Roulette Online PRO

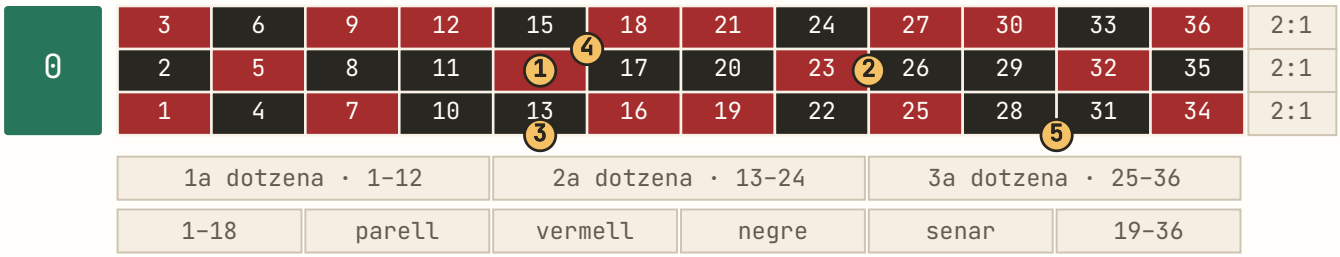
Full de consulta de la ruleta

Referència de proporcions fixes
per a un cilindre just

Europea	Americana	Francesa
Un sol zero · 37 caselles	0 i 00 · 38 caselles	La Partage, quan s'ofereix
2,70% avantatge	**5,26% avantatge**	**1,35% en apostes de diners iguals**

Tapet d'un sol zero

ordre del tapet, no del cilindre



Exemple de posicions de fitxa: 1 ple · 2 cavall · 3 transversal · 4 quadre · 5 sisena

Exterior: el vermell/negre, el senar/parell i l'1–18/19–36 cobreixen 18 números cadascun. El zero no és ni vermell ni negre, ni senar ni parell, ni manca ni passa.

Pagaments i probabilitats

probabilitat de guanyar per tirada

Aposta	Cobertura	Paga	EU (37)	US (38)
Ple	1	35:1	2,70%	2,63%
Cavall	2	17:1	5,41%	5,26%
Transversal / trio	3	11:1	8,11%	7,89%
Quadre	4	8:1	10,81%	10,53%
Quatre primers (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Sisena	6	5:1	16,22%	15,79%
Dotzena	12	2:1	32,43%	31,58%
Columna	12	2:1	32,43%	31,58%
Vermell / negre	18	1:1	48,65%	47,37%
Senar / parell	18	1:1	48,65%	47,37%
Manca / passa (1–18 / 19–36)	18	1:1	48,65%	47,37%
US primer cinc (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Línia superior dels EUA: 0, 00, 1, 2, 3 cobreix 5 caselles i paga 6:1; el seu avantatge és 7,89%. Els quatre primers d'un sol zero (0, 1, 2, 3) paguen 8:1.

Entén bé el pagament

Les proporcions de pagament indiquen **només el guany**. L'aposta guanyadora també es retorna: un ple guanyador d'$1 retorna $36 en total. Amb apostes combinades, resta primer totes les apostes; en una mateixa tirada es poden liquidar diversos guanys.

Zero i regles franceses

Les apostes exteriors estàndard perden amb el 0 o el 00. La Partage retorna la meitat només en apostes elegibles de diners iguals. Les regles d'en prison varien segons la taula; llegeix les regles del tapet abans d'apostar.

Apostes franceses anunciades

Voisins
17 caselles / 9 fitxes

Tiers
12 caselles / 6 fitxes

Orphelins
8 caselles / 5 fitxes

Jeu zéro
7 caselles / 4 fitxes

Una aposta anunciada combina apostes d'un sector del cilindre. Els retorns nets varien segons la casella guanyadora; no té cap avantatge especial.

