Roulette Online PRO

輪盤速查表

固定賠率一覽
按公平轉輪計

歐式	美式	法式
單零 · 37個格	0同00 · 38個格	有提供嘅話用La Partage
莊家優勢2.70%	**莊家優勢5.26%**	**一賠一注1.35%**

單零投注枱面

按賭枱次序，唔係轉輪次序



籌碼位置例子：1單號 · 2分注 · 3街注 · 4角注 · 5六線注

外注：紅 / 黑、單 / 雙同1–18 / 19–36各覆蓋18個號碼。零號唔係紅又唔係黑，唔係單又唔係雙，亦都唔係細或者大。

派彩同概率

每一轉中嘅概率

注	覆蓋	派彩	歐式（37）	美式（38）
單號	1	35:1	2.70%	2.63%
分注	2	17:1	5.41%	5.26%
街注（三個號碼）	3	11:1	8.11%	7.89%
角注	4	8:1	10.81%	10.53%
頭四注（0、1、2、3）	4	8:1	10.81%	–
六線注	6	5:1	16.22%	15.79%
打注	12	2:1	32.43%	31.58%
欄注	12	2:1	32.43%	31.58%
紅 / 黑	18	1:1	48.65%	47.37%
單 / 雙	18	1:1	48.65%	47.37%
細 / 大（1–18 / 19–36）	18	1:1	48.65%	47.37%
美式五號注（0、00、1、2、3）	5	6:1	–	13.16%

美式頂線：0、00、1、2、3覆蓋5個格，派彩6:1，莊家優勢係7.89%。單零嘅頭四注（0、1、2、3）派彩8:1。

點樣睇派彩

派彩比例只係顯示**淨贏**。中咗嘅注碼都會退返畀你：$1單號中咗，總共返$36。組合落注嘅話，先減走所有注碼；一轉可以同時有幾注中。

零號同法式規則

開0或者00嘅時候，標準外注全部輸。La Partage只會退返合資格一賠一注嘅一半。En prison規則每張枱唔同，落注之前睇清楚枱面規則。

法式叫注

Voisins
17個格 / 9個籌碼

Tiers
12個格 / 6個籌碼

Orphelins（孤兒區）
8個格 / 5個籌碼

Jeu zéro
7個格 / 4個籌碼

叫注將轉輪上一個區嘅注組合埋一齊。淨回報睇中咗邊個格而定；冇任何特別優勢。

> **保持清醒。**每一轉都係獨立嘅：冇任何系統可以改變莊家優勢。玩之前定好輸得起嘅金額同時間上限；千祈唔好追輸。

asianenews.net/learn/roulette-cheat-sheet/
按標準固定賠率同公平轉輪計；特別嘅賭枱可能唔同。

Roulette Online PRO

熱門輪盤策略

一覽
適用於一賠一注

八個常見系統，唔係實測排名。 1u係你嘅底注。 可以用紅 / 黑、單 / 雙或者1–18 / 19–36。

任何策略都改變唔到莊家優勢：標準單零係 **2.70%**，雙零係**5.26%**。

圖例 **贏** 贏 **輸** 輸 0同00全部輸；冇La Partage。

馬丁格爾嘅壓力位。連輸5次就輸咗31u；下一注係32u；要落呢一注，起手本錢要有63u。唔保證贏。

固定注碼

開始 次次都係1u
贏 維持1u
輸 維持1u
重設 用預先定好嘅停手位
風險 冇自動追返損失嘅機制

例子 **輸贏輸** · 注碼 **[1, 1, 1]u** · 淨額 **-1u**

馬丁格爾

開始 由1u開始
贏 返去1u
輸 注碼加倍
重設 每次贏咗之後
風險 枱限同本錢上限可能令你追唔返

例子 **輸輸贏** · 注碼 **[1, 2, 4]u** · 淨額 **+1u**

Paroli / 反馬丁格爾

開始 由1u開始
贏 按1u、2u、4u加倍
輸 返去1u
重設 輸咗任何一次之後，或者第三次贏之後
風險 第三次贏之前輸任何一次，嗰個循環都以-1u收場

例子 **贏贏贏** · 注碼 **[1, 2, 4]u** · 淨額 **+7u**

D'Alembert

開始 由1u開始
贏 減1u，最少1u
輸 加1u
重設 冇
風險 連輸會令注碼一路升

例子 **輸輸贏贏** · 注碼 **[1, 2, 3, 2]u** · 淨額 **+2u**

斐波那契

開始 用1u、1u、2u、3u、5u、8u…
贏 退兩步，最多退返第一個1u
輸 向前行一步
重設 第一項係最細
風險 贏一次唔一定追得返損失

例子 **輸輸輸贏** · 注碼 **[1, 1, 2, 3]u** · 淨額 **-1u** · 下一注1u

Labouchère

開始 數列[1, 2, 3]；落頭尾兩項加埋（得返一項就落嗰項）
贏 劃走頭尾兩項
輸 將注碼加落數列尾
重設 數列清晒嘅時候
風險 輸會令數列變長；注碼冇上限

例子 **輸贏贏** · 注碼 **[4, 5, 5]u** · 淨額 **+6u**

1-3-2-6

開始 由1u開始
贏 順序升去3u、2u、6u
輸 返去1u
重設 連贏四次之後
風險 後段輸一次可能食晒利潤；唔保證達到目標

例子 **贏贏贏贏** · 注碼 **[1, 3, 2, 6]u** · 淨額 **+12u**
後段輸咗 贏贏贏輸 · 淨額 **0u**

Oscar's Grind

開始 每個循環目標+1u；由1u開始
贏 未夠就加1u；上限係仲差嘅數
輸 重複而家嘅注碼
重設 去到+1u嘅時候
風險 一個循環可以好長，仲可能輸清本錢

例子 **輸輸輸贏贏贏** · 注碼 **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · 淨額 **+1u**

玩之前定好輸得起嘅預算同停手時間；千祈唔好追輸。
冇任何策略保證贏。