

Rulettoversikt

Referanse, faste odds
for et rettferdig hjul

Europeisk Én null · 37 lommer Fordel 2,70%	Amerikansk 0 og 00 · 38 lommer Fordel 5,26%	Fransk La partage, hvis tilbudt 1,35% på 1:1-innsatser
--	---	--

Oppsett med én nullbordets rekkefølge, ikke hjulets

0

3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
2	5	8	11	17	20	23	26	29	32	35		2:1
1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2:1

1. dusin · 1-12

2. dusin · 13-24

3. dusin · 25-36

1-18

partall

rødt

svart

oddetall

19-36

Eksempel på sjetongplasseringer: 1 enkelttall · 2 split · 3 street · 4 corner · 5 six line

Ytre: rødt/svart, oddetall/partall og 1-18/19-36 dekker hver 18 tall. Null er verken rødt eller svart, oddetall eller partall, lav eller høy.

Utbetalinger & sannsynligheter

Innsats	Tall	Betaler	gevinstsannsynlighet per spinn	
			EU (37)	US (38)
Enkelttall	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%
Første fire (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	–
Six line	6	5:1	16,22%	15,79%
Dusin	12	2:1	32,43%	31,58%
Kolonne	12	2:1	32,43%	31,58%
Rødt / svart	18	1:1	48,65%	47,37%
Oddetall / partall	18	1:1	48,65%	47,37%
Lav / høy (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Amerikansk top line (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	–	13,16%

Amerikansk top line: 0, 00, 1, 2, 3 dekker 5 lommer og betaler 6:1; fordelene er 7,89%. De første fire med én null (0, 1, 2, 3) betaler 8:1.

Les utbetalingen riktig

Utbetalingsforholdene viser **bare gevinsten**. Den vinnende innsatsen betales også tilbake: et vunnet enkelttall på \$1 gir \$36 til sammen. Ved kombinerte innsatser trekker du først fra alle innsat-sene; flere innsatser kan vinne på ett spinn.

Null & franske regler

Vanlige ytre innsatser taper på 0 eller 00. La partage gir bare halv-parten tilbake på kvalifiserte 1:1-innsatser. En prison varierer fra bord til bord; les reglene på feltet før du satser.

Franske annonserte innsatser

Voisins 17 lommer / 9 sjetonger	Tiers 12 lommer / 6 sjetonger	Orphelins 8 lommer / 5 sjetonger	Jeu zéro 7 lommer / 4 sjetonger
---	---	--	---

En annonsert innsats kombinerer innsatser over et hjulsegment. Nettoutbetalingen avhenger av vinnerlommen; det finnes ingen spesiell fordel.

Hold perspektiv. Spinn er uavhengige: ikke noe system endrer husets fordel. Sett en tapsgrense og en tidsgrense du har råd til før spillet; jag aldri etter tap.

Populære rulettstrategier

Hurtigreferanse
for 1:1-innsatser

Åtte kjente systemer, ikke en målt rangering. 1e er grunninnsatsen din. Bruk rødt/svart, oddetall/partall eller 1–18/19–36.

Ingen strategi endrer husets fordel: standard med én null **2,70%**, med dobbeltnull **5,26%**.

Tegnforklaring **G** gevinst **T** tap 0 og 00 er fulle tap; ingen la partage.

Martingales smertepunkt. 5 tap koster 31e; neste innsats er 32e; en startkasse på 63e kreves for å legge den. Ingen gevinst er sikret.

Fast innsats

Start	Alltid 1e.
Gevinst	Bli på 1e.
Tap	Bli på 1e.
Tilbakestill	Bruk et øktstopp valgt på forhånd.
Risiko	Ingen automatisk tapsdekning.

Eksempel TGT · innsatser **[1, 1, 1]e** · netto **-1e**

Martingale

Start	Start på 1e.
Gevinst	Tilbake til 1e.
Tap	Doble innsatsen.
Tilbakestill	Etter hver gevinst.
Risiko	Bords- og spillekassese grenser kan bryte inn drivingen.

Eksempel TTG · innsatser **[1, 2, 4]e** · netto **+1e**

Paroli / omvendt Martingale

Start	Start på 1e.
Gevinst	Doble: 1e, 2e, 4e.
Tap	Tilbake til 1e.
Tilbakestill	Etter ethvert tap eller tredje gevinst.
Risiko	Ethvert tidligere tap gir syklusen -1e.

Eksempel GGG · innsatser **[1, 2, 4]e** · netto **+7e**

D'Alembert

Start	Start på 1e.
Gevinst	Trekk fra 1e; minst 1e.
Tap	Legg til 1e.
Tilbakestill	Ingen.
Risiko	Tapsrekker øker innsatsen jevnt.

Eksempel TTGG · innsatser **[1, 2, 3, 2]e** · netto **+2e**

Fibonacci

Start	Bruk 1e, 1e, 2e, 3e, 5e, 8e...
Gevinst	To ledd tilbake, aldri før første 1e.
Tap	Ett ledd fram.
Tilbakestill	Første ledd er minimum.
Risiko	En gevinst dekker ikke nødvendigvis tapene.

Eksempel TTTG · innsatser **[1, 1, 2, 3]e** · netto **-1e** · neste 1e

Labouchère

Start	Rad [1, 2, 3]; sats summen av endene (ett tall hvis bare ett).
Gevinst	Fjern begge endene.
Tap	Legg innsatsen til sist.
Tilbakestill	Når raden er tom.
Risiko	Tap forlenger raden; innsatsene har ikke tak.

Eksempel TGG · innsatser **[4, 5, 5]e** · netto **+6e**

1-3-2-6

Start	Start på 1e.
Gevinst	Gå til 3e, 2e, deretter 6e.
Tap	Tilbake til 1e.
Tilbakestill	Etter fire gevinster.
Risiko	Et sent tap kan viske ut gevinster; målet er ikke garantert.

Eksempel GGGG · innsatser **[1, 3, 2, 6]e** · netto **+12e**

Sent tap GGGT · netto **0e**

Oscar's Grind

Start	Syklusmål +1e; start på 1e.
Gevinst	Øk med 1e om nødvendig; høyst det som mangler.
Tap	Gjenta nåværende innsats.
Tilbakestill	Ved +1e.
Risiko	Sykluser kan vare lenge og tømme spillekassen.

Eksempel TTTGGG · innsatser **[1, 1, 1, 1, 2, 1]e** · netto **+1e**

Sett et budsjett du har råd til og et sluttidspunkt før du spiller; jag aldri etter tap. Ingen strategi garanterer gevinst.