

Guía rápida da ruleta

Referencia de pagamentos fixos
para unha roda equilibrada

Europea Un só cero · 37 caselas vantaxe de 2,70%	Americana 0 e 00 · 38 caselas vantaxe de 5,26%	Francesa La partage, se se ofrece 1,35% nas apostas simples
--	--	---

Tapete cun só cero

orde da mesa, non da roda

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	13	17	20	23	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	14	16	19	22	25	28	31	34	2:1
1.ª ducia · 1-12				2.ª ducia · 13-24				3.ª ducia · 25-36					
1-18		par		vermello		negro		impar		19-36			
Posicións de fichas de exemplo: 1 pleno · 2 cabalo · 3 transversal · 4 cadro · 5 seisena													

Exteriores: vermello/negro, impar/par e 1-18/19-36 cobren cada unha 18 números. O cero non é vermello nin negro, nin impar nin par, nin baixo nin alto.

Pagamentos e probabilidades

probabilidade de gañar por xirada

Aposta	Cobre	Paga	UE (37)	EUA (38)
Pleno	1	35:1	2,70%	2,63%
Cabalo	2	17:1	5,41%	5,26%
Transversal	3	11:1	8,11%	7,89%
Cadro	4	8:1	10,81%	10,53%
Primeiros catro (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Seisena	6	5:1	16,22%	15,79%
Ducia	12	2:1	32,43%	31,58%
Columna	12	2:1	32,43%	31,58%
Vermello / negro	18	1:1	48,65%	47,37%
Impar / par	18	1:1	48,65%	47,37%
Baixos / altos (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Primeiros cinco dos EUA (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Liña superior dos EUA: 0, 00, 1, 2, 3 cobre 5 caselas e paga 6:1; a súa vantaxe da casa é de 7,89%. Os primeiros catro dunha roda cun só cero (0, 1, 2, 3) pagan 8:1.

Le ben o pagamento

As proporcións de pagamento amosan **só o beneficio**. Tamén se devolve a aposta gañadora: un pleno de \$1 que gaña devolve \$36 en total. Nas apostas combinadas, resta primeiro todo o apostado; varias apostas poden gañar nunha mesma xirada.

Cero e regras francesas

As apostas exteriores estándar perden co 0 ou o 00. La partage devolve a metade só nas apostas simples que cumpran os requisitos. As regras de en prison varían segundo a mesa; le as regras do tapete antes de apostar.

Apostas cantadas francesas

Voisins 17 caselas / 9 fichas	Tiers 12 caselas / 6 fichas	Orphelins 8 caselas / 5 fichas	Jeu zéro 7 caselas / 4 fichas
---	---------------------------------------	--	---

Unha aposta cantada combina apostas nun sector da roda. O resultado neto varía segundo a casela gañadora; non hai ningunha vantaxe especial.

Mantén a perspectiva. As xiradas son independentes: ningún sistema cambia a vantaxe da casa. Antes de xogar, fixa un límite de perdas que poidas asumir e un límite de tempo; nunca persigas as perdas.

Estratexias populares na ruleta

Referencia rápida
para apostas simples

Oito sistemas coñecidos, non unha clasificación medida. 1u é a túa aposta base. Usa vermello/negro, impar/par ou 1-18/19-36.

Todas as estratexias deixan intacta a vantaxe da casa: **2,70%** na roda estándar cun só cero e **5,26%** na de dobre cero.

Lenda **G** gaña **P** perda 0 0 e o 00 son perdas completas; non hai la partage.

Punto crítico da Martingala. 5 perdas custan 31u; a seguinte aposta é de 32u; fai falta un capital inicial de 63u para facela. Non se asegura ningún acerto.

Aposta constante

Inicio Sempre 1u.
Gañar Mantén 1u.
Perder Mantén 1u.
Reinicio Usa un límite de sesión fixado de antemán.
Risco Non recupera as perdas automaticamente.

Exemplo **P6P** · apostas **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingala

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Volve a 1u.
Perder Dobra a aposta.
Reinicio Despois de cada acerto.
Risco Os límites da mesa e do capital poden romper a recuperación.

Exemplo **PP6** · apostas **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / Martingala inversa

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Dobra seguindo 1u, 2u, 4u.
Perder Volve a 1u.
Reinicio Despois de calquera perda ou do terceiro acerto.
Risco Calquera perda anterior deixa o ciclo en -1u.

Exemplo **G6G** · apostas **[1, 2, 4]u** · neto **+7u**

D'Alembert

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Resta 1u; mínimo 1u.
Perder Suma 1u.
Reinicio Ningún.
Risco As rachas de perdas aumentan a aposta pouco a pouco.

Exemplo **PPGG** · apostas **[1, 2, 3, 2]u** · neto **+2u**

Fibonacci

Inicio Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Gañar Retrocede dous termos, sen baixar do primeiro 1u.
Perder Avanza un termo.
Reinicio O primeiro termo é o mínimo.
Risco Un acerto pode non recuperar as perdas.

Exemplo **PPPG** · apostas **[1, 1, 2, 3]u** · neto **-1u** · seguinte 1u

Labouchère

Inicio Liña [1, 2, 3]; aposta a suma dos extremos (o único número, se só hai un).
Gañar Quita os dous extremos.
Perder Engade a aposta ao final.
Reinicio Cando a liña queda baleira.
Risco As perdas alongan a liña; as apostas non teñen tope.

Exemplo **P6G** · apostas **[4, 5, 5]u** · neto **+6u**

1-3-2-6

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Avanza a 3u, 2u e despois 6u.
Perder Volve a 1u.
Reinicio Despois de catro acertos.
Risco Unha perda tardía pode borrar as ganancias; o obxectivo non está garantido.

Exemplo **G6GG** · apostas **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**

Perda tardía **G6GP** · neto **0u**

Oscar's Grind

Inicio Obxectivo do ciclo +1u; comeza en 1u.
Gañar Sube 1u se aínda falta; como máximo, o que quede para chegar ao obxectivo.
Perder Repite a aposta actual.
Reinicio Ao chegar a +1u.
Risco Os ciclos poden durar moito e esgotar o capital.

Exemplo **PPPGGG** · apostas **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · neto **+1u**

Fixa antes de xogar un orzamento e unha hora de parada que poidas asumir; nunca persigas as perdas. Ningunha estratexia garante gañar.