Ռուլետկայի հուշաթերթ

Ֆիքսված վճարումների տեղեկանք արդար անիվի համար

Եվրոպական	Ամերիկյան	Ֆրանսիական
Մեկ զրո · 37 բջիջ	0 և 00 · 38 բջիջ	La partage, եթե առաջարկվում է
2,70% առավելություն	**5,26%** առավելություն	**1,35%** հավասար վճարով խաղադրույքներում

Մեկ զրոյով խաղադաշտ

սեղանի հերթականությամբ, ոչ թե անիվի



Խաղանիշերի դիրքերի օրինակ: 1 մեկ թիվ · 2 սպլիտ · 3 սթրիթ · 4 անկյուն · 5 սիքսլայն

Արտաքին: կարմիր/սև, կենտ/զույգ և 1–18/19–36 խաղադրույքներից յուրաքանչյուրը ծածկում է 18 թիվ: Զրոն ոչ կարմիր է, ոչ սև, ոչ կենտ, ոչ զույգ, ոչ ցածր և ոչ բարձր:

Վճարումներ և հավանականություններ

շահելու հավանականությունը մեկ պտույտում

Խաղադրույք	Ծածկում	Վճարում	Եվրոպական (37)	Ամերիկյան (38)
Մեկ թիվ	1	35:1	2,70%	2,63%
Սպլիտ	2	17:1	5,41%	5,26%
Սթրիթ / տրիո	3	11:1	8,11%	7,89%
Անկյուն	4	8:1	10,81%	10,53%
Առաջին չորս (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Սիքսլայն	6	5:1	16,22%	15,79%
Դյուժին	12	2:1	32,43%	31,58%
Սյունակ	12	2:1	32,43%	31,58%
Կարմիր / սև	18	1:1	48,65%	47,37%
Կենտ / զույգ	18	1:1	48,65%	47,37%
Ցածր / բարձր (1–18 / 19–36)	18	1:1	48,65%	47,37%
ԱՄՆ առաջին հինգ (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

ԱՄՆ վերին տող: 0, 00, 1, 2, 3 խաղադրույքը ծածկում է 5 բջիջ և վճարում է 6:1. կազինոյի առավելությունը դրանում 7,89% է: Մեկ զրոյով անիվի առաջին չորսը (0, 1, 2, 3) վճարում է 8:1:

Ճիշտ կարդացեք վճարումը

Վճարման հարաբերակցությունները ցույց են տալիս միայն շահույթը: Շահած խաղադրույքի գումարը նույնպես վերադարձվում է. $1-ի շահած մեկ թվի խաղադրույքը վերադարձնում է ընդհանուր $36: Համակցված խաղադրույքների դեպքում նախ հանեք բոլոր գումարները. մեկ պտույտում կարող են հաշվարկվել մի քանի շահում:

Զրո և ֆրանսիական կանոններ

Ստանդարտ արտաքին խաղադրույքները պարտվում են 0-ի կամ 00-ի դեպքում: La partage-ը կեսը վերադարձնում է միայն համապատասխան հավասար վճարով խաղադրույքներում: En prison-ի կանոնները տարբեր սեղաններում տարբեր են. խաղադրույք կատարելուց առաջ կարդացեք սեղանի կանոնները:

Ֆրանսիական բանավոր խաղադրույքներ

Voisins
17 բջիջ / 9 խաղանիշ

Tiers
12 բջիջ / 6 խաղանիշ

Orphelins
8 բջիջ / 5 խաղանիշ

Jeu zéro
7 բջիջ / 4 խաղանիշ

Բանավոր խաղադրույքը միավորում է խաղադրույքներն անիվի մեկ սեկտորում: Ձուտ արդյունքը կախված է շահած բջջից. հատուկ առավելություն չկա:

> **Պահպանեք սթափ հայացքը:** Պտույտներն անկախ են. ոչ մի համակարգ չի փոխում կազինոյի առավելությունը: Խաղից առաջ սահմանեք ձեզ համար մատչելի կորստի և ժամանակի սահմանաչափ. երբեք մի փորձեք հետ բերել կորուստները:

sarkavagagirq.net/learn/roulette-cheat-sheet/

Ենթադրվում են ստանդարտ ֆիքսված վճարումներ և արդար անիվ. հատուկ սեղաններում պայմանները տարբեր են:

Ռուլետկայի հայտնի ռազմավարություններ

Արագ տեղեկանք հավասար վճարով խաղադրույքների համար

Ութ հայտնի համակարգ, ոչ թե չափված վարկանիշ: 1 միավորը ձեր բազային գումարն է: Օգտագործեք կարմիր/սև, կենտ/զույգ կամ 1–18/19–36:

Բոլոր ռազմավարությունները կազինոյի առավելությունը թողնում են անփոփոխ. ստանդարտ մեկ զրոյով անիվում **2,70%**, կրկնակի զրոյով անիվում **5,26%**:

Պայմանական նշաններ Շ շահում Կ կորուստ 0-ն և 00-ն լրիվ կորուստ են. La partage չկա:

