

Roulette-Kurzübersicht

Festquoten-Referenz
für einen fairen Kessel

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

Layout mit einer Null

Tischreihenfolge, nicht Kesselreihenfolge

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. Dutzend · 1-12				2. Dutzend · 13-24				3. Dutzend · 25-36					
1-18		gerade		rot		schwarz		ungerade		19-36			

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.

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

Standard-Festquoten, fairer Kessel; Sondertische weichen ab.

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 Doppel-zero **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.