

តារាងសង្ខេបរ៉ូឡែត

ហាងឆេរយោង
សម្រាប់កង់យុត្តិធម៌

អ៊ីប៊ែរ សូន្យតែមួយ · រន្ធលេខ 37 ភាពបានប្រៀប 2.70%	អាមេរិក 0 និង 00 · រន្ធលេខ 38 ភាពបានប្រៀប 5.26%	បារាំង La Partage ពេលមាន 1.35% លើការផ្ទាល់សងស្មើ
---	---	--

ប្លង់សូន្យតែមួយ

តាមលំដាប់តារាង មិនមែនលំដាប់កង់

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	
ដប់ពីរទី 1 • 1-12				ដប់ពីរទី 2 • 13-24				ដប់ពីរទី 3 • 25-36						
1-18		គូ		ក្រហម		ខ្មៅ		សេស		19-36				
ទីតាំងលើបង្អួច៖ 1 លេខតែមួយ • 2 បំបែក • 3 ជួរលេខ • 4 កាត់ជ្រុង • 5 បន្ទាត់ប្រាំមួយ														

ខាងក្រោម ក្រហម/ខ្មៅ សេស/គូ និង 1-18/19-36 នីមួយៗគ្របលេខ 18។ សូន្យមិនមែនក្រហមឬខ្មៅ សេសឬគូ ទាបឬខ្ពស់ទេ។

ប្រាក់បង់ល្អៗ និងឱកាស

ប្រូបាប៊ីលីតេល្អៗក្នុងមួយការងូល

ការផ្ទាល់	គ្រប	បង់	EU (37)	US (38)
លេខតែមួយ	1	35:1	2.70%	2.63%
ការផ្ទាល់បំបែក	2	17:1	5.41%	5.26%
ជួរលេខ	3	11:1	8.11%	7.89%
ការផ្ទាល់កាត់ជ្រុង	4	8:1	10.81%	10.53%
បួនលេខដំបូង (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10.81%	—
បន្ទាត់ប្រាំមួយ	6	5:1	16.22%	15.79%
ដប់ពីរ	12	2:1	32.43%	31.58%
ជួរឈរ	12	2:1	32.43%	31.58%
ក្រហម / ខ្មៅ	18	1:1	48.65%	47.37%
សេស / គូ	18	1:1	48.65%	47.37%
ទាប / ខ្ពស់ (1-18 / 19-36)	18	1:1	48.65%	47.37%
ប្រាំលេខដំបូង US (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13.16%

បន្ទាត់កំពូល US៖ 0, 00, 1, 2, 3 គ្របរន្ធលេខ 5 ហើយបង់ 6:1; ភាពបានប្រៀប 7.89%។ បួនលេខដំបូងសូន្យតែមួយ (0, 1, 2, 3) បង់ 8:1។

អានប្រាក់បង់ល្អៗឱ្យត្រូវ

អត្រាប្រាក់បង់ល្អៗបង្ហាញតែប្រាក់ចំណេញ។ ចំនួនទឹកប្រាក់ផ្ទាល់ដែលល្អៗក៏ត្រូវប្រគល់វិញដែរ ការល្អៗលេខតែមួយ \$1 ប្រគល់សរុប \$36។ ជាមួយការផ្ទាល់ចម្រុះ ត្រូវដកចំនួនទឹកប្រាក់ផ្ទាល់ទាំងអស់សិន; ការល្អៗច្រើនអាចកើតលើការងូលតែមួយ។

សូន្យ និងច្បាប់បារាំង

ការផ្ទាល់ខាងក្រៅស្តង់ដារចេញពេលចេញ 0 ឬ 00។ La Partage ប្រគល់ពាក់កណ្តាលតែលើការផ្ទាល់សងស្មើដែលមានសិទ្ធិ។ ច្បាប់ En Prison ខុសគ្នាតាមតារាង; អានច្បាប់តារាងមុនផ្ទាល់។

ការផ្ទាល់តាមការប្រកាសបែបបារាំង

Voisins

រន្ធលេខ
17 / ឈ
័ប 9

Tiers

រន្ធលេខ
12 / ឈ
័ប 6

Orphelins

រន្ធលេខ
8 / ឈ
័ប 5

Jeu zéro

រន្ធលេខ
7 / ឈ
័ប 4

ការផ្ទាល់តាមការប្រកាសរួមបញ្ចូលការផ្ទាល់លើផ្ទៃកម្មនៃកង់។ ផលសុទ្ធប្រែប្រួលតាមរន្ធលេខដែលល្អៗ; គ្មានភាពបានប្រៀបពិសេសទេ។

រក្សាទុកសូន្យតែមួយ។ ការងូលនីមួយៗឯករាជ្យ គ្មានប្រព័ន្ធណាមួយភាពបានប្រៀបបានទេ។ កំណត់ដែនកំណត់ខាតបង់ និងពេលវេលាដែលអាចទទួលបាន មុនលេង; កុំដេញតាមការខាតបង់។

km.rouletteonline.pro/learn/roulette-cheat-sheet/

ការសន្មតហាងឆេរយោង និងកង់យុត្តិធម៌; តារាងពិសេសអាចខុសគ្នា។

យុទ្ធសាស្ត្ររ៉ូឡែតពេញនិយម

យោងលើ
សម្រាប់ការគ្រោងសងស្មើ

ប្រព័ន្ធដែលគេស្គាល់ប្រាំបី មិនមែនចំណាត់ថ្នាក់ដែលបានរៀបចំឡើយទេ។ គឺចំនួនទឹកប្រាក់ក្នុងមួយដង។ គ្រប់យុទ្ធសាស្ត្រទុកភាពបានប្រៀបរបស់ការស៊ីណូមីនប្តូរ៖ សូន្យ តែមួយស្តង់ដារ **2.70%** សូន្យទ្វេ **5.26%**។

