

สรุปรูเล็ต

อัตราจ่ายคงที่อ้างอิง
สำหรับวงล้อเที่ยงตรง

ยุโรป ศูนย์เดี่ยว · 37 ช่อง ได้เปรียบ 2.70%	อเมริกัน 0 และ 00 · 38 ช่อง ได้เปรียบ 5.26%	ฝรั่งเศส กฎ La Partage หากมีให้ 1.35% สำหรับเดิมพัน 1 ต่อ 1
---	---	---

ผังศูนย์เดี่ยว

ตามลำดับโต๊ะ ไม่ใช่ลำดับวงล้อ

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	
โดเซนที่ 1 • 1-12				โดเซนที่ 2 • 13-24				โดเซนที่ 3 • 25-36						
1-18		คู่		แดง		ดำ		คี่		19-36				
ตัวอย่างตำแหน่งชิป: 1 สเตรทอัพ • 2 สปลิต • 3 สตรีท • 4 คอร์เนอร์ • 5 ซิกซ์ไลน์														

ด้านนอก: แดง/ดำ คี่/คู่ และ 1-18/19-36 ครอบคลุมอย่างละ 18 เลข ศูนย์ไม่ใช่ทั้งแดงหรือดำ คี่หรือคู่ ต่ำหรือสูง

อัตราจ่ายและโอกาส

โอกาสชนะต่อการหมุน

เดิมพัน	ครอบคลุม	จ่าย	EU (37)	US (38)
สเตรทอัพ	1	35:1	2.70%	2.63%
สปลิต	2	17:1	5.41%	5.26%
สตรีท	3	11:1	8.11%	7.89%
คอร์เนอร์	4	8:1	10.81%	10.53%
เฟิร์สตีโฟร์ (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10.81%	—
ซิกซ์ไลน์	6	5:1	16.22%	15.79%
โดเซน	12	2:1	32.43%	31.58%
คอลัมน์	12	2:1	32.43%	31.58%
แดง / ดำ	18	1:1	48.65%	47.37%
คี่ / คู่	18	1:1	48.65%	47.37%
ต่ำ / สูง (1-18 / 19-36)	18	1:1	48.65%	47.37%
เฟิร์สตีโฟร์ US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13.16%

ท็อปไลน์ US: 0, 00, 1, 2, 3 ครอบคลุม 5 ช่อง จ่าย 6:1 ความได้เปรียบ 7.89% เฟิร์สตีโฟร์แบบศูนย์เดี่ยว (0, 1, 2, 3) จ่าย 8:1

อ่านอัตราจ่ายให้ถูกต้อง

อัตราจ่ายแสดงเฉพาะกำไร เงินเดิมพันที่ชนะจะถูกคืนด้วย: สเตรทอัพที่ชนะด้วย \$1 ได้คืนรวม \$36 หากเดิมพันหลายรายการ ให้หักเงินเดิมพันทุกรายการก่อนการหมุนครั้งเดียวอาจชนะได้หลายรายการ

ศูนย์และกฎฝรั่งเศส

เดิมพันด้านนอกมาตรฐานแพ้เมื่อออก 0 หรือ 00 กฎ La Partage คืนครึ่งหนึ่งเฉพาะเดิมพัน 1 ต่อ 1 ที่เข้าเงื่อนไข กฎ En Prison ต่างกันตามโต๊ะ อ่านกติกาที่ผังก่อนเดิมพัน

เดิมพันคอลแบบฝรั่งเศส

Voisins

17 ช่อง / 9 ชิป

Tiers

12 ช่อง / 6 ชิป

Orphelins

8 ช่อง / 5 ชิป

Jeu Zéro

7 ช่อง / 4 ชิป

คอลรวมเดิมพันหลายรายการบนเซกเตอร์ของวงล้อ ผลสุทธิต่างกันตามช่องที่ชนะ และไม่มีรายได้เปรียบพิเศษ

รักษามุมมอง การหมุนแต่ละครั้งเป็นอิสระ ไม่มีระบบใดเปลี่ยนความได้เปรียบ ตั้งวงเงินขาดทุนที่รับได้และเวลาก่อนเล่น ไม่ไล่ตามเงินที่เสีย

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

สมมติฐานอัตราจ่ายคงที่มาตรฐานและวงล้อเที่ยงตรง โต๊ะพิเศษอาจต่างออกไป

กลยุทธ์รูเล็ตยอดนิยม

สรุปย่อ
สำหรับเดิมพัน 1 ต่อ 1

แปดระบบที่คุ้นเคย ไม่ใช่การจัดอันดับจากการวัดผล 1u คือเงินเดิมพันฐาน ใช้แดง/ดำ คี/คู หรือ
1-18/19-36 ทุกกลยุทธ์ไม่เปลี่ยนความได้เปรียบของเจ้ามือ: ศูนย์
เดี่ยวมาตรฐาน **2.70%** ศูนย์คู่ **5.26%**

