Roulette Online PRO

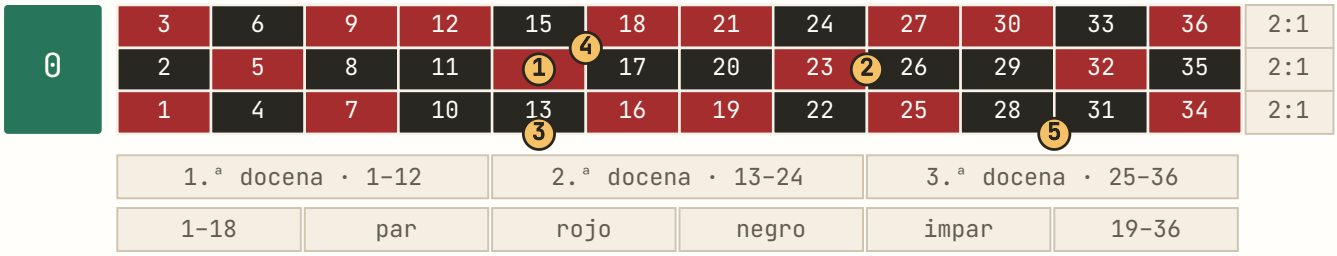
Guía rápida de la ruleta

Referencia de pagos fijos
para una rueda equilibrada

Europea	Americana	Francesa
Un solo cero · 37 casillas	0 y 00 · 38 casillas	La partage, si se ofrece
ventaja 2,70%	**ventaja 5,26%**	**1,35% en apuestas sencillas**

Paño de un solo cero

orden del paño, no de la rueda



Ejemplos de posiciones: 1 pleno · 2 semipleno · 3 calle · 4 cuadro · 5 línea

Exteriores: rojo/negro, impar/par y 1–18/19–36 cubren 18 números cada una. El cero no es rojo ni negro, impar ni par, menor ni mayor.

Pagos y probabilidades

probabilidad de acierto por giro

Apuesta	Cubre	Paga	Eur. (37)	Amer. (38)
Pleno	1	35:1	2,70%	2,63%
Semipleno	2	17:1	5,41%	5,26%
Calle / trío	3	11:1	8,11%	7,89%
Cuadro	4	8:1	10,81%	10,53%
Cuatro primeros (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Línea	6	5:1	16,22%	15,79%
Docena	12	2:1	32,43%	31,58%
Columna	12	2:1	32,43%	31,58%
Rojo / negro	18	1:1	48,65%	47,37%
Impar / par	18	1:1	48,65%	47,37%
Menor / mayor (1–18 / 19–36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Cinco primeros amer. (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Cinco primeros (ruleta americana): 0, 00, 1, 2, 3 cubre 5 casillas y paga 6:1; su ventaja es 7,89%. Los cuatro primeros de un solo cero (0, 1, 2, 3) pagan 8:1.

Cómo leer los pagos

Las proporciones de pago muestran **solo la ganancia**. La apuesta ganadora también se devuelve: un pleno ganador de $1 devuelve $36 en total. En apuestas combinadas, reste antes cada apuesta; varias pueden ganar en un giro.

Cero y reglas francesas

Las apuestas exteriores estándar pierden con 0 o 00. La partage devuelve la mitad solo en apuestas sencillas admitidas. La regla en prison varía según la mesa; lea las reglas del paño antes de apostar.

Apuestas anunciadas francesas

Vecinos
17 casillas / 9 fichas

Tercio
12 casillas / 6 fichas

Huérfanos
8 casillas / 5 fichas

Juego del cero
7 casillas / 4 fichas

Una apuesta anunciada combina apuestas sobre un sector de la rueda. El neto varía según la casilla ganadora; no hay ventaja especial.

