presque le double. Ne te laisse pas attirer par un casino qui pousse l'américaine.

Règle n°2 — Stop-loss et stop-win, toujours

Avant d'entrer en session : décide ce que tu acceptes de perdre, et à partir de quel gain tu te lèves. **Ces deux chiffres sont sacrés**. Tu ne les modifies pas en cours de session — c'est exactement à ce moment-là qu'on prend les pires décisions.

Règle n°3 — Jamais plus de 2 % de bankroll par mise

Avec 500 € de bankroll, ta mise unitaire est de 10 € maximum. Avec 1 000 €, 20 €. Sinon tu cours à la ruine, peu importe ta stratégie. Cette règle seule est plus puissante que toutes les Martingales du monde.

Rejoins le club

Telegram · t.me/royaslots

Toutes nos offres partenaires en exclusivité, dans un seul canal.

Twitter / X · [@roulettemagique](https://twitter.com/roulettemagique)

Analyses, threads, hot takes, légendes.

Le site · roulettemagique.com

Le mini-jeu et plus à venir.

Merci d'avoir lu jusqu'ici.

Ce guide est gratuit. Si tu y as trouvé de la valeur, le meilleur merci que tu peux faire est de le partager avec un ami qui aime la roulette ou s'y intéresse.

On a écrit ce document pour qu'il soit utile, factuel, et tranché. On déteste les gu