สัญลักษณ์ **ข** ชนะ **พ** แพ้ **0** และ **00** แพ้ทั้งหมด ไม่มี La Partage

จุดกดต้นของมาร์ติงเกล แพ้ 5 ครั้งเสีย 31u เงินเดิมพันถัดไปคือ 32u ต้องมีเงินทุนเริ่มต้น 63u จึงวางได้ไม่มีการรับประกันว่าจะชนะ

การเดิมพันคงที่

เริ่ม 1u เสมอ
ชนะ คงที่ 1u
แพ้ คงที่ 1u
รีเซ็ต ใช้จุดหยุดเซสชันที่กำหนดไว้ล่วงหน้า
ความเสี่ยง ไม่มีการชดเชยขาดทุนอัตโนมัติ

ตัวอย่าง พพพ · เงินเดิมพัน **[1, 1, 1]u** · สุทธิ **-1u**

มาร์ติงเกล

เริ่ม เริ่มที่ 1u
ชนะ กลับไปที่ 1u
แพ้ เพิ่มเงินเดิมพันเป็นสองเท่า
รีเซ็ต หลังชนะทุกครั้ง
ความเสี่ยง ลิมิตโต๊ะและเงินทุนอาจทำให้การชดเชยล้มเหลว

ตัวอย่าง พพข · เงินเดิมพัน **[1, 2, 4]u** · สุทธิ **+1u**

พารอลี / มาร์ติงเกลย้อนกลับ

เริ่ม เริ่มที่ 1u
ชนะ เพิ่มเป็นสองเท่า 1u, 2u, 4u
แพ้ กลับไปที่ 1u
รีเซ็ต หลังแพ้ครั้งใดก็ตามหรือชนะครั้งที่สาม
ความเสี่ยง แพ้ก่อนหน้านั้นทำให้รอบจบที่ -1u

ตัวอย่าง ขขข · เงินเดิมพัน **[1, 2, 4]u** · สุทธิ **+7u**

ดอล็องแบร์

เริ่ม เริ่มที่ 1u
ชนะ ลด 1u ไม่ต่ำกว่า 1u
แพ้ เพิ่ม 1u
รีเซ็ต ไม่มี
ความเสี่ยง แพ้ติดต่อกันทำให้เงินเดิมพันเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

ตัวอย่าง พพขข · เงินเดิมพัน **[1, 2, 3, 2]u** · สุทธิ **+2u**

ฟีโบนัชชี

เริ่ม ใช้ 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
ชนะ ถอยสองพจน์ไม่ต่ำกว่า 1u แรก
แพ้ เดินหน้าหนึ่งพจน์
รีเซ็ต พจน์แรกคือขั้นต่ำ
ความเสี่ยง ชนะครั้งเดียวอาจไม่ชดเชยที่เสีย

ตัวอย่าง พพพข · เงินเดิมพัน **[1, 1, 2, 3]u** · สุทธิ **-1u**
· ถัดไป 1u

ลาบูแซร์

เริ่ม แถว [1, 2, 3] เดิมพันผลรวมของหัวและท้าย (ถ้ามีตัวเดียวคือตัวนั้น)
ชนะ ลบทั้งหัวและท้าย
แพ้ เดิมเงินเดิมพันต่อท้าย
รีเซ็ต เมื่อแถวว่าง
ความเสี่ยง ขาดทุนทำให้แถวยาวขึ้น เงินเดิมพันไม่มีเพดาน

ตัวอย่าง พขข · เงินเดิมพัน **[4, 5, 5]u** · สุทธิ **+6u**

1-3-2-6

เริ่ม เริ่มที่ 1u
ชนะ ไป 3u, 2u แล้ว 6u
แพ้ กลับไปที่ 1u
รีเซ็ต หลังชนะสี่ครั้ง
ความเสี่ยง แพ้ช่วงท้ายอาจลบกำไรเป้าหมายไม่การันตี

ตัวอย่าง ขขขข · เงินเดิมพัน **[1, 3, 2, 6]u** · สุทธิ **+12u**
แพ้ช่วงท้าย ขขขพ · สุทธิ **0u**

ออสการ์ไกรนด์

เริ่ม เป้าหมายรอบ +1u เริ่มที่ 1u
ชนะ เพิ่ม 1u หากยังไม่ถึง ไม่เกินจำนวนที่ยังขาด
แพ้ เดิมพันเท่าเดิม
รีเซ็ต เมื่อถึง +1u
ความเสี่ยง รอบอาจยาวและทำให้เงินทุนหมด

ตัวอย่าง พพพขข · เงินเดิมพัน **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · สุทธิ **+1u**

ตั้งงบที่รับได้และเวลาหยุดก่อนเล่น ไม่ไล่ตามเงินที่เสีย
ไม่มีกลยุทธ์ได้รับประกันว่าจะชนะ