

Rulet qısa xülasəsi

Sabit ödənişli arayış
adətli çarx üçün

Avropa ruletti Tək sıfır · 37 xana 2,70% kazino üstünlüyü	Amerika ruletti 0 və 00 · 38 xana 5,26% kazino üstünlüyü	Fransız ruletti Təklif ediləndə La Partage bərabər ödənişdə 1,35%
---	--	---

Tək sıfırlı düzüm

masa sırası, çarx sırası deyil

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-ci düjün · 1-12				2-ci düjün · 13-24				3-cü düjün · 25-36					
1-18		cüt		qırmızı		qara		tək		19-36			
Nümunə fiş mövqələri: 1 tək rəqəm · 2 bölünmüş · 3 sıra · 4 künc · 5 altılıq													

Xarici: qırmızı/qara, tək/cüt və 1-18/19-36 mərclərinin hər biri 18 rəqəmi əhatə edir. Sıfır nə qırmızı, nə qara, nə tək, nə cüt, nə aşağı, nə yüksəkdir.

Ödənişlər və ehtimallar

hər fırlanmada qazanma ehtimalı

Mərc	Əhatə	Ödəyir	Avropa (37)	ABŞ (38)
Tək rəqəm mərci	1	35:1	2,70%	2,63%
Bölünmüş mərc	2	17:1	5,41%	5,26%
Sıra mərci / trio	3	11:1	8,11%	7,89%
Künc mərci	4	8:1	10,81%	10,53%
İlk dörd (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Altılıq mərci	6	5:1	16,22%	15,79%
Düjün	12	2:1	32,43%	31,58%
Sütun	12	2:1	32,43%	31,58%
Qırmızı / qara	18	1:1	48,65%	47,37%
Tək / cüt	18	1:1	48,65%	47,37%
Aşağı / yüksək (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
ABŞ ilk beşlisi (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

ABŞ üst xətti: 0, 00, 1, 2, 3 5 xananı əhatə edir və 6:1 ödəyir; üstünlüyü 7,89%-dir. Tək sıfırlı ilk dörd (0, 1, 2, 3) 8:1 ödəyir.

Ödəniş düzgün oxuyun

Ödəniş nisbətləri yalnız xalis qazancı göstərir. Qalib mərc məbləği də geri qaytarılır: \$1-lik tək rəqəm mərci qalib gəldikdə ümumilikdə \$36 qaytarılır. Birləşmiş mərclərdə əvvəl bütün mərc məbləğlərini çıxın; bir fırlanmada bir neçə qalib mərc üzrə hesablaşma aparıla bilər.

Sıfır və fransız qaydaları

Standart xarici mərclər 0 və ya 00-da udurur. La Partage yalnız uyğun bərabər ödənişli mərclərin yarısını qaytarır. En Prison qaydaları masadan masaya dəyişir; mərc etməzdən əvvəl düzüm qaydalarını oxuyun.

Fransız elan mərcləri

Voisins
17 xana / 9 fiş

Tiers
12 xana / 6 fiş

Orphelins
8 xana / 5 fiş

Jeu zéro
7 xana / 4 fiş

Elan mərc çarx sektoru üzrə mərcləri birləşdirir. Xalis gəlirlər qalib xanadan asılıdır; xüsusi üstünlük yoxdur.

Məsələni düzgün qiymətləndirin. Fırlanmalar müstəqildir: heç bir sistem üstünlüyü dəyişmir. Oyundan əvvəl ödəyə biləcəyiniz itki və vaxt limiti təyin edin; heç vaxt itkiləri təqib etməyin.

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

Standart sabit əmsallı və ədalətli çarx üçün fərziyyələr; xüsusi masalar fərqlənir.

Məşhur rulet strategiyaları

Qısa arayış
bərabər ödənişli mərclər üçün

Səkkiz tanış sistem; ölçülmüş reyting deyil. 1u sizin əsas mərc məbləğinizdir.
Qırmızı/qara, tək/cüt və ya 1-18/19-36 istifadə edin.

Bütün strategiyalarda kazino üstünlüyü dəyişmir:
standart tək sıfır **2,70%**, ikiqat sıfır **5,26%**.

