

Ściąga do ruletki

Wypłaty stałe
dla rzetelnego koła

Europejska Jedno zero · 37 przegródek przewaga 2,70%	Amerykańska 0 i 00 · 38 przegródek przewaga 5,26%	Francuska La partage, jeśli dostępne 1,35% na szansach prostych
--	---	---

Układ z jednym zerem

kolejność ze stołu, nie z koła

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. tuzin · 1-12				2. tuzin · 13-24				3. tuzin · 25-36					
1-18		parzyste		czerwone		czarne		nieparzyste		19-36			

Przykładowe pozycje żetonów: 1 jeden numer · 2 split · 3 street · 4 corner · 5 six line

Zewnętrzne: czerwone/czarne, nieparzyste/parzyste i 1-18/19-36 obejmują po 18 numerów. Zero nie jest czerwone ani czarne, nieparzyste ani parzyste, niskie ani wysokie.

Wypłaty i prawdopodobieństwa

prawdopodobieństwo wygranej w spinie

Zakład	Pokrycie	Płaci	EU (37)	US (38)
Jeden numer	1	35:1	2,70%	2,63%
Split	2	17:1	5,41%	5,26%
Street	3	11:1	8,11%	7,89%
Corner	4	8:1	10,81%	10,53%
Pierwsze cztery (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Six line	6	5:1	16,22%	15,79%
Tuzin	12	2:1	32,43%	31,58%
Kolumna	12	2:1	32,43%	31,58%
Czerwone / czarne	18	1:1	48,65%	47,37%
Nieparzyste / parzyste	18	1:1	48,65%	47,37%
Niskie / wysokie (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
US pięć numerów (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

US pięć numerów: 0, 00, 1, 2, 3 obejmuje 5 przegródek i płaci 6:1; przewaga kasyna wynosi 7,89%. Pierwsze cztery (0, 1, 2, 3) przy jednym zerze płacą 8:1.

Jak czytać wypłaty

Wypłaty pokazują **sam zysk**. Wygrana stawka też wraca: wygrany zakład na jeden numer za \$1 zwraca łącznie \$36. Przy zakładach łączonych najpierw odejmij wszystkie stawki; kilka zakładów może wygrać w jednym spinie.

Zero i zasady francuskie

Standardowe zakłady zewnętrzne przegrywają przy 0 i 00. La partage zwraca połowę tylko przy kwalifikujących się szansach prostych. Zasady en prison zależą od stołu; przed grą przeczytaj regulamin pola.

Francuskie zakłady zapowiadane

Voisins 17 przegródek / 9 żetonów	Tiers 12 przegródek / 6 żetonów	Orphelins 8 przegródek / 5 żetonów	Jeu zéro 7 przegródek / 4 żetony
---	---	--	--

Zakład zapowiadany łączy zakłady na sektorze koła. Wynik netto zależy od wygrywającej przegródki; brak szczególnej przewagi.

Zachowaj dystans. Spiny są niezależne: żaden system nie zmienia przewagi kasyna. Przed grą ustal limit straty i czasu na miarę możliwości; nigdy nie odrabiaj strat.

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

Standardowe stałe wypłaty, koło rzetelne; stoły specjalne mogą się różnić.

Popularne strategie ruletki

Krótki przegląd
dla szans prostych

Osiem znanych systemów, nie zmierzony ranking. 1j to twoja stawka bazowa.
Szanse proste: czerwone/czarne, nieparzyste/parzyste, 1-18/19-36.

Żadna strategia nie zmienia przewagi kasyna:
standardowo jedno zero **2,70%**, dwa zera **5,26%**.

Legenda **W** wygrana **P** przegrana 0 i 00 to pełne przegrane; brak 1a partage.

Punkt krytyczny Martingale. 5 przegranych kosztuje 31j; następna stawka to 32j; aby ją postawić, trzeba mieć na starcie 63j.
Wygrana nie jest pewna.

Gra stałą stawką

Początek Zawsze 1j.
Wygrana Zostań przy 1j.
Przegrana Zostań przy 1j.
Powrót Limit sesji ustalony z góry.
Ryzyko Brak automatycznego odrabiania strat.

Przykład PWP • stawki **[1, 1, 1]j** • netto **-1j**

Martingale

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Wróć do 1j.
Przegrana Podwój stawkę.
Powrót Po każdej wygranej.
Ryzyko Limity stołu i bankrollu mogą przerwać odrabianie.

Przykład PPW • stawki **[1, 2, 4]j** • netto **+1j**

Paroli / odwrócony Martingale

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Podwajaj: 1j, 2j, 4j.
Przegrana Wróć do 1j.
Powrót Po przegranej lub trzeciej wygranej.
Ryzyko Wcześniejsza przegrana kończy cykl na -1j.

Przykład WWW • stawki **[1, 2, 4]j** • netto **+7j**

D'Alembert

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Odejmij 1j; minimum 1j.
Przegrana Dodaj 1j.
Powrót Brak.
Ryzyko Serie strat stopniowo podnoszą stawkę.

Przykład PPWW • stawki **[1, 2, 3, 2]j** • netto **+2j**

Fibonacci

Początek Użyj 1j, 1j, 2j, 3j, 5j, 8j..
Wygrana Cofnij o dwa wyrazy, nie niżej niż 1j.
Przegrana Przejdź o jeden wyraz dalej.
Powrót Pierwszy wyraz to minimum.
Ryzyko Wygrana nie musi odrobić strat.

Przykład PPPW • stawki **[1, 1, 2, 3]j** • netto **-1j** • następna 1j

Labouchère

Początek Lista [1, 2, 3]; stawka to suma końców (pojedynczy element, jeśli jest sam).
Wygrana Skreśl oba końce.
Przegrana Dopisz stawkę na końcu.
Powrót Gdy lista jest pusta.
Ryzyko Straty wydłużają listę; stawki bez limitu.

Przykład PWW • stawki **[4, 5, 5]j** • netto **+6j**

1-3-2-6

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Przejdź na 3j, 2j, potem 6j.
Przegrana Wróć do 1j.
Powrót Po czterech wygranych.
Ryzyko Późna przegrana może zjeść zyski; cel niegwarantowany.

Przykład WWWW • stawki **[1, 3, 2, 6]j** • netto **+12j**

Późna przegrana WWWW • netto **0j**

Oscar's Grind

Początek Cel cyklu +1j; zaczynij od 1j.
Wygrana Podnieś o 1j, jeśli brakuje; maks. brakująca kwota.
Przegrana Powtórz bieżącą stawkę.
Powrót Przy +1j.
Ryzyko Cykle mogą trwać długo i wyczerpać bankroll.

Przykład PPPWWW • stawki **[1, 1, 1, 1, 2, 1]j** • netto **+1j**

Przed grą ustal budżet i godzinę końca; nigdy nie odrabiaj strat.
Żadna strategia nie gwarantuje wygranej.