Roulette Online PRO

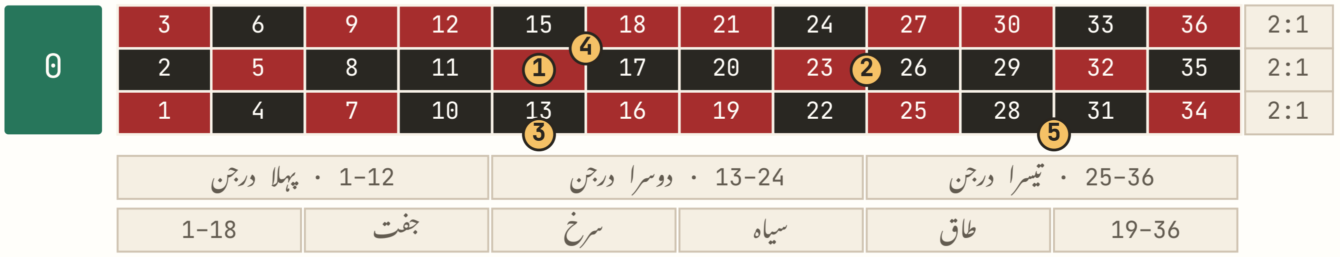
رولیٹ چیٹ شیٹ

مقررہ ادائیگی کا حوالہ
غیر جانب دار پہیے کے لیے

یورپی	امریکی	فرانسیسی
ایک صفر · 37 نمبر خانے	0 اور 00 · 38 نمبر خانے	La Partage، جہاں دستیاب ہو
کازینو برتری 2.70%	**کازینو برتری 5.26%**	**برابر ادائیگی پر 1.35%**

ایک صفر کا نقشہ

میز کی ترتیب، پہیے کی نہیں



0	3	6	9	12	15 ④	18	21	24	27	30	33	36	2:1
	2	5	8	11	①	17	20	23 ②	26	29	32	35	2:1
	1	4	7	10	13 ③	16	19	22	25	28 ⑤	31	34	2:1

1-12 · پہلا درجن	13-24 · دوسرا درجن	25-36 · تیسرا درجن

1-18	جفت	سرخ	سیاہ	طاق	19-36

چِپ کی مثالی جگہیں: 1 ایک نمبر · 2 دو نمبر · 3 تین نمبر · 4 چار نمبر · 5 چھ نمبر

بیرونی: سرخ/سیاہ، طاق/جفت اور 1-18/19-36 ہر ایک 18 نمبروں کو ڈھانپتا ہے۔ صفر نہ سرخ ہے نہ سیاہ، نہ طاق نہ جفت، نہ چھوٹا نہ بڑا۔

ادائیگیاں اور امکانات

فی اسپن جیتنے کا امکان

داؤ	احاطہ	ادائیگی	یورپی (37)	امریکی (38)
ایک نمبر کا داؤ	1	35:1	2.70%	2.63%
دو نمبروں کا داؤ	2	17:1	5.41%	5.26%
تین نمبروں کا داؤ	3	11:1	8.11%	7.89%
چار نمبروں کا داؤ	4	8:1	10.81%	10.53%
پہلے چار کا داؤ (0، 1، 2، 3)	4	8:1	10.81%	–
چھ نمبروں کا داؤ	6	5:1	16.22%	15.79%
درجن	12	2:1	32.43%	31.58%
ستون	12	2:1	32.43%	31.58%
سرخ / سیاہ	18	1:1	48.65%	47.37%
طاق / جفت	18	1:1	48.65%	47.37%
چھوٹا / بڑا (1-18 / 19-36)	18	1:1	48.65%	47.37%
امریکی پہلے پانچ (0، 00، 1، 2، 3)	5	6:1	–	13.16%

امریکی پہلے پانچ: 0، 00، 1، 2، 3 پانچ نمبر خانوں کو ڈھانپتا ہے اور 6:1 ادا کرتا ہے؛ اس کی برتری 7.89% ہے۔ ایک صفر والے پہلے چار (0، 1، 2، 3) 8:1 ادا کرتے ہیں۔

ادائیگی کو درست پڑھیں

ادائیگی کا تناسب صرف منافع دکھاتا ہے۔ جیتنے والی داؤ کی رقم بھی واپس ملتی ہے: ایک نمبر پر 1$ کی جیت کل 36$ واپس کرتی ہے۔ مشترکہ داؤ میں پہلے ہر داؤ کی رقم گھٹائیں؛ ایک اسپن پر کئی جیتیں طے ہو سکتی ہیں۔

صفر اور فرانسیسی قواعد

معیاری بیرونی داؤ 0 یا 00 پر ہار جاتے ہیں۔ La Partage صرف اہل برابر ادائیگی کے داؤ پر آدھی رقم لوٹاتا ہے۔ En Prison کے قواعد میز کے مطابق بدلتے ہیں؛ داؤ سے پہلے میز کے قواعد پڑھیں۔

فرانسیسی زبانی داؤ

Voisins	Tiers	Orphelins	Jeu Zéro
17 نمبر خانے / 9 چِپ	12 نمبر خانے / 6 چِپ	8 نمبر خانے / 5 چِپ	7 نمبر خانے / 4 چِپ

زبانی داؤ پہیے کے ایک شعبے پر کئی داؤ جمع کرتا ہے۔ خالص نتیجہ جیتنے والے نمبر خانے پر منحصر ہے؛ کوئی خاص برتری نہیں۔

