

Guia rápido da roleta

Referência de pagamentos fixos
para uma roda equilibrada

Europeia Zero único · 37 compartimentos vantagem 2,70%	Americana 0 e 00 · 38 compartimentos vantagem 5,26%	Francesa La partage, se existir 1,35% em apostas simples
--	---	--

Pano de zero único

ordem do pano, não da roda

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.ª dúzia · 1-12				2.ª dúzia · 13-24				3.ª dúzia · 25-36					
1-18		par		vermelho		preto		ímpar		19-36			
Exemplos de posições: 1 pleno · 2 cavalo · 3 rua · 4 quadro · 5 linha de seis													

Externas: vermelho/preto, ímpar/par e 1-18/19-36 cobrem 18 números cada. O zero não é vermelho nem preto, ímpar nem par, baixo nem alto.

Pagamentos e probabilidades

probabilidade de ganho por lançamento

Aposta	Cobre	Paga	UE (37)	EUA (38)
Pleno	1	35:1	2,70%	2,63%
Cavalo	2	17:1	5,41%	5,26%
Rua	3	11:1	8,11%	7,89%
Quadro	4	8:1	10,81%	10,53%
Quatro primeiros (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10,81%	—
Linha de seis	6	5:1	16,22%	15,79%
Dúzia	12	2:1	32,43%	31,58%
Coluna	12	2:1	32,43%	31,58%
Vermelho / preto	18	1:1	48,65%	47,37%
Ímpar / par	18	1:1	48,65%	47,37%
Baixo / alto (1-18 / 19-36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Cinco primeiros US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Cinco primeiros US: 0, 00, 1, 2, 3 cobre 5 compartimentos e paga 6:1; a vantagem é 7,89%. Os quatro primeiros de zero único (0, 1, 2, 3) pagam 8:1.

Ler bem os pagamentos

Os pagamentos mostram **apenas o lucro**. A aposta vencedora também é devolvida: um pleno vencedor de \$1 devolve \$36 no total. Em apostas combinadas, subtraia primeiro cada aposta; vários ganhos podem ser liquidados num lançamento.

Zero e regras francesas

As apostas externas padrão perdem com 0 ou 00. La partage devolve metade apenas nas apostas simples elegíveis. A regra en prison varia por mesa; leia as regras do pano antes de apostar.

Apostas anunciadas francesas

Voisins 17 compartimentos / 9 fichas	Tiers 12 compartimentos / 6 fichas	Orphelins 8 compartimentos / 5 fichas	Jeu zéro 7 compartimentos / 4 fichas
--	--	---	--

Uma aposta anunciada combina apostas num setor da roda. O líquido varia consoante o compartimento vencedor; não há vantagem especial.

Mantenha a perspetiva. Os lançamentos são independentes: nenhum sistema altera a vantagem. Antes de jogar, defina um limite de perda e de tempo comportável; nunca persiga as perdas.

Estratégias de roleta populares

Consulta rápida
para apostas simples

Oito sistemas conhecidos, não uma classificação medida. 1u é a sua aposta base. Use vermelho/preto, ímpar/par ou 1-18/19-36.

Nenhuma estratégia altera a vantagem da casa: zero único **2,70%**, duplo zero **5,26%**.

Legenda **G** ganho **P** perda 0 e 00 são perdas totais; sem la partage.

Ponto crítico da Martingale. 5 perdas custam 31u; a aposta seguinte é de 32u; são precisos 63u iniciais para a fazer. Nenhum ganho é garantido.

Aposta fixa

Início Sempre 1u.
Ganho Fique em 1u.
Perda Fique em 1u.
Reinício Use um limite de sessão definido antes.
Risco Sem recuperação automática de perdas.

Exemplo PGP · apostas **[1, 1, 1]u** · líquido **-1u**

Martingale

Início Comece com 1u.
Ganho Volte a 1u.
Perda Duplica a aposta.
Reinício Após cada ganho.
Risco Limites da mesa e da banca podem travar a recuperação.

Exemplo PPG · apostas **[1, 2, 4]u** · líquido **+1u**

Paroli / Martingale invertida

Início Comece com 1u.
Ganho Duplica: 1u, 2u, 4u.
Perda Volte a 1u.
Reinício Após qualquer perda ou o terceiro ganho.
Risco Qualquer perda antes deixa o ciclo em -1u.

Exemplo GGG · apostas **[1, 2, 4]u** · líquido **+7u**

D'Alembert

Início Comece com 1u.
Ganho Subtraia 1u; mínimo 1u.
Perda Some 1u.
Reinício Nenhum.
Risco Sequências de perdas sobem a aposta de forma constante.

Exemplo PPGG · apostas **[1, 2, 3, 2]u** · líquido **+2u**

Fibonacci

Início Sequência 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u..
Ganho Recue dois termos, nunca abaixo de 1u.
Perda Avance um termo.
Reinício O primeiro termo é o mínimo.
Risco Um ganho pode não recuperar as perdas.

Exemplo PPPG · apostas **[1, 1, 2, 3]u** · líquido **-1u** · seguinte 1u

Labouchère

Início Linha [1, 2, 3]; aposte a soma das pontas (o único número, se for um).
Ganho Retire as duas pontas.
Perda Acrescente a aposta ao fim.
Reinício Quando a linha ficar vazia.
Risco As perdas alongam a linha; apostas sem limite.

Exemplo PGG · apostas **[4, 5, 5]u** · líquido **+6u**

1-3-2-6

Início Comece com 1u.
Ganho Suba para 3u, 2u e depois 6u.
Perda Volte a 1u.
Reinício Após quatro ganhos.
Risco Uma perda tardia pode apagar os ganhos; objetivo não garantido.

Exemplo GGGG · apostas **[1, 3, 2, 6]u** · líquido **+12u**

Perda tardia GGGP · líquido **0u**

Oscar's Grind

Início Objetivo do ciclo +1u; comece com 1u.
Ganho Suba 1u se faltar; limite: o valor ainda necessário.
Perda Repita a aposta atual.
Reinício Em +1u.
Risco Os ciclos podem durar muito e esgotar a banca.

Exemplo PPPGGG · apostas **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · líquido **+1u**

Antes de jogar, defina um orçamento e uma hora de paragem comportáveis; nunca persiga as perdas.

Nenhuma estratégia garante um ganho.