

Ruleti meelespea

Fikseeritud väljamaksete teatmik
ausa ratta korral

Euroopa Üks null · 37 pesa Maja eelis 2,70%	Ameerika 0 ja 00 · 38 pesa Maja eelis 5,26%	Prantsuse La partage, kui pakutakse 1,35% lihtpanusel
---	---	---

Ühe nulliga paigutus

laua järjekord, mitte ratta oma

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1
1. tosin · 1-12				2. tosin · 13-24				3. tosin · 25-36					
1-18		paaris		punane		must		paaritu		19-36			
Žetoonikohtade näited: 1 üks number · 2 kaks · 3 kolm · 4 neli · 5 kuus													

Välispanused: punane/must, paaritu/paaris ja 1-18/19-36 katavad igaüks 18 numbrit. Null ei ole punane ega must, paaritu ega paaris, väike ega suur.

Väljamaksed ja tõenäosused

võidu tõenäosus keerutuse kohta

Panus	Katab	Maksab	Eur (37)	USA (38)
Ühe numbri panus	1	35:1	2,70%	2,63%
Kahe numbri panus	2	17:1	5,41%	5,26%
Kolme numbri panus	3	11:1	8,11%	7,89%
Nelja numbri panus	4	8:1	10,81%	10,53%
Esimesed neli (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Kuue numbri panus	6	5:1	16,22%	15,79%
Tosin	12	2:1	32,43%	31,58%
Veerg	12	2:1	32,43%	31,58%
Punane / must	18	1:1	48,65%	47,37%
Paaritu / paaris	18	1:1	48,65%	47,37%
Väike / suur (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
USA esimesed viis (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

USA viie numbri panus (top line): 0, 00, 1, 2, 3 katab 5 pesa ja maksab 6:1; maja eelis on 7,89%. Ühe nulliga nelja esimese panus (0, 1, 2, 3) maksab 8:1.

Loe väljamakseid õigesti

Väljamaksesuhted näitavad **ainult kasumit**. Võitnud panus makstakse samuti tagasi: \$1 ühe numbri võit toob kokku tagasi \$36. Kombineeritud panuste korral lahuta kõigepealt kõik panused; ühe keerutusega võib võita mitu panust.

Prantsuse suulised panused

Voisins

17 pesa / 9 žetooni

Tiers

12 pesa / 6 žetooni

Orphelins

8 pesa / 5 žetooni

Jeu zéro

7 pesa / 4 žetooni

Suuline panus ühendab panused ratta sektoril. Netotulemus sõltub võidupesast; erilist eelist pole.

Null ja prantsuse reeglid

Tavalised välispanused kaotavad 0 või 00 korral. La partage maksab poole tagasi ainult sobivatelt lihtpanustelt. Reegel en prison sõltub lauast; loe enne panustamist mänguvälja reegleid.

Hoia mõõtu. Keerutused on sõltumatud: ükski süsteem ei muuda maja eelist. Määra enne mängu kaotuse ja aja piir, mida endale lubada saad; ära kunagi aja kaotusi taga.

et.rouletteonline.pro/learn/roulette-cheat-sheet/

Tavapärased fikseeritud väljamaksed, aus ratas; erilauad erinevad.

Populaarsed ruletistrateegiad

Kiirülevaade
lihtpanustele

Kaheksa tuntud süsteemi, mitte mõõdetud edetabel. 1u on sinu põhipanus.
Kasuta punast/musta, paaritut/paarisarvu või 1-18/19-36.

Ükski strateegia ei muuda maja eelist: tavaline
ühe nulliga **2,70%**, kahe nulliga **5,26%**.

Tähised **V** võit **K** kaotus 0 ja 00 on täielikud kaotused; la partage puudub.

Martingale'i kriitiline punkt. Kaotusi järjest: 5; kaotatud 31u; järgmine panus 32u, selle tegemiseks on vaja algset 63u. Võit pole kindel.

Ühtlane panustamine

Algus Alati 1u.
Võit Jää 1u juurde.
Kaotus Jää 1u juurde.
Lähtestus Eelnevalt valitud mängukorra lõpp.
Risk Kaotusi ei tasuta automaatselt tagasi.

Näide KVK · panused **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingale

Algus Algus: 1u.
Võit Tagasi 1u juurde.
Kaotus Kahekordista panus.
Lähtestus Pärast iga võitu.
Risk Laua- ja mängukassapiirid võivad tagasivõitmise katkestada.

Näide KKV · panused **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / pööratud Martingale

Algus Algus: 1u.
Võit Kahekordista: 1u, 2u, 4u.
Kaotus Tagasi 1u juurde.
Lähtestus Pärast kaotust või kolmandat võitu.
Risk Iga varasem kaotus jätab tsükli seisu -1u.

Näide VVV · panused **[1, 2, 4]u** · neto **+7u**

D'Alembert

Algus Algus: 1u.
Võit Lahuta 1u; mitte alla 1u.
Kaotus Lisa 1u.
Lähtestus Puudub.
Risk Kaotusseeriad kasvatavad panust pidevalt.

Näide KKV · panused **[1, 2, 3, 2]u** · neto **+2u**

Fibonacci

Algus Kasuta 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Võit Kaks liiget tagasi, mitte alla esimese 1u.
Kaotus Üks liige edasi.
Lähtestus Esimene liige on miinimum.
Risk Võit ei pruugi kaotusi tagasi tuua.

Näide KKKV · panused **[1, 1, 2, 3]u** · neto **-1u** · järgmine 1u

Labouchère

Algus Rida [1, 2, 3]; panusta otsanumbrite summa (ainus, kui on üks).
Võit Eemalda mõlemad otsad.
Kaotus Lisa panus rea lõppu.
Lähtestus Kui rida on tühi.
Risk Kaotused pikendavad rida; panustel pole ülempiiri.

Näide KVV · panused **[4, 5, 5]u** · neto **+6u**

1-3-2-6

Algus Algus: 1u.
Võit Liigu 3u, 2u, siis 6u juurde.
Kaotus Tagasi 1u juurde.
Lähtestus Pärast nelja võitu.
Risk Hiline kaotus võib võidud kustutada; siht pole garanteeritud.

Näide VVVV · panused **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**
Hiline kaotus VVVK · neto **0u**

Oscar's Grind

Algus Tsükli siht +1u; algus 1u.
Võit Suurenda 1u, kui jääb puudu; mitte üle puuduoleva summa.
Kaotus Korda praegust panust.
Lähtestus Saavutades +1u.
Risk Tsüklid võivad venida ja mängukassa tühjendada.

Näide KKKVVV · panused **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · neto **+1u**

Määra enne mängu endale lubatav kassa ja lõpuaeg; ära kunagi aja kaotusi taga.
Ükski strateegia ei garanteeri võitu.