

輪盤速查表

固定賠率速查
以公平轉輪計

歐式 單零·37個口袋 莊家優勢2.70%	美式 0與00·38個口袋 莊家優勢5.26%	法式 有提供時適用La Partage 等額賠付1.35%
---	---	---

單零投注枱面

依賭枱順序，非轉輪順序

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
第1打 · 1-12				第2打 · 13-24				第3打 · 25-36					
1-18		雙		紅		黑		單		19-36			
籌碼位置示例：1單號·2分注·3街注·4角注·5六線注													

外注：紅 / 黑、單 / 雙與1-18 / 19-36各涵蓋18個號碼。零不是紅或黑，不是單或雙，也不是小或大。

派彩與概率

每次旋轉的中獎概率

賭注	涵蓋	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 / 三號注	3	11:1	8.11%	7.89%
角注	4	8:1	10.81%	10.53%
前四注 (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%
小 / 大 (1-18 / 19-36)	18	1:1	48.65%	47.37%
美式前五注 (0、00、1、2、3)	5	6:1	—	13.16%

美式頂線：0、00、1、2、3涵蓋5個口袋，派彩6:1，莊家優勢為7.89%。單零的前四注 (0、1、2、3) 派彩8:1。

正確理解派彩

派彩比僅表示淨贏額。中獎的注碼也會一併返還：\$1單號中獎，共返還\$36。組合下注時，先扣除所有注碼；一次旋轉可同時結算多個中獎賭注。

零號與法式規則

開出0或00時，標準外注一律未中。La Partage僅對符合資格的等額賠付注返還一半。En prison規則依賭枱而異，下注前請閱讀枱面規則。

法式叫牌注

Voisins

17個口袋 / 9枚籌碼

Tiers

12個口袋 / 6枚籌碼

Orphelins (孤兒區)

8個口袋 / 5枚籌碼

Jeu zéro

7個口袋 / 4枚籌碼

叫牌注把轉輪某一區段的賭注組合在一起。淨回報依中獎的口袋而異，沒有特別的優勢。

保持理性。每次旋轉互相獨立，沒有任何系統能改變莊家優勢。下注前先設定可承受的損失與時間上限，切勿追輸。

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

依標準固定賠率與公平轉輪假設；特殊賭枱可能不同。

八種常見系統，並非實測排名。1u是你的基本注碼。可用紅 / 黑、單 / 雙或1-18 / 19-36。任何策略都不改變莊家優勢：標準單零為**2.70%**，雙零為**5.26%**。

圖例 贏 贏 輸 輸 0與00全輸；無La Partage。

馬丁格爾壓力點。連輸5次損失31u；下一注為32u；下這一注需要初始資金63u。不保證獲勝。

固定下注

開始 一律1u

贏 維持1u

輸 維持1u

重設 採用事先定好的場次停止點

風險 沒有自動補回損失的機制

示例 輸贏輸 · 注碼 [1, 1, 1]u · 淨額 -1u

Paroli / 反向馬丁格爾

開始 從1u開始

贏 依1u、2u、4u加倍

輸 重設為1u

重設 任何一次輸之後，或第三次贏之後

風險 第三次贏之前任何一次輸，都令該循環以-1u結束

示例 贏贏贏 · 注碼 [1, 2, 4]u · 淨額 +7u

斐波那契

開始 用1u、1u、2u、3u、5u、8u...

贏 後退兩項，最早退到第一個1u

輸 前進一項

重設 第一項為最小值

風險 贏一次不一定能補回損失

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

1-3-2-6

開始 從1u開始

贏 依序升至3u、2u、6u

輸 重設為1u

重設 連贏四次後

風險 後段一輸可能抹去獲利；不保證達成目標

示例 贏贏贏贏 · 注碼 [1, 3, 2, 6]u · 淨額 +12u
後段輸掉 贏贏輸 · 淨額 0u

馬丁格爾

開始 從1u開始

贏 重設為1u

輸 注碼加倍

重設 每次贏之後

風險 枱限與資金上限可能使補回失敗

示例 輸輸贏 · 注碼 [1, 2, 4]u · 淨額 +1u

D'Alembert

開始 從1u開始

贏 減1u，最低1u

輸 加1u

重設 無

風險 連輸使注碼持續上升

示例 輸輸贏贏 · 注碼 [1, 2, 3, 2]u · 淨額 +2u

Labouchère

開始 數列[1, 2, 3]；下首尾之和（只剩一項就下該項）

贏 去掉首尾兩項

輸 把注碼加到數列末端

重設 數列清空時

風險 輸會使數列變長；注碼沒有上限

示例 輸贏贏 · 注碼 [4, 5, 5]u · 淨額 +6u

Oscar's Grind

開始 循環目標+1u；從1u開始

贏 不足則加1u；上限為尚需金額

輸 重複目前注碼

重設 達到+1u時

風險 循環可能很長並耗盡資金

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

開始前先設定可承受的預算與停止時間；切勿追輸。

沒有任何策略保證獲勝。