

రూలెట్ సారాంశ పత్రం

స్థిర చెల్లింపుల సూచిక
న్యాయమైన చక్రానికి

యూరోపియన్ ఒకే సున్నా - 37 ఖానాలు 2.70% ఆధిక్యం	అమెరికన్ 0, 00 - 38 ఖానాలు 5.26% ఆధిక్యం	ఫ్రెంచ్ లా పార్డాబ్, అందుబాటులో ఉంటే సమాన-డబ్బు పందేలపై 1.35%
--	--	---

ఒకే-సున్నా లేఅవుట్

పందెం పట్టిక క్రమం, చక్రం క్రమం కాదు

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
1వ డజను • 1-12				2వ డజను • 13-24				3వ డజను • 25-36					
1-18		సరి		ఎరుపు		నలుపు		బేసి		19-36			

ఉదాహరణ చిప్ స్థానాలు: 1 సూటి • 2 స్పిట్ • 3 స్టీట్ • 4 కార్పర్ • 5 ఆరు-లైన్

బయటి పందేలు: ఎరుపు/నలుపు, బేసి/సరి, 1-18/19-36 ఒక్కొక్కటి 18 సంఖ్యలను కవర్ చేస్తాయి. సున్నా ఎరుపూ కాదు నలుపూ కాదు, బేసి కాదు సరి కాదు, తక్కువ కాదు ఎక్కువ కాదు.

చెల్లింపులు, అవకాశాలు

ఒక్కో స్పిన్కు గెలుపు సంభావ్యత

పందెం	కవర్	చెల్లింపు	EU (37)	US (38)
సూటి పందెం	1	35:1	2.70%	2.63%
స్పిట్	2	17:1	5.41%	5.26%
స్టీట్ / ట్రియో	3	11:1	8.11%	7.89%
కార్పర్	4	8:1	10.81%	10.53%
మొదటి నాలుగు (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10.81%	—
ఆరు-లైన్	6	5:1	16.22%	15.79%
డజను	12	2:1	32.43%	31.58%
కాలమ్	12	2:1	32.43%	31.58%
ఎరుపు / నలుపు	18	1:1	48.65%	47.37%
బేసి / సరి	18	1:1	48.65%	47.37%
తక్కువ / ఎక్కువ (1-18 / 19-36)	18	1:1	48.65%	47.37%
US మొదటి ఐదు (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13.16%

US టాప్ లైన్: 0, 00, 1, 2, 3 కలిసి 5 ఖానాలను కవర్ చేసి 6:1 చెల్లిస్తాయి; దాని ఆధిక్యం 7.89%. ఒకే-సున్నా మొదటి నాలుగు (0, 1, 2, 3) 8:1 చెల్లిస్తుంది.

చెల్లింపును సరిగ్గా చదవండి

చెల్లింపు నిష్పత్తులు లాభాన్ని మాత్రమే చూపుతాయి. గెలిచిన పందెం మొత్తం కూడా తిరిగి వస్తుంది: \$1 సూటి గెలుపు మొత్తం \$36 తిరిగి ఇస్తుంది. కలిపిన పందేల్లో ముందుగా ప్రతి పందెం మొత్తాన్ని తీసివేయండి; ఒకే స్పిన్లో అనేక గెలుపులు తేలవచ్చు.

ఫ్రెంచ్ కాలే పందేలు

వాయిజాన్స్
17 ఖానాలు / 9 చిప్లు

టియర్స్
12 ఖానాలు / 6 చిప్లు

ఒరెవలీన్స్
8 ఖానాలు / 5 చిప్లు

జ్యూజీరో
7 ఖానాలు / 4 చిప్లు

కాలే పందెం చక్రపు ఒక సెక్టార్లోని పందేలను కలుపుతుంది. నికర రాబడి గెలిచిన ఖానాన్ని బట్టి మారుతుంది; ప్రత్యేక ఆధిక్యం వీటి ఉండదు.