İzah **Q** qələbə **U** itki **0** və **00** tam itkilərdir; La Partage yoxdur.

Martinqeyl risk nöqtəsi. 5 itki 31u-yə başa gəlir; növbəti mərc 32u-dir; onu qoymaq üçün ilkin oyun büdcəsi 63u tələb olunur.
Qələbəyə zəmanət yoxdur.

Sabit mərc

Başla Həmişə 1u.
Qələbə 1u-da qalın.
İtki 1u-da qalın.
Sıfırla Əvvəlcədən seçilən sessiya dayanmasından istifadə edin.
Risk İtki avtomatik bərpa olunmur.

Nümunə **UUU** • mərc məbləğləri **[1, 1, 1]u** • xalis **-1u**

Martinqeyl

Başla 1u ilə başlayın.
Qələbə 1u-ya sıfırlayın.
İtki Mərc məbləğini ikiqat edin.
Sıfırla Hər qələbədən sonra.
Risk Masa və oyun büdcəsi limitləri bərpanı poza bilər.

Nümunə **UUQ** • mərc məbləğləri **[1, 2, 4]u** • xalis **+1u**

Paroli / əks Martinqeyl

Başla 1u ilə başlayın.
Qələbə 1u, 2u, 4u üzrə ikiqatlayın.
İtki 1u-ya sıfırlayın.
Sıfırla İstənilən itkidən və ya üçüncü qələbədən sonra.
Risk Daha erkən hər itki dövrü -1u ilə bitirir.

Nümunə **QQQ** • mərc məbləğləri **[1, 2, 4]u** • xalis **+7u**

D'Alembert

Başla 1u ilə başlayın.
Qələbə 1u çıxarın; 1u-dan aşağı salmayın.
İtki 1u əlavə edin.
Sıfırla Yoxdur.
Risk Uduzma silsilələri mərc məbləğini davamlı artırır.

Nümunə **UUQQ** • mərc məbləğləri **[1, 2, 3, 2]u** • xalis **+2u**

Fibonaççi

Başla 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u... istifadə edin.
Qələbə İki hədd geri gedin, lakin ilk 1u-dan daha geri yox.
İtki Bir pillə irəliləyin.
Sıfırla İlk hədd minimumdur.
Risk Qələbə itkiləri bərpa etməyə bilər.

Nümunə **UUUUQ** • mərc məbləğləri **[1, 1, 2, 3]u** • xalis **-1u** • növbəti 1u

Labouchère

Başla Xətt [1, 2, 3] qurun; uclarının cəminə mərc edin (yalnız bir rəqəm qalıbsa, ona).
Qələbə Hər iki ucu silin.
İtki Mərc məbləğini əlavə edin.
Sıfırla Xətt boşalanda.
Risk İtkilər xətti uzadır; mərc məbləğine tavan yoxdur.

Nümunə **UQQ** • mərc məbləğləri **[4, 5, 5]u** • xalis **+6u**

1-3-2-6

Başla 1u ilə başlayın.
Qələbə 3u, 2u, sonra 6u-ya keçin.
İtki 1u-ya sıfırlayın.
Sıfırla Dörd qələbədən sonra.
Risk Gec itki qazancı silə bilər; hədəfə zəmanət yoxdur.

Nümunə **QQQQ** • mərc məbləğləri **[1, 3, 2, 6]u** • xalis **+12u**

Gec itki **QQQU** • xalis **0u**

Oscar's Grind

Başla Dövr hədəfi +1u; 1u ilə başlayın.
Qələbə Hədəfə çatmırsa, 1u artırın; mərc lazım qalan məbləği aşmasın.
İtki Cari mərc məbləğini təkrarlayın.
Sıfırla +1u-da.
Risk Dövrlər uzun sürə və oyun büdcəsini tükədə bilər.

Nümunə **UUUQQQ** • mərc məbləğləri **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** • xalis **+1u**

Oyundan əvvəl ödəyə biləcəyiniz büdcə və dayanma vaxtı təyin edin; heç vaxt itkiləri təqib etməyin.
Heç bir strategiya qələbəyə zəmanət vermir.