Roulette Online PRO

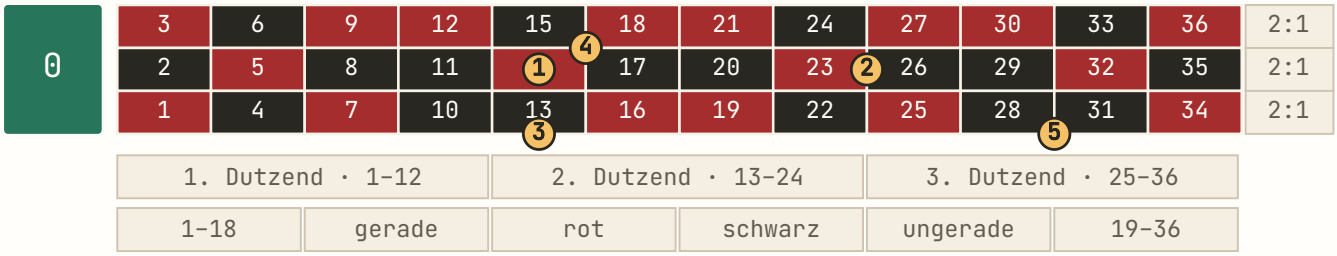
Roulette-Kurzübersicht

Festquoten-Referenz
für einen fairen Kessel

Europäisch	Amerikanisch	Französisch
Eine Null · 37 Fächer	0 und 00 · 38 Fächer	La Partage, falls geboten
2,70% Vorteil	**5,26% Vorteil**	**1,35% bei einfachen Chancen**

Layout mit einer Null

Tischreihenfolge, nicht Kesselreihenfolge



Beispiel-Jetonpositionen: 1 volle Zahl · 2 Split · 3 Straße · 4 Corner · 5 Sechserlinie

Außen: Rot/Schwarz, Ungerade/Gerade und 1–18/19–36 decken je 18 Zahlen. Die Null ist weder rot noch schwarz, weder ungerade noch gerade, weder niedrig noch hoch.

Auszahlungen & Wahrscheinlichkeiten

Gewinnwahrscheinlichkeit pro Coup

Wette	Zahlen	Zahlt	EU (37)	US (38)
Volle Zahl	1	35:1	2,70%	2,63%
Split	2	17:1	5,41%	5,26%
Straße	3	11:1	8,11%	7,89%
Corner	4	8:1	10,81%	10,53%
Die ersten Vier (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	–
Sechserlinie	6	5:1	16,22%	15,79%
Dutzend	12	2:1	32,43%	31,58%
Kolonne	12	2:1	32,43%	31,58%
Rot / Schwarz	18	1:1	48,65%	47,37%
Ungerade / Gerade	18	1:1	48,65%	47,37%
Niedrig / Hoch (1–18 / 19–36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Die ersten Fünf, US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	–	13,16%

Die ersten Fünf (US): 0, 00, 1, 2, 3 deckt 5 Fächer und zahlt 6:1; der Vorteil beträgt 7,89%. Die ersten Vier mit einer Null (0, 1, 2, 3) zahlen 8:1.

Auszahlung richtig lesen

Quoten nennen **nur den Gewinn**. Der Gewinneinsatz kommt zurück: Eine gewonnene volle Zahl mit $1 bringt insgesamt $36. Bei kombinierten Wetten zuerst alle Einsätze abziehen; in einem Coup können mehrere Wetten gewinnen.

Null & französische Regeln

Standard-Außenwetten verlieren bei 0 oder 00. La Partage gibt nur bei zulässigen einfachen Chancen die Hälfte zurück. En Prison gilt je nach Tisch unterschiedlich; lesen Sie vor dem Setzen die Regeln am Tableau.

Französische Annoncen

Große Serie
17 Fächer / 9 Jetons

Kleine Serie
12 Fächer / 6 Jetons

Orphelins
8 Fächer / 5 Jetons

Zero-Spiel (Jeu zéro)
7 Fächer / 4 Jetons

Eine Annonce bündelt Wetten über einen Kesselabschnitt. Der Nettoertrag hängt vom Gewinnfach ab; einen Sondervorteil gibt es nicht.

Perspektive wahren. Coups sind unabhängig: Kein System ändert den Hausvorteil. Legen Sie vorab eine tragbare Verlustgrenze und ein Zeitlimit fest; jagen Sie Verlusten nie hinterher.

bruegelmannbattle.de/learn/roulette-cheat-sheet/

Standard-Festquoten, fairer Kessel; Sondertische weichen ab.

