

Minnisblað um rúlettu

Yfirlit yfir föst hlutföll
fyrir heiðarlegt hjól

Evrópsk Eitt núll · 37 hólf forskot 2,70%	Bandarísk 0 og 00 · 38 hólf forskot 5,26%	Frönsk La partage, þar sem hún er í boði 1,35% á jöfnu
---	---	--

Flötur með einu núlli röðun borðsins, ekki hjólsins

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
1. tylft · 1-12				2. tylft · 13-24				3. tylft · 25-36					
1-18		sléttar		rautt		svart		oddatölur		19-36			
Dæmi um staðsetningu spilapeninga: 1 stök tala · 2 tvenna · 3 röð · 4 horn · 5 tvöföld röð													

Ytri veðmál: rautt/svart, oddatölur/sléttar tölur og 1-18/19-36 ná hvert yfir 18 tölur. Núll er hvorki rautt né svart, hvorki oddatala né slétt tala, hvorki lágt né hátt.

Útborganir og líkur

vinningslíkur í snúningi

Veðmál	Nær yfir	Greiðir	Evr. (37)	BNA (38)
Stök tala	1	35:1	2,70%	2,63%
Tvenna	2	17:1	5,41%	5,26%
Röð / þrenna	3	11:1	8,11%	7,89%
Horn	4	8:1	10,81%	10,53%
Fyrstu fjórar (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Tvöföld röð	6	5:1	16,22%	15,79%
Tylft	12	2:1	32,43%	31,58%
Dálkur	12	2:1	32,43%	31,58%
Rautt / svart	18	1:1	48,65%	47,37%
Oddatölur / sléttar tölur	18	1:1	48,65%	47,37%
Lágar / háar tölur (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Fimm talna, BNA (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Fimm talna veðmálið (BNA): 0, 00, 1, 2, 3 nær yfir 5 hólf og greiðir 6:1; forskot þess er 7,89%. Fyrstu fjórar á hjóli með einu núlli (0, 1, 2, 3) greiða 8:1.

Lestu útborgunina rétt

Hlutföllin sýna aðeins hagnaðinn. Veðupphæðin sem vinnur fæst líka til baka: \$1 á staka tölu sem vinnur skilar \$36 alls. Með fleiri veðmálum í einu skaltu fyrst draga frá allar veðupphæðir; fleiri en eitt veðmál getur unnið í sama snúningi.

Frönsk kallveðmál

Voisins 17 hólf / 9 spilapeningar	Tiers 12 hólf / 6 spilapeningar	Orphelins 8 hólf / 5 spilapeningar	Jeu zéro 7 hólf / 4 spilapeningar
---	---	--	---

Kallveðmál sameinar veðmál yfir geira á hjólinu. Nettóútkoman fer eftir því hvaða hólf vinnur; forskotið er það sama og venjulega.

Núll og franskar reglur

Venjuleg ytri veðmál tapa á 0 eða 00. La partage skilar helmingnum aðeins á gildum veðmálum á jöfnu. Reglan en prison er misjöfn eftir borðum; lestu reglur borðsins áður en þú veðjar.

Haltu yfirsýn. Snúningar eru óháðir: ekkert kerfi breytir forskotinu. Ákveddu fyrir fram tap sem þú ræður við og tímamörk; eltu aldrei tapið.

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

Miðað við föst hlutföll og heiðarlegt hjól; sérstök borð geta verið frábrugðin.

Vinsæl rúlettukerfi

Stutt yfirlit
fyrir veðmál á jöfnu

Átta þekkt kerfi, ekki mæld röðun. 1e er grunnveðupphæðin þín. Notaðu rautt/svart, oddatölur/sléttar eða 1–18/19–36.

Ekkert kerfi breytir forskoti hússins: með einu núlli **2,70%**, með tveimur núllum **5,26%**.

Skýringar **V** vinningur **T** tap 0 og 00 eru fullt tap; engin la partage.

