

रुलेट चीट शीट

निश्चित-ऑड्स संदर्भ
निष्पक्ष व्हील के लिए

यूरोपीय सिंगल जीरो · 37 पॉकेट 2.70% हाउस एज	अमेरिकी 0 और 00 · 38 पॉकेट 5.26% हाउस एज	फ्रेंच La Partage, जहाँ उपलब्ध हो सम-धन पर 1.35%
---	--	--

सिंगल-जीरो लेआउट

टेबल का क्रम, व्हील का नहीं

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
1ला दर्जन • 1-12				2रा दर्जन • 13-24				3रा दर्जन • 25-36					
1-18		सम		लाल		काला		विषम		19-36			
चिप-स्थितियों के उदाहरण: 1 स्ट्रेट-अप • 2 स्प्लिट • 3 स्ट्रीट • 4 कॉर्नर • 5 सिक्स लाइन													

बाहरी: लाल/काला, विषम/सम और 1-18/19-36 में से हर एक 18 संख्याएँ कवर करता है। शून्य न लाल है न काला, न विषम न सम, न लो न हाई।

भुगतान और प्रायिकता

प्रति स्पिन जीत की प्रायिकता

दांव	कवर	भुगतान	EU (37)	US (38)
स्ट्रेट-अप	1	35:1	2.70%	2.63%
स्प्लिट	2	17:1	5.41%	5.26%
स्ट्रीट / ट्रायो	3	11:1	8.11%	7.89%
कॉर्नर	4	8:1	10.81%	10.53%
पहले चार (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10.81%	—
सिक्स लाइन	6	5:1	16.22%	15.79%
दर्जन	12	2:1	32.43%	31.58%
कॉलम	12	2:1	32.43%	31.58%
लाल / काला	18	1:1	48.65%	47.37%
विषम / सम	18	1:1	48.65%	47.37%
लो / हाई (1-18 / 19-36)	18	1:1	48.65%	47.37%
अमेरिकी पहले पाँच (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13.16%

अमेरिकी टॉप लाइन: 0, 00, 1, 2, 3 पर 5 पॉकेट कवर होते हैं और भुगतान 6:1 है; इसका एज 7.89% है। सिंगल-जीरो के पहले चार (0, 1, 2, 3) का भुगतान 8:1 है।

भुगतान सही ढंग से पढ़ें

भुगतान अनुपात केवल लाभ दिखाते हैं। जीतने वाला दांव भी लौटाया जाता है: \$1 के स्ट्रेट-अप की जीत पर कुल \$36 वापस मिलते हैं। संयुक्त दांवों में पहले हर दांव की राशि घटाएँ; एक ही स्पिन में कई जीतों का निपटान हो सकता है।

फ्रेंच कॉल दांव

Voisins

17 पॉकेट / 9 चिप्स

Tiers

12 पॉकेट / 6 चिप्स

Orphelins

8 पॉकेट / 5 चिप्स

Jeu zéro

7 पॉकेट / 4 चिप्स

कॉल दांव व्हील के एक सेक्टर पर कई दांव जोड़ता है। शुद्ध लाभ जीतने वाले पॉकेट के अनुसार बदलता है; इसका कोई विशेष एज नहीं है।

शून्य और फ्रेंच नियम

मानक बाहरी दांव 0 या 00 पर हार जाते हैं। La Partage केवल योग्य सम-धन दांवों पर आधा लौटाता है। En Prison के नियम टेबल के अनुसार बदलते हैं; दांव लगाने से पहले लेआउट के नियम पढ़ें।

संतुलन बनाए रखें। स्पिन स्वतंत्र होते हैं: कोई प्रणाली एज नहीं बदलती। खेलने से पहले वहन करने योग्य हानि और समय की सीमा तय करें; हार की भरपाई के पीछे कभी न भागें।

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

मानक निश्चित-ऑड्स और निष्पक्ष व्हील की मान्यताएँ; विशेष टेबलें भिन्न होती हैं।

आठ जानी-पहचानी प्रणालियाँ, मापी गई रैंकिंग नहीं। 1u (एक इकाई) आपका आधार दांव है। लाल/काला, विषम/सम या 1-18/19-36 पर लगाएँ।