Mantén la perspectiva. Les tirades són independents: cap sistema no modifica l'avantatge. Fixa un límit assequible de pèrdues i de temps abans de jugar; no persegueixis mai les pèrdues.

grupesceniccasino.com/learn/roulette-cheat-sheet/

Supòsits estàndard de quotes fixes i cilindre equilibrat; les taules especials varien.

Roulette Online PRO

Estratègies de ruleta populars

Consulta ràpida per parell-diners apostes

Vuit sistemes coneguts, no una classificació mesurada. 1u és la teva aposta base Usa vermell/negre, senar/parell o 1–18/19–36.

Totes les estratègies deixen inalterat l'avantatge de la casa: un sol zero estàndard **2,70%**, doble zero **5,26%**.

Llegenda **W** guany **L** pèrdua El 0 i el 00 són pèrdues completes; no s'aplica la partage.

Punt de pressió de la martingala. 5 pèrdues costen 31u; l'aposta següent és de 32u; cal un capital inicial de 63u per fer-la. No s'assegura cap guany.

Aposta plana

Comença	Sempre 1u.
Guanya	Mantén-te a 1u.
Pèrdua	Mantén-te a 1u.
Reinicia	Fes servir un límit de sessió fixat per endavant.
Risc	Cap recuperació automàtica de pèrdues.

Exemple **LWL** · apostes **[1, 1, 1]u** · net **-1u**

Martingala

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Reinicia a 1u.
Pèrdua	Dobla l'aposta.
Reinicia	Després de cada guany.
Risc	Els límits de taula i de capital de joc poden impedir la recuperació.

Exemple **LLW** · apostes **[1, 2, 4]u** · net **+1u**

Paroli / martingala inversa

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Duplica fins a 1u, 2u, 4u.
Pèrdua	Reinicia a 1u.
Reinicia	Després de qualsevol pèrdua o del tercer guany.
Risc	Qualsevol pèrdua anterior deixa el cicle en −1u.

Exemple **WWW** · apostes **[1, 2, 4]u** · net **+7u**

D'Alembert

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Resta 1u; mínim 1u.
Pèrdua	Afegeix 1u.
Reinicia	Cap.
Risc	Les ratxes de pèrdues augmenten l'aposta de manera constant.

Exemple **LLWW** · apostes **[1, 2, 3, 2]u** · net **+2u**

Fibonacci

Comença	Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Guanya	Retrocedeix dos termes, mai abans del primer 1u.
Pèrdua	Avança un terme.
Reinicia	El primer terme és el mínim.
Risc	Un guany no ha de recuperar les pèrdues.

Exemple **LLLW** · apostes **[1, 1, 2, 3]u** · net **-1u** · següent 1u

Labouchère

Comença	Línia [1, 2, 3]; aposta la suma dels extrems (l'únic valor si només n'hi ha un).
Guanya	Elimina tots dos extrems.
Pèrdua	Afegeix l'aposta.
Reinicia	Quan la línia és buida.
Risc	Les pèrdues allarguen la línia; les apostes no tenen límit.

Exemple **LWW** · apostes **[4, 5, 5]u** · net **+6u**

1-3-2-6

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Avança a 3u, 2u i després 6u.
Pèrdua	Reinicia a 1u.
Reinicia	Després de quatre guanys.
Risc	Una pèrdua tardana pot esborrar els guanys; l'objectiu no està garantit.

Exemple **WWWW** · apostes **[1, 3, 2, 6]u** · net **+12u**

Pèrdua tardana WWWL · net **0u**

Oscar's Grind

Comença	Objectiu del cicle: +1u; comença a 1u.
Guanya	Augmenta 1u si falta; limita-ho a l'import encara necessari.
Pèrdua	Repeteix l'aposta actual.
Reinicia	En arribar a +1u.
Risc	Els cicles poden durar molt i esgotar el capital de joc.

Exemple **LLLWWW** · apostes **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · net **+1u**

Fixa un pressupost assequible i una hora de parada abans de jugar; no persegueixis mai les pèrdues. Cap estratègia no garanteix un guany.