

Prontuario della roulette

Quote fisse di riferimento
per una ruota equa

Europea Zero singolo · 37 caselle vantaggio 2,70%	Americana 0 e 00 · 38 caselle vantaggio 5,26%	Francese La partage, se prevista 1,35% sulle chance semplici
---	---	--

Tappeto a zero singolo

ordine del tappeto, non della ruota

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
1ª dozzina · 1-12				2ª dozzina · 13-24				3ª dozzina · 25-36					
1-18		pari		rosso		nero		dispari		19-36			
Esempi di posizioni: 1 pieno · 2 cavallo · 3 terzina · 4 carré · 5 sestina													

Esterne: rosso/nero, pari/dispari e 1-18/19-36 coprono 18 numeri ciascuna. Lo zero non è rosso né nero, pari né dispari, basso né alto.

Pagamenti e probabilità

probabilità di vincita per giro

Puntata	Copre	Paga	EU (37)	US (38)
Pieno	1	35:1	2,70%	2,63%
Cavallo	2	17:1	5,41%	5,26%
Terzina	3	11:1	8,11%	7,89%
Carré	4	8:1	10,81%	10,53%
Primi quattro (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Sestina	6	5:1	16,22%	15,79%
Dozzina	12	2:1	32,43%	31,58%
Colonna	12	2:1	32,43%	31,58%
Rosso / nero	18	1:1	48,65%	47,37%
Dispari / pari	18	1:1	48,65%	47,37%
Basso / alto (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Cinque numeri US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Cinque numeri US: 0, 00, 1, 2, 3 copre 5 caselle e paga 6:1; il vantaggio è 7,89%. I primi quattro a zero singolo (0, 1, 2, 3) pagano 8:1.

Leggere bene i pagamenti

I pagamenti indicano il **solo profitto**. Torna indietro anche la posta vincente: un pieno da \$1 vincente restituisce \$36 in tutto. Con puntate combinate, sottrai prima ogni posta; più vincite possono saldarsi in un giro.

Zero e regole francesi

Le puntate esterne standard perdono con 0 o 00. La partage restituisce metà solo sulle chance semplici ammesse. La regola en prison varia per tavolo; leggi il regolamento del tappeto prima di puntare.

Puntate annunciate francesi

Vicini dello zero
17 caselle / 9 fiche

Tiers
12 caselle / 6 fiche

Orfanelli
8 caselle / 5 fiche

Jeu zéro
7 caselle / 4 fiche

Una puntata annunciata combina puntate su un settore della ruota. Il netto varia con la casella vincente; nessun vantaggio speciale.

Mantieni il senso della misura. I giri sono indipendenti: nessun sistema cambia il vantaggio. Prima di giocare fissa un limite di perdita e di tempo sostenibile; non rincorrere mai le perdite.

sims3cri.com/learn/roulette-cheat-sheet/

Quote fisse standard, ruota equa; i tavoli speciali variano.

Strategie di roulette diffuse

Guida rapida
per le chance semplici

Otto sistemi noti, non una classifica misurata. 1u è la tua posta base. Usa rosso/nero, pari/dispari o 1-18/19-36.

Nessuna strategia cambia il vantaggio del banco: a zero singolo **2,70%**, a doppio zero **5,26%**.

Legenda **V** vincita **P** perdita 0 e 00 sono perdite totali; niente la partage.

Punto critico della martingala. 5 perdite costano 31u; la posta successiva è 32u; servono 63u iniziali per piazzarla. Nessuna vincita è assicurata.

Puntata fissa

Inizio Sempre 1u.

Vincita Resta a 1u.

Perdita Resta a 1u.

Azzera Usa uno stop di sessione deciso prima.

Rischio Nessun recupero automatico delle perdite.

Esempio PVP · poste **[1, 1, 1]u** · netto **-1u**

Martingala

Inizio Parti da 1u.

Vincita Torna a 1u.

Perdita Raddoppia la posta.

Azzera Dopo ogni vincita.

Rischio I limiti del tavolo e del bankroll possono bloccare il recupero.

Esempio PPV · poste **[1, 2, 4]u** · netto **+1u**

Paroli / martingala inversa

Inizio Parti da 1u.

Vincita Raddoppia: 1u, 2u, 4u.

Perdita Torna a 1u.

Azzera Dopo una perdita o la terza vincita.

Rischio Ogni perdita precedente lascia il ciclo a -1u.

Esempio VVV · poste **[1, 2, 4]u** · netto **+7u**

D'Alembert

Inizio Parti da 1u.

Vincita Togli 1u; minimo 1u.

Perdita Aggiungi 1u.

Azzera Nessuno.

Rischio Le serie perdenti alzano la posta passo dopo passo.

Esempio PPVV · poste **[1, 2, 3, 2]u** · netto **+2u**

Fibonacci

Inizio Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...

Vincita Indietreggia di due termini, mai sotto 1u.

Perdita Avanza di un termine.

Azzera Il primo termine è il minimo.

Rischio Una vincita può non recuperare le perdite.

Esempio PPPV · poste **[1, 1, 2, 3]u** · netto **-1u**
· poi 1u

Labouchère

Inizio Riga [1, 2, 3]; punta la somma degli estremi (l'unico numero se ce n'è uno).

Vincita Togli entrambi gli estremi.

Perdita Aggiungi la posta in coda.

Azzera Quando la riga è vuota.

Rischio Le perdite allungano la riga; poste senza tetto.

Esempio PVV · poste **[4, 5, 5]u** · netto **+6u**

1-3-2-6

Inizio Parti da 1u.

Vincita Sali a 3u, 2u, poi 6u.

Perdita Torna a 1u.

Azzera Dopo quattro vincite.

Rischio Una perdita tardiva può cancellare i guadagni; obiettivo non garantito.

Esempio VVVV · poste **[1, 3, 2, 6]u** · netto **+12u**

Perdita tardiva VVVP · netto **0u**

Oscar's Grind

Inizio Obiettivo del ciclo +1u; parti da 1u.

Vincita Aggiungi 1u se manca; tetto: l'importo ancora necessario.

Perdita Ripeti la posta attuale.

Azzera A +1u.

Rischio I cicli possono durare a lungo ed esaurire il bankroll.

Esempio PPPVVV · poste **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · netto **+1u**

Prima di giocare fissa un budget e un orario di stop sostenibili; non rincorrere mai le perdite. Nessuna strategia garantisce una vincita.