Veiki punktur Martingale-kerfisins. 5 töp kosta 31e; næsta veðupphæð er 32e; til að leggja hana undir þarf 63e í upphafi. Enginn vinningur er tryggður.

Jöfn veðmál

Byrjun Alltaf 1e.
Vinningur Haltu þig við 1e.
Tap Haltu þig við 1e.
Ný byrjun Notaðu lotumörk sem þú velur fyrir fram.
Áhætta Tapið vinnst ekki sjálfkrafa upp.

Dæmi **TVT** · veðupphæðir **[1, 1, 1]e** · nettó **-1e**

Martingale

Byrjun Byrjaðu á 1e.
Vinningur Aftur í 1e.
Tap Tvöfaldaðu veðupphæðina.
Ný byrjun Eftir hvern vinning.
Áhætta Borðmörk og spilasjóður geta stöðvað endurheimtina.

Dæmi **TTV** · veðupphæðir **[1, 2, 4]e** · nettó **+1e**

Paroli / öfugt Martingale

Byrjun Byrjaðu á 1e.
Vinningur Tvöfaldaðu: 1e, 2e, 4e.
Tap Aftur í 1e.
Ný byrjun Eftir tap eða þriðja vinning.
Áhætta Tap fyrr í hrinunni skilur hana eftir í -1e.

Dæmi **VVV** · veðupphæðir **[1, 2, 4]e** · nettó **+7e**

D'Alembert

Byrjun Byrjaðu á 1e.
Vinningur Dragðu frá 1e; aldrei undir 1e.
Tap Bættu við 1e.
Ný byrjun Engin.
Áhætta Taprunur hækka veðupphæðina jafnt og þétt.

Dæmi **TTVV** · veðupphæðir **[1, 2, 3, 2]e** · nettó **+2e**

Fibonacci

Byrjun Notaðu 1e, 1e, 2e, 3e, 5e, 8e...
Vinningur Tvo liði til baka, ekki aftar en fyrsta 1e.
Tap Einn lið áfram.
Ný byrjun Fyrsti liðurinn er lágmarkið.
Áhætta Vinningur vinnur ekki endilega upp tapið.

Dæmi **TTTT** · veðupphæðir **[1, 1, 2, 3]e** · nettó **-1e** · næst 1e

Labouchère

Byrjun Lína [1, 2, 3]; veðjaðu summu endanna (eina talan ef aðeins ein er eftir).
Vinningur Strikaðu út báða endana.
Tap Skrifaðu veðupphæðina aftast.
Ný byrjun Þegar línan er tóm.
Áhætta Töp lengja línuna; veðupphæðin hefur ekkert þak.

Dæmi **TVV** · veðupphæðir **[4, 5, 5]e** · nettó **+6e**

1-3-2-6

Byrjun Byrjaðu á 1e.
Vinningur Áfram í 3e, 2e, síðan 6e.
Tap Aftur í 1e.
Ný byrjun Eftir fjóra vinninga.
Áhætta Seint tap getur þurrkað út hagnaðinn; markmiðið er ekki tryggt.

Dæmi **VVVV** · veðupphæðir **[1, 3, 2, 6]e** · nettó **+12e**

Seint tap **VVVT** · nettó **0e**

Oscar's Grind

Byrjun Markmið hrinu +1e; byrjaðu á 1e.
Vinningur Hækkaðu um 1e ef vantar; aldrei meira en upp á vantar.
Tap Endurtaktu sömu veðupphæð.
Ný byrjun Við +1e.
Áhætta Hrinur geta dregist á langinn og tæmt spilasjóðinn.

Dæmi **TTTTVV** · veðupphæðir **[1, 1, 1, 1, 2, 1]e** · nettó **+1e**

Ákveddu fjárhæð sem þú ræður við og hvenær þú hættir áður en þú spilar; eltu aldrei tapið.

Ekkert kerfi tryggir vinning.