Roulette Online PRO

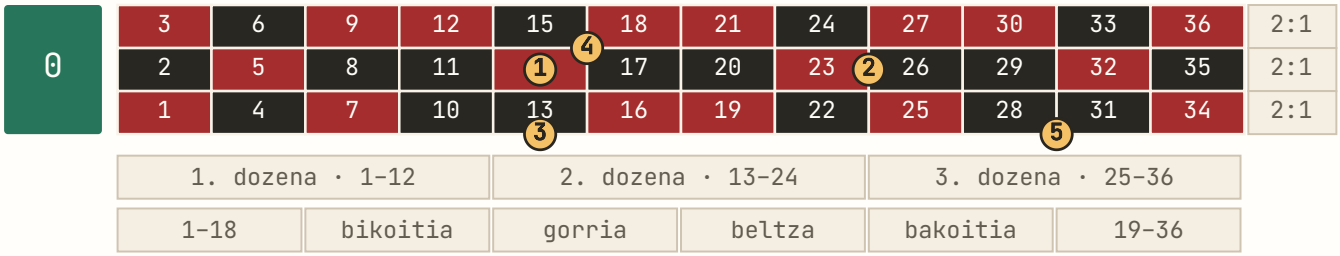
Erruletako laburpen-orria

Kuota finkoen erreferentzia
gurpil zuzen baterako

Europarra	Amerikarra	Frantsesa
Zero bakarra · 37 zulo	0 eta 00 · 38 zulo	La Partage, eskaintzen denean
abantaila 2,70%	**abantaila 5,26%**	**1,35% diru berdineko apustuetan**

Zero bakarreko apustu-taula

mahaiaren ordena, ez gurpilarena



Fitxen kokapenaren adibideak: 1 zenbaki bakarra · 2 bikotea · 3 errenkada · 4 izkina · 5 errenkada bikoitza

Kanpokoak: gorria/beltza, bakoitia/bikoitia eta 1–18/19–36 apustu bakoitzak 18 zenbaki estaltzen ditu. Zeroa ez da gorria ez beltza, ez bakoitia ez bikoitia, ez txikia ez handia.

Ordainketak eta probabilitateak

irabazteko probabilitatea biraka

Apustua	Estaldura	Ordainketa	Europa (37)	AEB (38)
Zenbaki bakarra	1	35:1	2,70%	2,63%
Bikotea	2	17:1	5,41%	5,26%
Errenkada / hirukotea	3	11:1	8,11%	7,89%
Izkina	4	8:1	10,81%	10,53%
Lehenengo laurak (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Errenkada bikoitza	6	5:1	16,22%	15,79%
Dozena	12	2:1	32,43%	31,58%
Zutabea	12	2:1	32,43%	31,58%
Gorria / beltza	18	1:1	48,65%	47,37%
Bakoitia / bikoitia	18	1:1	48,65%	47,37%
Txikia / handia (1–18 / 19–36)	18	1:1	48,65%	47,37%
AEBetako lehen bostak (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

AEBetako «top line»: 0, 00, 1, 2, 3 apustuak 5 zulo estaltzen ditu eta 6:1 ordaintzen du; haren abantaila 7,89% da. Zero bakarreko lehenengo laurak (0, 1, 2, 3) 8:1 ordaintzen du.

Irakurri ordainketa zuzen

Ordainketa-ratioek **irabazia soilik** erakusten dute. Irabazi duen apustua ere itzultzen da: zenbaki bakarreko $1eko apustu irabazleak $36 itzultzen ditu guztira. Apustu konbinatuetan, kendu lehenik apustu guztiak; bira bakar batean hainbat irabazi kitatu daitezke.

Zeroa eta arau frantsesak

Kanpoko apustu arruntak galdu egiten dira 0 edo 00 ateratzean. La Partage arauak erdia itzultzen du, baldintzak betetzen dituzten diru berdineko apustuetan soilik. En Prison araua mahaiaren arabera aldatzen da; irakurri mahaiko arauak apustu egin aurretik.

Ahozko apustu frantsesak

Voisins	Tiers	Orphelins	Jeu zéro
17 zulo / 9 fitxa	12 zulo / 6 fitxa	8 zulo / 5 fitxa	7 zulo / 4 fitxa

Ahozko apustu batek gurpileko sektore bateko apustuak konbinatzen ditu. Irabazi garbia irabazten duen zuloaren araberakoa da; ez dago abantaila berezirik.

