

Tahák k ruletě

Pevné výplaty
pro poctivé kolo

Evropská Jedna nula · 37 příhrádek výhoda 2,70%	Americká 0 a 00 · 38 příhrádek výhoda 5,26%	Francouzská La partage, je-li nabízeno 1,35% u jednoduchých šancí
---	---	---

Rozložení s jednou nulou

pořadí na stole, ne na kole

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
1. tucet · 1-12				2. tucet · 13-24				3. tucet · 25-36					
1-18		sudá		červená		černá		lichá		19-36			
Příklad pozic žetonů: 1 plné číslo · 2 dvojice · 3 trojice · 4 čtveřice · 5 šestice													

Vnější: červená/černá, lichá/sudá a 1-18/19-36 kryjí vždy 18 čísel. Nula není ani červená, ani černá, ani lichá, ani sudá, ani nízká, ani vysoká.

Výplaty a pravděpodobnosti

pravděpodobnost výhry na spin

Sázka	Kryje	Výplata	EU (37)	US (38)
Plné číslo	1	35:1	2,70%	2,63%
Dvojice	2	17:1	5,41%	5,26%
Trojice	3	11:1	8,11%	7,89%
Čtveřice	4	8:1	10,81%	10,53%
První čtyři (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Šestice	6	5:1	16,22%	15,79%
Tucet	12	2:1	32,43%	31,58%
Sloupec	12	2:1	32,43%	31,58%
Červená / černá	18	1:1	48,65%	47,37%
Lichá / sudá	18	1:1	48,65%	47,37%
Nízká / vysoká (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
US prvních pět (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

US prvních pět: 0, 00, 1, 2, 3 kryje 5 příhrádek a vyplácí 6:1; výhoda kasina je 7,89%. První čtyři (0, 1, 2, 3) s jednou nulou vyplácejí 8:1.

Jak číst výplaty

Výplatní poměry ukazují **jen zisk**. Vítězná sázka se také vrací: výhra \$1 na plné číslo vrátí celkem \$36. U kombinovaných sázek nejprve odečtete všechny sázky; v jednom spinu může vyhrát několik sázek.

Nula a francouzská pravidla

Standardní vnější sázky prohrávají na 0 a 00. La partage vrací polovinu jen u způsobilých jednoduchých šancí. Pravidla en prison se u stolů liší; před sázkou si přečtete pravidla pole.

Francouzské hlášené sázky

Velká série

17 příhrádek / 9 žetonů

Malá série

12 příhrádek / 6 žetonů

Orphelins

8 příhrádek / 5 žetonů

Zero spiel (jeu zéro)

7 příhrádek / 4 žetony

Hlášená sázka spojuje sázky na výšeć kola. Čistý výsledek závisí na vítězné příhrádce; zvláštní výhoda neexistuje.

Zachovejte nadhled. Spiny jsou nezávislé: žádný systém nemění výhodu kasina. Před hrou si stanovte přijatelný limit ztráty a času; ztráty nikdy nedohánějte.

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

Standardní pevné výplaty a poctivé kolo; speciální stoly se liší.

Oblíbené strategie rulety

Rychlý přehled
pro jednoduché šance

Osm známých systémů, ne měřené pořadí. 1j je vaše základní sázka. Jednoduché šance: červená/černá, lichá/sudá, 1–18/19–36.

Žádná strategie nemění výhodu kasina: standardně jedna nula **2,70%**, dvě nuly **5,26%**.

Legenda **V** výhra **P** prohra 0 a 00 jsou plné prohry; žádná la partage.

Kritický bod Martingale. 5 proher stojí 31j; další sázka je 32j; k jejímu vsazení je třeba počátečních 63j. Žádná výhra není jistá.

Konstantní sázky

Začátek Vždy 1j.
Výhra Zůstaňte na 1j.
Prohra Zůstaňte na 1j.
Návrat Předem zvolený limit sezení.
Riziko Žádné automatické dohánění ztrát.

Příklad PVP · sázky **[1, 1, 1]j** · čistý výsledek **-1j**

Martingale

Začátek Začněte na 1j.
Výhra Vraťte se na 1j.
Prohra Zdvojnásobte sázku.
Návrat Po každé výhře.
Riziko Limity stolu a bankrollu mohou dohánění zlomit.

Příklad PPV · sázky **[1, 2, 4]j** · čistý výsledek **+1j**

Paroli / obrácený Martingale

Začátek Začněte na 1j.
Výhra Zdvojnásobujete: 1j, 2j, 4j.
Prohra Vraťte se na 1j.
Návrat Po jakékoli prohře nebo třetí výhře.
Riziko Dřívější prohra nechá cyklus na -1j.

Příklad VVV · sázky **[1, 2, 4]j** · čistý výsledek **+7j**

D'Alembert

Začátek Začněte na 1j.
Výhra Odečtete 1j; minimum 1j.
Prohra Přidejte 1j.
Návrat Žádný.
Riziko Série proher sázku stále zvyšují.

Příklad PPVV · sázky **[1, 2, 3, 2]j** · čistý výsledek **+2j**

Fibonacci

Začátek Použijte 1j, 1j, 2j, 3j, 5j, 8j...
Výhra Zpět o dva členy, nejnižší na první 1j.
Prohra Posuňte se o člen dál.
Návrat Minimem je první člen.
Riziko Výhra nemusí pokrýt ztráty.

Příklad PPPV · sázky **[1, 1, 2, 3]j** · čistý výsledek **-1j** · další 1j

Labouchère

Začátek Řada [1, 2, 3]; sázejte součet krajních (jediný člen sám).
Výhra Škrtněte oba kraje.
Prohra Připište sázku na konec.
Návrat Když je řada prázdná.
Riziko Prohry řadu prodlužují; sázky nemají strop.

Příklad PVV · sázky **[4, 5, 5]j** · čistý výsledek **+6j**

1-3-2-6

Začátek Začněte na 1j.
Výhra Postupte na 3j, 2j, pak 6j.
Prohra Vraťte se na 1j.
Návrat Po čtyřech výhrách.
Riziko Pozdní prohra může smazat zisky; cíl není zaručen.

Příklad VVVV · sázky **[1, 3, 2, 6]j** · čistý výsledek **+12j**

Pozdní prohra VVVP · čistý výsledek **0j**

Oscar's Grind

Začátek Cíl cyklu +1j; začněte na 1j.
Výhra Přidejte 1j, pokud chybí; strop dle chybějící částky.
Prohra Opakujte aktuální sázku.
Návrat Při +1j.
Riziko Cykly mohou trvat dlouho a vyčerpat bankroll.

Příklad PPPVVV · sázky **[1, 1, 1, 1, 2, 1]j** · čistý výsledek **+1j**

Před hrou si stanovte přijatelný rozpočet a čas konce; ztráty nikdy nedohánějte.
Žádná strategie nezaručuje výhru.