توازن رکھیں۔ اسپن آزاد ہیں: کوئی نظام برتری نہیں بدلتا۔ کھیل سے پہلے قابلِ برداشت نقصان اور وقت کی حد مقرر کریں؛ نقصان کا پیچھا کبھی نہ کریں۔

ur.rouletteonline.pro/learn/roulette-cheat-sheet/
معیاری مقررہ ادائیگی اور غیر جانب دار پہیے کے مفروضے؛ خاص میزیں مختلف ہوتی ہیں۔

Roulette Online PRO

مقبول رولیٹ حکمت عملیاں

فوری حوالہ
برابر ادائیگی کے داؤ کے لیے

آٹھ جانے پہچانے نظام، ناپی گئی درجہ بندی نہیں۔ 1u آپ کے بنیادی داؤ کی رقم ہے۔ سرخ/سیاہ، طاق/جفت یا 1-18/19-36 استعمال کریں۔

تمام حکمت عملیاں کازینو برتری نہیں بدلتیں: معیاری ایک صفر **2.70%**، دوہرا صفر **5.26%**۔

نشانات ج جیت ہ ہار 0 اور 00 مکمل ہار ہیں؛ La Partage نہیں۔

Martingale کا دباؤ۔ 5 ہاریں 31u کی پڑتی ہیں؛ اگلا داؤ 32u کا ہے؛ اسے لگانے کے لیے ابتدائی 63u درکار ہیں۔ کسی جیت کی ضمانت نہیں۔

یکساں داؤ

آغاز	ہمیشہ 1u۔
جیت	1u پر رہیں۔
ہار	1u پر رہیں۔
دوبارہ	پہلے سے طے کی ہوئی نشست کی حد رکھیں۔
خطرہ	نقصان کی خودکار تلافی نہیں۔
مثال	ہجہ · داؤ [1, 1, 1]u · خالص نتیجہ -1u

Martingale

آغاز	1u سے شروع کریں۔
جیت	1u پر لوٹیں۔
ہار	داؤ دوگنا کریں۔
دوبارہ	ہر جیت کے بعد۔
خطرہ	میز اور سرمائے کی حدیں تلافی توڑ سکتی ہیں۔
مثال	ہہج · داؤ [1, 2, 4]u · خالص نتیجہ +1u

Paroli / Reverse Martingale

آغاز	1u سے شروع کریں۔
جیت	1u، 2u، 4u تک دوگنا کریں۔
ہار	1u پر لوٹیں۔
دوبارہ	کسی بھی ہار یا تیسری جیت کے بعد۔
خطرہ	پہلے کی کوئی ہار چکر کو ‎-1u‎ پر چھوڑتی ہے۔
مثال	ججج · داؤ [1, 2, 4]u · خالص نتیجہ +7u

D’Alembert

آغاز	1u سے شروع کریں۔
جیت	1u گھٹائیں؛ کم از کم 1u۔
ہار	1u بڑھائیں۔
دوبارہ	کوئی نہیں۔
خطرہ	مسلسل ہاریں داؤ کو بتدریج بڑھاتی ہیں۔
مثال	ہہجج · داؤ [1, 2, 3, 2]u · خالص نتیجہ +2u

Fibonacci

آغاز	1u، 1u، 2u، 3u، 5u، 8u… استعمال کریں۔
جیت	دو رکن پیچھے جائیں، پہلے 1u سے نیچے نہیں۔
ہار	ایک رکن آگے بڑھیں۔
دوبارہ	پہلا رکن کم از کم ہے۔
خطرہ	جیت نقصان پورا کرے، ضروری نہیں۔
مثال	ہہہج · داؤ [1, 1, 2, 3]u · خالص نتیجہ -1u · اگلا 1u

Labouchère

آغاز	سطر [1، 2، 3]؛ دونوں سروں کا مجموعہ لگائیں (ایک ہی عدد ہو تو وہی)۔
جیت	دونوں سرے ہٹائیں۔
ہار	داؤ کی رقم آخر میں جوڑیں۔
دوبارہ	جب سطر خالی ہو جائے۔
خطرہ	ہاریں سطر لمبی کرتی ہیں؛ داؤ کی کوئی حد نہیں۔
مثال	ہجج · داؤ [4, 5, 5]u · خالص نتیجہ +6u

1-3-2-6

آغاز	1u سے شروع کریں۔
جیت	3u، پھر 2u، پھر 6u پر جائیں۔
ہار	1u پر لوٹیں۔
دوبارہ	چار جیتوں کے بعد۔
خطرہ	آخری ہار فائدہ مٹا سکتی ہے؛ ہدف کی ضمانت نہیں۔
مثال	جججج · داؤ [1, 3, 2, 6]u · خالص نتیجہ +12u
آخری ہار	جججہ · خالص نتیجہ 0u

Oscar’s Grind

آغاز	چکر کا ہدف ‎+1u‎؛ 1u سے شروع کریں۔
جیت	کمی ہو تو 1u بڑھائیں؛ باقی مطلوبہ رقم تک محدود۔
ہار	موجودہ داؤ دہرائیں۔
دوبارہ	‎+1u‎ پر۔
خطرہ	چکر لمبے ہو کر سرمایہ ختم کر سکتے ہیں۔
مثال	ہہہججج · داؤ [1, 1, 1, 1, 2, 1]u · خالص نتیجہ +1u

کھیل سے پہلے قابلِ برداشت بجٹ اور رکنے کا وقت طے کریں؛ نقصان کا پیچھا کبھی نہ کریں۔

کوئی حکمت عملی جیت کی ضمانت نہیں دیتی۔