Մարտինգեյլի խոցելի կետը: 5 կորուստն արժե 31 միավոր, հաջորդ գումարը 32 միավոր է, իսկ այն դնելու համար անհրաժեշտ է 63 միավոր սկզբնական բյուջե: Շահում երաշխավորված չէ:

Հաստատուն խաղադրույք

Սկիզբ	Միշտ 1 միավոր:
Շահում	Մնացեք 1 միավորի վրա:
Կորուստ	Մնացեք 1 միավորի վրա:
Վերադառնալ սկիզբ	Կիրառեք խաղաշրջանի կանգառի կետ, որը նախապես եք ընտրել:
Ռիսկ	Կորուստների ավտոմատ փոխհատուցում չկա:

Օրինակ ԿՇԿ · գումարներ **[1, 1, 1]** միավոր · զուտ **-1** միավոր

Մարտինգեյլ

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Վերադարձեք սկիզբ՝ 1 միավոր:
Կորուստ	Կրկնապատկեք գումարը:
Վերադառնալ սկիզբ	Ցուրաքանչյուր շահումից հետո:
Ռիսկ	Սեղանի և բյուջեի սահմանաչափերը կարող են խափանել կորուստների փոխհատուցումը:

Օրինակ ԿԿՇ · գումարներ **[1, 2, 4]** միավոր · զուտ **+1** միավոր

Պարոլի / հակադարձ Մարտինգեյլ

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Կրկնապատկեք՝ 1, 2, 4 միավոր:
Կորուստ	Վերադարձեք սկիզբ՝ 1 միավոր:
Վերադառնալ սկիզբ	Ծանկացած կորստից կամ երրորդ շահումից հետո:
Ռիսկ	Ավելի վաղ ցանկացած կորուստ ցիկլը թողնում է −1 միավորով:

Օրինակ ՇՇՇ · գումարներ **[1, 2, 4]** միավոր · զուտ **+7** միավոր

Դ'Ալամբեր

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Հանեք 1 միավոր. նվազագույնը՝ 1 միավոր:
Կորուստ	Ավելացրեք 1 միավոր:
Վերադառնալ սկիզբ	Չկա:
Ռիսկ	Կորուստների շարքերը հետևողականորեն մեծացնում են խաղադրույքի գումարը:

Օրինակ ԿԿՇՇ · գումարներ **[1, 2, 3, 2]** միավոր · զուտ **+2** միավոր

Ֆիբոնաչի

Սկիզբ	Օգտագործեք 1, 1, 2, 3, 5, 8… միավոր:
Շահում	Անցեք երկու անդամ հետ, բայց ոչ ավելի հետ, քան առաջին 1 միավորը:
Կորուստ	Անցեք մեկ անդամ առաջ:
Վերադառնալ սկիզբ	Առաջին անդամը նվազագույնն է:
Ռիսկ	Շահումը կարող է չփակել կորուստները:

Օրինակ ԿԿԿՇ · գումարներ **[1, 1, 2, 3]** միավոր · զուտ **-1** միավոր · հաջորդը՝ 1 միավոր

Լաբուշեր

Սկիզբ	Թվաշար [1, 2, 3]. խաղադրույքը դրա ծայրերի գումարն է (եթե մնացել է մեկ թիվ այդ թիվը):
Շահում	Ջնջեք երկու ծայրերը:
Կորուստ	Գումարը գրեք թվաշարի վերջում:
Վերադառնալ սկիզբ	Երբ թվաշարը դատարկվում է:
Ռիսկ	Կորուստները երկարացնում են թվաշարը. գումարները սահմանափակված չեն:

Օրինակ ԿՇՇ · գումարներ **[4, 5, 5]** միավոր · զուտ **+6** միավոր

1-3-2-6

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Անցեք 3, 2, ապա 6 միավորի:
Կորուստ	Վերադարձեք սկիզբ՝ 1 միավոր:
Վերադառնալ սկիզբ	Չորս շահումից հետո:
Ռիսկ	Ուշ կորուստը կարող է ջնջել շահույթը. նպատակը երաշխավորված չէ:

Օրինակ ՇՇՇՇ · գումարներ **[1, 3, 2, 6]** միավոր · զուտ **+12** միավոր

Ուշ կորուստ ՇՇՇԿ · զուտ **0** միավոր

Օսկարի գրայնդ

Սկիզբ	Ցիկլի նպատակը՝ +1 միավոր. սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Եթե դեռ պակասում է, ավելացրեք 1 միավոր, բայց ոչ ավելի, քան դեռ անհրաժեշտ է:
Կորուստ	Կրկնեք ընթացիկ գումարը:
Վերադառնալ սկիզբ	+1 միավորի դեպքում:
Ռիսկ	Ցիկլերը կարող են երկար տևել և սպառել խաղային բյուջեն:

Օրինակ ԿԿԿՇՇՇ · գումարներ **[1, 1, 1, 1, 2, 1]** միավոր · զուտ **+1** միավոր

Խաղից առաջ սահմանեք մատչելի բյուջե և ավարտի ժամ. երբեք մի փորձեք հետ բերել կորուստները: Ոչ մի ռազմավարություն շահում չի երաշխավորում: