

Guía rápida de la ruleta

Referencia de cuota fija
para un cilindro equilibrado

Europea Un solo cero · 37 casillas ventaja 2,70%	Americana 0 y 00 · 38 casillas ventaja 5,26%	Francesa La partage, si se ofrece 1,35% en suertes sencillas
--	--	--

Tapete de un solo cero

orden del tapete, no del cilindro

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.ª docena · 1-12				2.ª docena · 13-24				3.ª docena · 25-36					
1-18		par		rojo		negro		impar		19-36			
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.

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

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

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 P6P · apuestas **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingala

Inicio Empieza con 1u.
Acierto Vuelve a 1u.
Pérdida Dobra la apuesta.
Reinicio Tras cada acierto.
Riesgo Los límites de mesa y de bankroll pueden romper la recuperación.

Ejemplo PP6 · apuestas **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / martingala inversa

Inicio Empieza con 1u.
Acierto Dobra: 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 G6G · 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 PP6G · 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 P6G · 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 G6G6 · apuestas **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**

Pérdida tardía GG6P · 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 PPPG6G · 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.