Mantenga la perspectiva. Los giros son independientes: ningún sistema cambia la ventaja. Antes de jugar fije una pérdida y un tiempo que pueda permitirse; nunca persiga las pérdidas.

unirecscolombia.org/learn/roulette-cheat-sheet/

Supuestos estándar: pagos fijos, rueda equilibrada; las mesas especiales varían.

Roulette Online PRO

Estrategias de ruleta populares

Consulta rápida
para apuestas sencillas

Ocho sistemas conocidos, no un ranking medido. 1u es su apuesta base. Use rojo/negro, impar/par o 1–18/19–36.

Ninguna estrategia cambia la ventaja de la casa: con un solo cero **2,70%**, con doble cero **5,26%**.

Leyenda **G** ganancia **P** pérdida 0 y 00 son pérdida total; sin la partage.

Punto crítico de la martingala. 5 pérdidas cuestan 31u; la siguiente apuesta es de 32u; hacen falta 63u iniciales para hacerla. Ninguna ganancia está asegurada.

Apuesta plana

Inicio	Siempre 1u.
Acierto	Siga en 1u.
Pérdida	Siga en 1u.
Reinicio	Use un tope de sesión fijado antes.
Riesgo	Sin recuperación automática de pérdidas.

Ejemplo **PGP** · apuestas **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingala

Inicio	Empiece con 1u.
Acierto	Vuelva a 1u.
Pérdida	Doble la apuesta.
Reinicio	Tras cada acierto.
Riesgo	Los límites de mesa y de bankroll pueden romper la recuperación.

Ejemplo **PPG** · apuestas **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / martingala inversa

Inicio	Empiece con 1u.
Acierto	Doble: 1u, 2u, 4u.
Pérdida	Vuelva a 1u.
Reinicio	Tras una pérdida o el tercer acierto.
Riesgo	Cualquier pérdida previa deja el ciclo en −1u.

Ejemplo **GGG** · apuestas **[1, 2, 4]u** · neto **+7u**

D'Alembert

Inicio	Empiece con 1u.
Acierto	Reste 1u; mínimo 1u.
Pérdida	Sume 1u.
Reinicio	Ninguno.
Riesgo	Las rachas perdedoras suben la apuesta sin parar.

Ejemplo **PPGG** · apuestas **[1, 2, 3, 2]u** · neto **+2u**

Fibonacci

Inicio	Use 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Acierto	Retroceda dos términos, nunca bajo 1u.
Pérdida	Avance un término.
Reinicio	El primer término es el mínimo.
Riesgo	Un acierto puede no recuperar las pérdidas.

Ejemplo **PPPG** · apuestas **[1, 1, 2, 3]u** · neto **-1u** · sigue 1u

Labouchère

Inicio	Línea [1, 2, 3]; apueste la suma de los extremos (el único número si solo hay uno).
Acierto	Quite ambos extremos.
Pérdida	Añada la apuesta al final.
Reinicio	Cuando la línea queda vacía.
Riesgo	Las pérdidas alargan la línea; apuestas sin tope.

Ejemplo **PGG** · apuestas **[4, 5, 5]u** · neto **+6u**

1-3-2-6

Inicio	Empiece con 1u.
Acierto	Suba a 3u, 2u y luego 6u.
Pérdida	Vuelva a 1u.
Reinicio	Tras cuatro aciertos.
Riesgo	Una pérdida tardía puede borrar las ganancias; objetivo no garantizado.

Ejemplo **GGGG** · apuestas **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**
Pérdida tardía GGGP · neto **0u**

Oscar's Grind

Inicio	Objetivo del ciclo +1u; empiece con 1u.
Acierto	Suba 1u si falta; tope: lo que aún falta.
Pérdida	Repita la apuesta actual.
Reinicio	En +1u.
Riesgo	Los ciclos pueden alargarse y agotar el bankroll.

Ejemplo **PPPGGG** · apuestas **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · neto **+1u**

Antes de jugar fije un presupuesto y una hora de parada a su alcance; nunca persiga las pérdidas. Ninguna estrategia garantiza ganar.