Roulette Online PRO

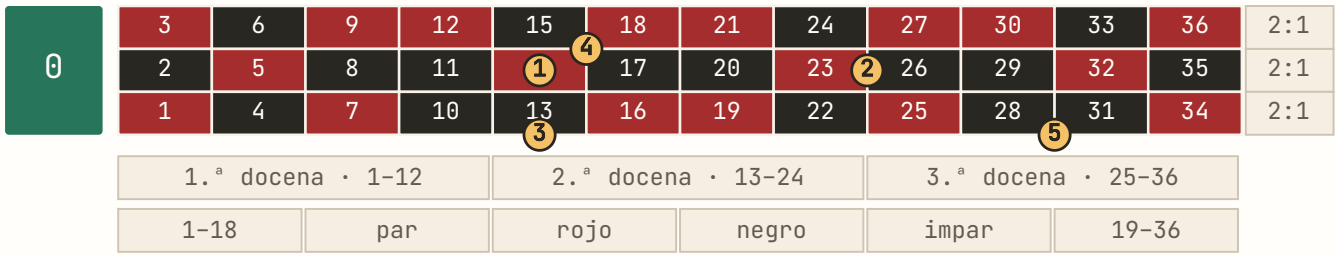
Guía rápida de la ruleta

Referencia de cuota fija
para un cilindro equilibrado

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 suertes sencillas**

Tapete de un solo cero

orden del tapete, no del cilindro



Ejemplos de posiciones: 1 pleno · 2 caballo · 3 transversal · 4 cuadro · 5 seisena

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, falta ni pasa.

Pagos y probabilidades

probabilidad de acierto por tirada

Apuesta	Cubre	Paga	UE (37)	US (38)
Pleno	1	35:1	2,70%	2,63%
Caballo	2	17:1	5,41%	5,26%
Transversal	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%	—
Seisena	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%
Falta / pasa (1–18 / 19–36)	18	1:1	48,65%	47,37%
Cinco primeros US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13,16%

Cinco primeros US: 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, resta antes cada apuesta; varias pueden ganar en una tirada.

Cero y reglas francesas

Las apuestas exteriores estándar pierden con 0 o 00. La partage devuelve la mitad solo en suertes sencillas admitidas. La regla en prison varía según la mesa; lee las reglas del tapete 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 del cilindro. El neto varía según la casilla ganadora; no hay ventaja especial.

> **Mantén la perspectiva.** Las tiradas son independientes: ningún sistema cambia la ventaja. Antes de jugar fija una pérdida y un tiempo que puedas permitirte; nunca persigas las pérdidas.

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

Cuotas fijas estándar, cilindro equilibrado; las mesas especiales varían.

Roulette Online PRO

Estrategias de ruleta populares

Consulta rápida
para suertes sencillas

Ocho sistemas conocidos, no un ranking medido. 1u es tu apuesta base. Usa 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	Sigue en 1u.
Pérdida	Sigue en 1u.
Reinicio	Usa un tope de sesión fijado antes.
Riesgo	Sin recuperación automática de pérdidas.

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

Martingala

Inicio	Empieza con 1u.
Acierto	Vuelve a 1u.
Pérdida	Dobla 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	Empieza con 1u.
Acierto	Dobla: 1u, 2u, 4u.
Pérdida	Vuelve 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	Empieza con 1u.
Acierto	Resta 1u; mínimo 1u.
Pérdida	Suma 1u.
Reinicio	Ninguno.
Riesgo	Las rachas perdedoras suben la apuesta sin parar.

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

Fibonacci

Inicio	Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Acierto	Retrocede dos términos, nunca bajo 1u.
Pérdida	Avanza 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]; apuesta la suma de los extremos (el único número si solo hay uno).
Acierto	Quita ambos extremos.
Pérdida	Añade 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	Empieza con 1u.
Acierto	Sube a 3u, 2u y luego 6u.
Pérdida	Vuelve 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; empieza con 1u.
Acierto	Sube 1u si falta; tope: lo que aún falta.
Pérdida	Repite 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 fija un presupuesto y una hora de parada asumibles; nunca persigas las pérdidas.
Ninguna estrategia garantiza ganar.