> **Ez galdu ikuspegia.** Birak independenteak dira: ez dago sistemarik abantaila aldatzen duenik. Jokatu aurretik, finkatu ordain dezakezun galera-muga eta denbora-muga; ez saiatu inoiz galerak berreskuratzen.

meaztegigolf.com/learn/roulette-cheat-sheet/

Kuota finkoko eta gurpil zuzeneko ohiko hipotesiak; mahai berezietan aldatu egiten dira.

Roulette Online PRO

Erruletako estrategia ezagunak

Erreferentzia azkarra
diru berdineko apustuetarako

Zortzi sistema ezagun, ez neurtutako sailkapen bat. 1u zure oinarrizko apustua da. Erabili gorria/beltza, bakoitia/bikoitia edo 1–18/19–36.

Estrategia guztiek etxearen abantaila aldatu gabe uzten dute: zero bakarreko ohikoa **2,70%**, zero bikoitzekoa **5,26%**.

Legenda **I** irabazia **G** galera 0 eta 00 galera osoak dira; ez dago La Partage araurik.

Martingale estrategiaren muga-puntua. 5 galeraren ondoren 31u galdu dira; hurrengo apustua 32u da, eta hura jartzeko hasieran 63u behar dira. Ez dago irabazirik bermatuta.

Apustu finkoa

Hasiera	Beti 1u.
Irabazia	Eutsi 1u-ri.
Galera	Eutsi 1u-ri.
Berrezartzea	Erabili aldez aurretik erabakitako saio-geldialdia.
Arriskua	Galerak ez dira automatikoki berreskuratzen.

Adibidea **GIG** · apustuak **[1, 1, 1]u** · garbia **-1u**

Martingale

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Berrezarri 1u-ra.
Galera	Bikoiztu apustua.
Berrezartzea	Irabazi bakoitzaren ondoren.
Arriskua	Mahai-mugak eta kapitalaren mugak berreskurapena eten dezakete.

Adibidea **GGI** · apustuak **[1, 2, 4]u** · garbia **+1u**

Paroli / alderantzizko Martingale

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Bikoiztu: 1u, 2u, 4u.
Galera	Berrezarri 1u-ra.
Berrezartzea	Edozein galeraren edo hirugarren irabaziaren ondoren.
Arriskua	Lehenagoko edozein galerak −1u-n uzten du zikloa.

Adibidea **III** · apustuak **[1, 2, 4]u** · garbia **+7u**

D'Alembert

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Kendu 1u; gutxienez 1u.
Galera	Gehitu 1u.
Berrezartzea	Bat ere ez.
Arriskua	Galera-boladek apustua etengabe handitzen dute.

Adibidea **GGII** · apustuak **[1, 2, 3, 2]u** · garbia **+2u**

Fibonacci

Hasiera	Erabili 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Irabazia	Itzuli bi gai atzera, baina ez lehen 1u-a baino lehenagora.
Galera	Aurreratu gai bat.
Berrezartzea	Lehen gaia da gutxienekoa.
Arriskua	Irabazi batek ez ditu nahitaez galerak berreskuratzen.

Adibidea **GGGI** · apustuak **[1, 1, 2, 3]u** · garbia **-1u** · hurrengoa 1u

Labouchère

Hasiera	Lerroa [1, 2, 3]; apustatu muturren batura (sarrera bakarra badago, hura).
Irabazia	Ezabatu bi muturrak.
Galera	Gehitu apustua amaieran.
Berrezartzea	Lerroa hutsik geratzen denean.
Arriskua	Galerek lerroa luzatzen dute; apustuek ez dute mugarik.

Adibidea **GII** · apustuak **[4, 5, 5]u** · garbia **+6u**

1-3-2-6

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Aurreratu 3u-ra, 2u-ra eta gero 6u-ra.
Galera	Berrezarri 1u-ra.
Berrezartzea	Lau irabaziren ondoren.
Arriskua	Amaierako galera batek irabaziak ezaba ditzake; helburua ez dago bermatuta.

Adibidea **IIII** · apustuak **[1, 3, 2, 6]u** · garbia **+12u**
Amaierako galera IIIG · garbia **0u**

Oscar's Grind

Hasiera	Zikloaren helburua +1u; hasiera: 1u.
Irabazia	Igo 1u falta bada; gehienez oraindik behar dena.
Galera	Errepikatu uneko apustua.
Berrezartzea	+1u-ra iristean.
Arriskua	Zikloak luzeak izan daitezke eta kapitala agortu.

Adibidea **GGGIII** · apustuak **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · garbia **+1u**

Jokatu aurretik, finkatu ordain dezakezun aurrekontua eta amaiera-ordua; ez saiatu inoiz galerak berreskuratzen.

Ez dago irabazia bermatzen duen estrategiarik.