సున్నా, ఫ్రెంచ్ నియమాలు

సాధారణ బయటి పందేలు 0 లేదా 00పై ఓడిపోతాయి. లా పార్డాబ్ అర్హత ఉన్న సమాన-డబ్బు పందేలకు మాత్రమే సగం తిరిగి ఇస్తుంది. ఎన్ పిజన్ నియమాలు పందెం పట్టికను బట్టి మారతాయి; పందెం వేసే ముందు లేఅవుట్ నియమాలు చదవండి.

వాస్తవాన్ని మరచకండి. స్పిన్లు స్వతంత్రం: ఏ విధానమూ ఆధిక్యాన్ని మార్చదు. ఆడే ముందు భరించగలిగే నష్ట పరిమితి, సమయ పరిమితి పెట్టుకోండి; పోయిన డబ్బు కోసం ఎప్పుడూ వెంటపడకండి.

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

ప్రామాణిక స్థిర చెల్లింపులు, న్యాయమైన చక్రం అనే అంశాలు; ప్రత్యేక పందెం పట్టికలు వేరుగా ఉండవచ్చు.

ప్రసిద్ధ రూలెట్ వ్యూహాలు

త్వరిత సూచిక
సమాన-డబ్బు పందెలకు

ఎనిమిది పరిచిత విధానాలు; కొలతల ఆధారిత ర్యాంకింగ్ కాదు. 1u మీ ప్రాథమిక పందెం మొత్తం. ఎరుపు/నలుపు, బేసి/సరి లేదా 1-18/19-36 వాడండి.

ఏ వ్యూహమూ క్యాసిన్ ఆధిక్యాన్ని మార్చదు: ప్రామాణిక ఒకే-సున్నా **2.70%**, డబుల్-సున్నా **5.26%**.

సంకేతాలు **గె** గెలుపు **ఓ** ఓటమి **0**, **00** పూర్తి నష్టాలు; **లా** పార్లాజ్ లేదు.

మార్టింగేల్ ఒత్తిడి బిందువు. 5 ఓటములకు 31u పోతుంది; తర్వాతి పందెం మొత్తం 32u; దాన్ని వేయడానికి ప్రారంభంలోనే 63u అవసరం. ఏ గెలుపుకూ హామీ లేదు.

సిర పందెం

ప్రారంభం ఎప్పుడూ 1u.
గెలుపు 1u వద్దే ఉండండి.
ఓటమి 1u వద్దే ఉండండి.
మళ్ళీ మొదలు ముందే నిర్ణయించిన సెషన్ ఆపే పరిమితి వాడండి.
ప్రమాదం నష్టాలను స్వయంచాలకంగా పూడ్చే విధానం లేదు.

ఉదాహరణ ఓగెఓ • పందెం మొత్తాలు **[1, 1, 1]u** • నికరం **-1u**

మార్టింగేల్

ప్రారంభం 1uతో ప్రారంభించండి.
గెలుపు మళ్ళీ 1uకు రండి.
ఓటమి పందెం మొత్తాన్ని రెట్టింపు చేయండి.
మళ్ళీ మొదలు ప్రతి గెలుపు తర్వాత.
ప్రమాదం పట్టిక పరిమితి, పందెం మూలధనం పరిమితి నష్టం పూడ్చడాన్ని ఆడ్డుకోవచ్చు.

ఉదాహరణ ఓఓగె • పందెం మొత్తాలు **[1, 2, 4]u** • నికరం **+1u**

పరోలి / రివర్స్ మార్టింగేల్

ప్రారంభం 1uతో ప్రారంభించండి.
గెలుపు 1u, 2u, 4u గుండా రెట్టింపు చేయండి.
ఓటమి మళ్ళీ 1uకు రండి.
మళ్ళీ మొదలు ఏ ఓటమి తర్వాతైనా లేదా మూడో గెలుపు తర్వాత.
ప్రమాదం మధ్యలో ఏ ఓటమి వచ్చినా పందెం చక్రం -1uతో ముగుస్తుంది.