កំណត់សម្គាល់ ឈរ ល្អៗ ៥ ចាប់ពី ០ និង ០០ ខាតទាំងស្រុង; គ្មាន La Partage។

ចំណុចសម្ពាធអ្នាធិការ Martingale។ ចាប់ពី ៥ ដងខាត 31u; ចំនួនក្នុងមួយដង 32u; ត្រូវការទុនដំបូង 63u ដើម្បីដាក់វា។ គ្មានការល្អៗណាមួយទេ។

ការគ្រោងសង

ចាប់ផ្តើម 1u ជានិច្ច។
ល្អៗ នៅ 1u។
ចាប់ពី នៅ 1u។
កំណត់ឡើងវិញ ប្រើចំណុចឈប់ដែលកំណត់ជាមុន។
ហានិភ័យ គ្មានការសងការខាតដោយស្វ័យប្រវត្តិ។

ឧទាហរណ៍ ចលនា · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 1, 1]u · សុទ្ធ -1u

Martingale

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ល្អៗ ត្រឡប់ទៅ 1u វិញ។
ចាប់ពី គុណនឹងចំនួនក្នុងមួយដង។
កំណត់ឡើងវិញ ក្រោយល្អៗរាល់ដង។
ហានិភ័យ ដៃទុនកំណត់តារាង និងទុនលេងអាចរាំងការសង។

ឧទាហរណ៍ ចលនា · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 2, 4]u · សុទ្ធ +1u

Paroli / Martingale បញ្ច្រាស

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ល្អៗ គុណនឹងតាម 1u, 2u, 4u។
ចាប់ពី ត្រឡប់ទៅ 1u វិញ។
កំណត់ឡើងវិញ ក្រោយចាប់ពីចំណុចឈប់ឬល្អៗលើកទីបី។
ហានិភ័យ ការចាប់ពីមុននេះទុកដី -1u។

ឧទាហរណ៍ ឈរឈរ · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 2, 4]u · សុទ្ធ +7u

D'Alembert

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ល្អៗ ដក 1u; ទាបបំផុត 1u។
ចាប់ពី បន្ថែម 1u។
កំណត់ឡើងវិញ គ្មាន។
ហានិភ័យ ការចាប់ពីជាប់គ្នាបង្កើនចំនួនក្នុងមួយដងជាបន្តបន្ទាប់។

ឧទាហរណ៍ ចលនា · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 2, 3, 2]u · សុទ្ធ +2u

Fibonacci

ចាប់ផ្តើម ប្រើ 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
ល្អៗ ថយពីរក្នុងមួយដងឬ 1u ដំបូង។
ចាប់ពី ទៅមុខមួយតួ។
កំណត់ឡើងវិញ ត្រឡប់ទៅចាប់ពីចំណុចឈប់។
ហានិភ័យ ការល្អៗមួយអាចមិនសងការខាតវិញ។

ឧទាហរណ៍ ចលនា · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 1, 2, 3]u · សុទ្ធ -1u
· បន្ទាប់ 1u

Labouchère

ចាប់ផ្តើម ជួរ [1, 2, 3]; ក្នុងមួយដងបូកចុងទាំងពីរ (បើមានមួយ គឺលេខនោះ)។
ល្អៗ ដកចុងទាំងពីរ។
ចាប់ពី បន្ថែមចំនួនក្នុងមួយដងនៅចុង។
កំណត់ឡើងវិញ ពេលជួរទទេ។
ហានិភ័យ ការខាតបង់ធ្វើឱ្យជួរវែង; ចំនួនក្នុងមួយដងគ្មានកំណត់។

ឧទាហរណ៍ ចលនា · ចំនួនក្នុងមួយដង [4, 5, 5]u · សុទ្ធ +6u

1-3-2-6

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ល្អៗ ឡើងទៅ 3u, 2u រួច 6u។
ចាប់ពី ត្រឡប់ទៅ 1u វិញ។
កំណត់ឡើងវិញ ក្រោយល្អៗបួនដង។
ហានិភ័យ ការចាប់ពីមុនក្រោយអាចលុបចំណេញ; គោលដៅមិន ធានាទេ។

ឧទាហរណ៍ ឈរឈរ · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 3, 2, 6]u · សុទ្ធ +12u

ចាប់ពីចុងក្រោយ ឈរឈរ · សុទ្ធ ០u

Oscar's Grind

ចាប់ផ្តើម គោលដៅរង +1u; ចាប់ផ្តើម 1u។
ល្អៗ បន្ថែម 1u បើខ្វះ; មិនលើសចំនួនដែលនៅត្រូវការ។
ចាប់ពី ប្រើចំនួនក្នុងមួយដងបច្ចុប្បន្នដែល។
កំណត់ឡើងវិញ នៅ +1u។
ហានិភ័យ រងគ្រោះវែង ហើយអស់ទុនលេង។

ឧទាហរណ៍ ចលនា · ចំនួនក្នុងមួយដង [1, 1, 1, 1, 2, 1]u · សុទ្ធ +1u

កំណត់ថវិកាដែលទទួលបាន និងពេលឈប់មុនលេង; កុំដេញតាមការខាតបង់។
គ្មានយុទ្ធសាស្ត្រណាមួយអាចឈរឈរទេ។