Roulette Online PRO

Beliebte Roulette-Strategien

Kurzübersicht
für einfache Chancen

Acht bekannte Systeme, keine gemessene Rangliste. 1E ist Ihr Basiseinsatz. Einfache Chancen nutzen: Rot/Schwarz, Ungerade/Gerade oder 1–18/19–36.

Alle Strategien lassen den Hausvorteil unverändert: Standard mit einer Null **2,70%**, mit Doppelzero **5,26%**.

Legende **G** Gewinn **V** Verlust 0 und 00 sind Totalverluste; kein La Partage.

Martingale-Schwachstelle. 5 Verluste kosten 31E; der nächste Einsatz ist 32E; dafür sind anfangs 63E nötig. Ein Gewinn ist nicht gesichert.

Gleichbleibender Einsatz

Start	Immer 1E.
Gewinn	Bei 1E bleiben.
Verlust	Bei 1E bleiben.
Neustart	Vorab gewähltes Sitzungsende nutzen.
Risiko	Keine automatische Verlustaufholung.

Beispiel **VGV** · Einsätze **[1, 1, 1]E** · netto **-1E**

Martingale

Start	Start bei 1E.
Gewinn	Zurück auf 1E.
Verlust	Einsatz verdoppeln.
Neustart	Nach jedem Gewinn.
Risiko	Tisch- und Bankroll-Grenzen können die Aufholung stoppen.

Beispiel **VVG** · Einsätze **[1, 2, 4]E** · netto **+1E**

Paroli / umgekehrte Martingale

Start	Start bei 1E.
Gewinn	Verdoppeln: 1E, 2E, 4E.
Verlust	Zurück auf 1E.
Neustart	Nach jedem Verlust oder dem dritten Gewinn.
Risiko	Jeder frühere Verlust lässt den Zyklus bei −1E enden.

Beispiel **GGG** · Einsätze **[1, 2, 4]E** · netto **+7E**

D'Alembert

Start	Start bei 1E.
Gewinn	1E abziehen; Minimum 1E.
Verlust	1E addieren.
Neustart	Keiner.
Risiko	Verlustserien erhöhen den Einsatz stetig.

Beispiel **VVGG** · Einsätze **[1, 2, 3, 2]E** · netto **+2E**

Fibonacci

Start	1E, 1E, 2E, 3E, 5E, 8E …
Gewinn	Zwei Glieder zurück, nie unter die erste 1E.
Verlust	Ein Glied weiter.
Neustart	Das erste Glied ist das Minimum.
Risiko	Ein Gewinn gleicht Verluste nicht zwingend aus.

Beispiel **VVVG** · Einsätze **[1, 1, 2, 3]E** · netto **-1E** · weiter 1E

Labouchère

Start	Reihe [1, 2, 3]; Summe der Enden setzen (bei einer Zahl diese).
Gewinn	Beide Enden streichen.
Verlust	Einsatz anhängen.
Neustart	Wenn die Reihe leer ist.
Risiko	Verluste verlängern die Reihe; Einsätze ohne Obergrenze.

Beispiel **VGG** · Einsätze **[4, 5, 5]E** · netto **+6E**

1-3-2-6

Start	Start bei 1E.
Gewinn	Weiter auf 3E, 2E, dann 6E.
Verlust	Zurück auf 1E.
Neustart	Nach vier Gewinnen.
Risiko	Später Verlust kann Gewinne tilgen; Ziel nicht garantiert.

Beispiel **GGGG** · Einsätze **[1, 3, 2, 6]E** · netto **+12E**
Später Verlust GGGV · netto **0E**

Oscar's Grind

Start	Zyklusziel +1E; Start bei 1E.
Gewinn	Um 1E erhöhen, falls nötig; höchstens bis zum fehlenden Betrag.
Verlust	Aktuellen Einsatz wiederholen.
Neustart	Bei +1E.
Risiko	Zyklen können lange dauern und die Bankroll aufzehren.

Beispiel **VVVGGG** · Einsätze **[1, 1, 1, 1, 2, 1]E** · netto **+1E**

Legen Sie vorab ein tragbares Budget und eine Stoppzeit fest; jagen Sie Verlusten nie hinterher. Kein System garantiert einen Gewinn.