

Full de consulta de la ruleta

Referència de proporcions fixes
per a un cilindre just

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

Tapet d'un sol zero

ordre del tapet, no del cilindre

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	1	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1
1a dotzena · 1-12				2a dotzena · 13-24				3a dotzena · 25-36					
1-18		parell		vermell		negre		senar		19-36			
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.

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.