कोई भी रणनीति हाउस एज नहीं बदलती: मानक सिंगल-जीरो **2.70%**, डबल-जीरो **5.26%**।

संकेत जी जीत हा हार 0 और 00 पर पूरी हानि; La Partage नहीं।

मार्टिगेल का दबाव-बिंदु। 5 हारों की लागत 31u है; अगला दांव 32u है; उसे लगाने के लिए शुरू में 63u चाहिए। कोई जीत निश्चित नहीं है।

फ्लैट बेटिंग

शुरुआत हमेशा 1u।
जीत 1u पर बने रहें।
हार 1u पर बने रहें।
रीसेट पहले से तय सत्र-विराम का उपयोग करें।
जोखिम हानि की कोई स्वचालित भरपाई नहीं।

उदाहरण हाजीहा • दांव [1, 1, 1]u • शुद्ध -1u

मार्टिगेल

शुरुआत 1u से शुरू करें।
जीत 1u पर लौटें।
हार दांव दोगुना करें।
रीसेट हर जीत के बाद।
जोखिम टेबल सीमा और खेलने की पूंजी भरपाई को रोक सकती हैं।

उदाहरण हाहाजी • दांव [1, 2, 4]u • शुद्ध +1u

पारोली / रिवर्स मार्टिगेल

शुरुआत 1u से शुरू करें।
जीत 1u, 2u, 4u तक दोगुना करें।
हार 1u पर लौटें।
रीसेट किसी भी हार या तीसरी जीत के बाद।
जोखिम तीसरी जीत से पहले कोई भी हार चक्र को -1u पर छोड़ती है।

उदाहरण जीजीजी • दांव [1, 2, 4]u • शुद्ध +7u

द'अलेम्बर्ट

शुरुआत 1u से शुरू करें।
जीत 1u घटाएँ; न्यूनतम 1u।
हार 1u जोड़ें।
रीसेट कोई नहीं।
जोखिम लगातार हारें दांव को धीरे-धीरे बढ़ाती जाती हैं।

उदाहरण हाहाजीजी • दांव [1, 2, 3, 2]u • शुद्ध +2u

फ़िबोनाची

शुरुआत 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u... का उपयोग करें।
जीत दो पद पीछे जाएँ, पहले 1u से पीछे नहीं।
हार एक पद आगे बढ़ें।
रीसेट पहला पद ही न्यूनतम है।
जोखिम एक जीत से हानि की भरपाई होना ज़रूरी नहीं।

उदाहरण हाहाहाजी • दांव [1, 1, 2, 3]u • शुद्ध -1u • अगला 1u

लाबुशेयर

शुरुआत पंक्ति [1, 2, 3]; दोनों सिरों का योग लगाएँ (एक ही प्रविष्टि हो तो वही)।
जीत दोनों सिरें हटाएँ।
हार दांव की राशि पंक्ति के अंत में जोड़ें।
रीसेट जब पंक्ति खाली हो जाए।
जोखिम हारें पंक्ति लंबी करती हैं; दांव की कोई ऊपरी सीमा नहीं।

उदाहरण हाजीजी • दांव [4, 5, 5]u • शुद्ध +6u

1-3-2-6

शुरुआत 1u से शुरू करें।
जीत 3u, 2u, फिर 6u पर बढ़ें।
हार 1u पर लौटें।
रीसेट चार जीतों के बाद।
जोखिम देर से हुई हार लाभ मिटा सकती है; लक्ष्य की गारंटी नहीं।

उदाहरण जीजीजीजी • दांव [1, 3, 2, 6]u • शुद्ध +12u
देर से हार जीजीजीहा • शुद्ध 0u

ऑस्कर ग्राइंड

शुरुआत चक्र का लक्ष्य +1u; 1u से शुरू करें।
जीत लक्ष्य से कम हों तो 1u बढ़ाएँ; अभी बाकी राशि तक सीमित।
हार मौजूदा दांव दोहराएँ।
रीसेट +1u पर।
जोखिम चक्र लंबे चल सकते हैं और खेलने की पूंजी खत्म कर सकते हैं।

उदाहरण हाहाहाजीजीजी • दांव [1, 1, 1, 1, 2, 1]u • शुद्ध +1u

खेलने से पहले वहन करने योग्य बजट और रुकने का समय तय करें; हार की भरपाई के पीछे कभी न भागें।
कोई भी रणनीति जीत की गारंटी नहीं देती।