

Ruletes atgāadne

Fiksēto izmaksu atsauce
godīgam ratam

Eiropas Viena nulle · 37 līgzdas Pārsvars 2,70%	Amerikāņu 0 un 00 · 38 līgzdas Pārsvars 5,26%	Franču La partage, ja piedāvā 1,35% uz 1:1 likmēm
---	---	---

Izkārtojums ar vienu nulligalda secība, nevis rata secība

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. ducis · 1-12				2. ducis · 13-24				3. ducis · 25-36					
1-18		pāra		sarkanais		melnais		nepāra		19-36			
Žetonu vietu piemēri: 1 viens skaitlis · 2 divi · 3 trīs · 4 četri · 5 seši													

Ārējās: sarkanais/melnais, nepāra/pāra un 1-18/19-36 katra sedz 18 skaitļus. Nulle nav ne sarkana, ne melna, ne nepāra, ne pāra, ne maza, ne liela.

Izmaksas un varbūtībaslaimesta varbūtība vienā griezienā

Likme	Sedz	Izmaksa	Eir. (37)	ASV (38)
Viens skaitlis	1	35:1	2,70%	2,63%
Divi skaitļi	2	17:1	5,41%	5,26%
Trīs skaitļi	3	11:1	8,11%	7,89%
Četri skaitļi	4	8:1	10,81%	10,53%
Pirmie četri (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Seši skaitļi	6	5:1	16,22%	15,79%
Ducis	12	2:1	32,43%	31,58%
Kolonna	12	2:1	32,43%	31,58%
Sarkanais / melnais	18	1:1	48,65%	47,37%
Nepāra / pāra	18	1:1	48,65%	47,37%
Mazie / lielie (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
ASV pirmie pieci (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

ASV pieci skaitļi (top line): 0, 00, 1, 2, 3 sedz 5 līgzdas un izmaksā 6:1; kazino pārsvars 7,89%. Pirmie četri ar vienu nulli (0, 1, 2, 3) izmaksā 8:1.

Pareizi lasi izmaksas

Izmaksu attiecības rāda **tikai peļņu**. Laimējusi likme tiek atdota arī: \$1 laimests uz viena skaitļa atdod kopā \$36. Ar kombinētām likmēm vispirms atņem visas likmes; vienā griezienā var laimēt vairākas.

Nulle un franču noteikumi

Standarta ārējās likmes zaudē, ja izkrīt 0 vai 00. La partage atdod pusi tikai piemērotām 1:1 likmēm. Noteikumi en prison galdos atšķiras; pirms likmes izlasi laukuma noteikumus.

Franču mutiskās likmes

Voisins 17 līgzdu / 9 žetoni	Tiers 12 līgzdu / 6 žetoni	Orphelins 8 līgzdas / 5 žetoni	Jeu zéro 7 līgzdas / 4 žetoni
--	--------------------------------------	--	---

Mutiskā likme apvieno likmes uz rata sektoru. Neto rezultāts atkarīgs no laimējušās līgzdas; īpaša pārsvara nav.

Saglabā mērenību. Griezieni ir neatkarīgi: neviena sistēma nemaina kazino pārsvaru. Pirms spēles nosaki zaudējumu un laika robežu, ko vari atļauties; nekad necenties atspēlēties.

Populārākās ruletes stratēģijas

Īsā atsauce
1:1 likmēm

Astoņas pazīstamas sistēmas, nevis izmērīts reitings. 1u ir tava pamatlíkme. Izmanto sarkano/melno, nepāra/pāra vai 1–18/19–36.

Neviena stratēģija nemaina kazino pārsvaru: standarta rulete ar vienu nulli **2,70%**, ar divām nullēm **5,26%**.

Apzīmējumi **L** laimests **Z** zaudējums 0 un 00 ir pilni zaudējumi; la partage nav.

Martingale kritiskais punkts. Zaudējumi pēc kārtas: 5; zaudēts 31u; nākamā likme 32u, tās veikšanai vajag sākuma 63u. Laimests nav garantēts.

Spēle ar nemainīgu likmi

Sākums	Vienmēr 1u.
Laimests	Paliec pie 1u.
Zaudējums	Paliec pie 1u.
Atiestatīšana	Iepriekš izvēlētas sesijas beigās.
Risks	Zaudējumi netiek atgūti automātiski.

Piemērs **ZLZ** · likmes **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingale

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Atpakaļ uz 1u.
Zaudējums	Dubulto likmi.
Atiestatīšana	Pēc katra laimesta.
Risks	Galda un budžeta limiti var pārtraukt atgūšanu.

Piemērs **ZZL** · likmes **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / apgrieztā Martingale

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Dubulto: 1u, 2u, 4u.
Zaudējums	Atpakaļ uz 1u.
Atiestatīšana	Pēc jebkura zaudējuma vai trešā laimesta.
Risks	Jebkurš agrāks zaudējums atstāj ciklu pie -1u.

Piemērs **LLL** · likmes **[1, 2, 4]u** · neto **+7u**

D'Alembert

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Atņem 1u; ne zem 1u.
Zaudējums	Pieliec 1u.
Atiestatīšana	Nav.
Risks	Zaudējumu sērijas pakāpeniski palielina likmi.

Piemērs **ZZLL** · likmes **[1, 2, 3, 2]u** · neto **+2u**

Fibonacci

Sākums	Izmanto 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Laimests	Atpakaļ par diviem locekļiem, ne zemāk par pirmo 1u.
Zaudējums	Pāreja uz nākamo locekli.
Atiestatīšana	Mazākā likme – pirmais loceklis.
Risks	Laimests var neatgūt zaudējumus.

Piemērs **ZZZL** · likmes **[1, 1, 2, 3]u** · neto **-1u**
· nākamā 1u

Labouchère

Sākums	Rinda [1, 2, 3]; liec malējo skaitļu summu (vienīgo, ja tas viens).
Laimests	Svītro abus malējos.
Zaudējums	Pieraksti likmi rindas beigās.
Atiestatīšana	Kad rinda ir tukša.
Risks	Zaudējumi pagarina rindu; likmes nav ierobežotas.

Piemērs **ZLL** · likmes **[4, 5, 5]u** · neto **+6u**

1-3-2-6

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Pāriet uz 3u, 2u, tad 6u.
Zaudējums	Atpakaļ uz 1u.
Atiestatīšana	Pēc četriem laimestiem.
Risks	Vēls zaudējums var izdzēst ieguvumu; mērķis negarantēts.

Piemērs **LLLL** · likmes **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**
Vēls zaudējums **LLLZ** · neto **0u**

Oscar's Grind

Sākums	Cikla mērķis +1u; sāc ar 1u.
Laimests	Pieliec 1u, ja trūkst; ne vairāk par vēl vajadzīgo.
Zaudējums	Atkārti pašreizējo likmi.
Atiestatīšana	Pie +1u.
Risks	Cikli var būt gari un iztērēt budžetu.

Piemērs **ZZZLLL** · likmes **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · neto **+1u**

Pirms spēles nosaki budžetu, ko vari atļauties, un beigu laiku; nekad necenties atspēlēties. Neviena stratēģija negarantē laimestu.