

Rulettsegédlet

Fix kifizetések
szabályos keréknél

Európai Egy zéró · 37 rekesz Házelőny 2,70%	Amerikai 0 és 00 · 38 rekesz Házelőny 5,26%	Francia La partage, ha van 1,35% egyszerű esélyeknél
---	---	--

Egyzéró elrendezés asztali sorrend, nem kerékrend

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	13	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	14	16	19	22	25	28	31	34	2:1
1. tucat · 1-12				2. tucat · 13-24				3. tucat · 25-36					
1-18		páros		piros		fekete		páratlan		19-36			

Példa zsetonhelyek: 1 teljes szám · 2 osztott tét · 3 utca · 4 sarok · 5 hatos sor

Külső tét: a piros/fekete, páratlan/páros és 1-18/19-36 egyenként 18 számot fed. A zéró nem piros és nem fekete, nem páratlan és nem páros, nem kicsi és nem nagy.

Kifizetések és valószínűségek nyerési valószínűség pörgetésenként

Tét	Fedi	Fizet	Eur. (37)	USA (38)
Teljes szám	1	35:1	2,70%	2,63%
Osztott tét	2	17:1	5,41%	5,26%
Utca	3	11:1	8,11%	7,89%
Sarok	4	8:1	10,81%	10,53%
Első négy (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	–
Hatos sor	6	5:1	16,22%	15,79%
Tucat	12	2:1	32,43%	31,58%
Oszlop	12	2:1	32,43%	31,58%
Piros/fekete	18	1:1	48,65%	47,37%
Páratlan/páros	18	1:1	48,65%	47,37%
Kicsi/nagy (1-18/19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
USA első öt (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	–	13,16%

USA ötszamos tét (top line): a 0, 00, 1, 2, 3 rekeszt fed és 6:1 arányban fizet; házelőnye 7,89%. Az egyzéró első négy (0, 1, 2, 3) 8:1 arányban fizet.

Olvasd helyesen a kifizetést

A kifizetési arányok **csak a nyereséget** mutatják. A nyertes tétet is visszakapod: egy \$1-os teljes szám nyerés összesen \$36-t ad vissza. Kombinált tétek esetén előbb vond le az összes tétet; egy pörgetésen több tét is nyerhet.

Francia bemondott tétek

Voisins 17 rekesz / 9 zseton	Tiers 12 rekesz / 6 zseton	Orphelins 8 rekesz / 5 zseton	Jeu zéro 7 rekesz / 4 zseton
--	--------------------------------------	---	--

A bemondott tét a kerék egy szektorán fogad meg több tétet. A nettó eredmény a nyertes rekesztől függ; külön előny nincs.

Zéró és francia szabályok

A szokásos külső tétek 0 vagy 00 esetén vesztenek. A la partage csak a jogosult egyszerű esélyek felét téríti vissza. Az en prison szabály asztalonként eltér; tét előtt olvasd el a tábló szabályait.

Tartsd észben. A pörgetések függetlenek: semmilyen rendszer nem változtatja meg a házelőnyt. Játék előtt szabj meg vállalható veszteség- és időkeretet; soha ne hajszold a veszteséget.

Népszerű rulettstratégiák

Gyors áttekintés
egyszerű esélyekre

Nyolc ismert rendszer, nem mért rangsor. 1u az alaptétel. Piros/fekete, páratlan/páros vagy 1–18/19–36.

Egyik stratégia sem változtat a házélnyön:
szokásos egyzerő **2,70%**, dupla zéró **5,26%**.

Jelmagyarázat **N** nyerés **V** veszteség **A** 0 és 00 teljes veszteség; la partage nincs.

A Martingale kritikus pontja. Veszteségek: 5; elveszett: 31u; következő tét: 32u, megtételéhez eredetileg 63u szükséges. A nyerés nem biztos.

Azonos tétes játék

Kezdés Mindig 1u.
Nyerés Marad 1u.
Vesztés Marad 1u.
Újrakezdés Előre megválasztott játékmenet-limit.
Kockázat Nincs automatikus veszteségbehozás.

Példa VNV · tétek **[1, 1, 1]u** · nettó **-1u**

Martingale

Kezdés Kezdés: 1u.
Nyerés Vissza: 1u.
Vesztés Duplázd a tétet.
Újrakezdés Minden nyerés után.
Kockázat Az asztal- és bankrolllimit megszakíthatja a behozást.

Példa VVN · tétek **[1, 2, 4]u** · nettó **+1u**

Paroli / fordított Martingale

Kezdés Kezdés: 1u.
Nyerés Duplázd: 1u, 2u, 4u.
Vesztés Vissza: 1u.
Újrakezdés Bármely veszteség vagy a harmadik nyerés után.
Kockázat Egy korábbi veszteség –1u-ra viszi a ciklust.

Példa NNN · tétek **[1, 2, 4]u** · nettó **+7u**

D'Alembert

Kezdés Kezdés: 1u.
Nyerés Vonj le 1u-t; legalább 1u.
Vesztés Adj hozzá 1u-t.
Újrakezdés Nincs.
Kockázat A vesztes sorozatok folyamatosan növelik a tétet.

Példa VVNN · tétek **[1, 2, 3, 2]u** · nettó **+2u**

Fibonacci

Kezdés Használd: 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Nyerés Két taggal vissza, de legfeljebb az első 1u-ig.
Vesztés Egy taggal előre.
Újrakezdés Az első tag a minimum.
Kockázat A nyerés nem biztos, hogy behozza a veszteséget.

Példa VVVN · tétek **[1, 1, 2, 3]u** · nettó **-1u** ·
következő: 1u

Labouchère

Kezdés Sor: [1, 2, 3]; tét a két szélső összege (egyetlen elemnél az maga).
Nyerés Töröld mindkét szélső elemet.
Vesztés Írd a tétet a sor végére.
Újrakezdés Ha a sor üres.
Kockázat A veszteségek hosszabbítják a sort; a tét nincs korlátozva.

Példa VNN · tétek **[4, 5, 5]u** · nettó **+6u**

1-3-2-6

Kezdés Kezdés: 1u.
Nyerés Tovább: 3u, 2u, majd 6u.
Vesztés Vissza: 1u.
Újrakezdés Négy nyerés után.
Kockázat Késői veszteség elviheti a nyereséget; a cél nem garantált.

Példa NNNN · tétek **[1, 3, 2, 6]u** · nettó **+12u**
Késői veszteség NNNV · nettó **0u**

Oscar's Grind

Kezdés Ciklus célja +1u; kezdés 1u.
Nyerés Emelj 1u-val, ha kell; legfeljebb a hiányzó összegig.
Vesztés Ismételd a jelenlegi tétet.
Újrakezdés +1u elérésekor.
Kockázat A ciklusok hosszúra nyúlhatnak és kimeríthetik a bankrollt.

Példa VVVNNN · tétek **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** ·
nettó **+1u**

Játék előtt szabj meg vállalható keretet és befejezési időt; soha ne hajszold a veszteséget.
Egyetlen stratégia sem garantál nyerést.