ఉదాహరణ గెగె • పందెం మొత్తాలు **[1, 2, 4]u** • నికరం **+7u**

డీ'అలెంబర్ట్

ప్రారంభం 1uతో ప్రారంభించండి.
గెలుపు 1u తగ్గించండి; కనిష్టం 1u.
ఓటమి 1u కలపండి.
మళ్ళీ మొదలు ఏదీ లేదు.
ప్రమాదం ఓటముల వరుసలు పందెం మొత్తాన్ని క్రమంగా పెంచుతాయి.

ఉదాహరణ ఓఓగెగె • పందెం మొత్తాలు **[1, 2, 3, 2]u** • నికరం **+2u**

ఫిబోనాచీ

ప్రారంభం 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u... వాడండి.
గెలుపు రెండు పదాలు వెనక్కి, మొదటి 1u కంటే వెనక్కి కాదు.
ఓటమి ఒక పదం ముందుకు.
మళ్ళీ మొదలు మొదటి పదమే కనిష్టం.
ప్రమాదం ఒక గెలుపు నష్టాలను పూడ్చకపోవచ్చు.

ఉదాహరణ ఓఓఓగె • పందెం మొత్తాలు **[1, 1, 2, 3]u** • నికరం **-1u** • తర్వాత 1u

లాబుషీర్

ప్రారంభం వరుస [1, 2, 3]; రెండు చివరల మొత్తాన్ని పందెంగా వేయండి (ఒక్కటే ఉంటే అదే).
గెలుపు రెండు చివరలనూ తొలగించండి.
ఓటమి పందెం మొత్తాన్ని వరుస చివర చేర్చండి.
మళ్ళీ మొదలు వరుస ఖాళీ అయినప్పుడు.
ప్రమాదం నష్టాలు వరుసను పొడిగిస్తాయి; పందెం మొత్తాలకు పరిమితి లేదు.

ఉదాహరణ ఓగెగె • పందెం మొత్తాలు **[4, 5, 5]u** • నికరం **+6u**

1-3-2-6

ప్రారంభం 1uతో ప్రారంభించండి.
గెలుపు 3u, 2u, తర్వాత 6uకు వెళ్లండి.
ఓటమి మళ్ళీ 1uకు రండి.
మళ్ళీ మొదలు నాలుగు గెలుపుల తర్వాత.
ప్రమాదం చివర్లో ఓటమి లాభాలను తుడిచేయవచ్చు; లక్ష్యానికి హామీ లేదు.

ఉదాహరణ గెగెగె • పందెం మొత్తాలు **[1, 3, 2, 6]u** • నికరం **+12u**

చివర్లో ఓటమి గెగెగె • నికరం **0u**

ఆస్కర్స్ గ్రెండ్

ప్రారంభం పందెం చక్రం లక్ష్యం +1u; 1uతో ప్రారంభించండి.
గెలుపు లక్ష్యం అందకపోతే 1u పెంచండి; ఇంకా కావలసిన మొత్తాన్ని మించకూడదు.
ఓటమి ప్రస్తుత పందెం మొత్తాన్నే మళ్ళీ వేయండి.
మళ్ళీ మొదలు +1u వద్ద.
ప్రమాదం పందెం చక్రాలు చాలాసేపు సాగి పందెం మూలధనాన్ని ఖాళీ చేయవచ్చు.

ఉదాహరణ ఓఓఓగెగెగె • పందెం మొత్తాలు **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** • నికరం **+1u**

ఆడే ముందు భరించగలిగే బడ్జెట్, ఆపే సమయం నిర్ణయించుకోండి; పోయిన డబ్బు కోసం ఎప్పుడూ వెంటపడకండి.

ఏ వ్యూహమూ గెలుపుకు హామీ ఇవ్వదు.