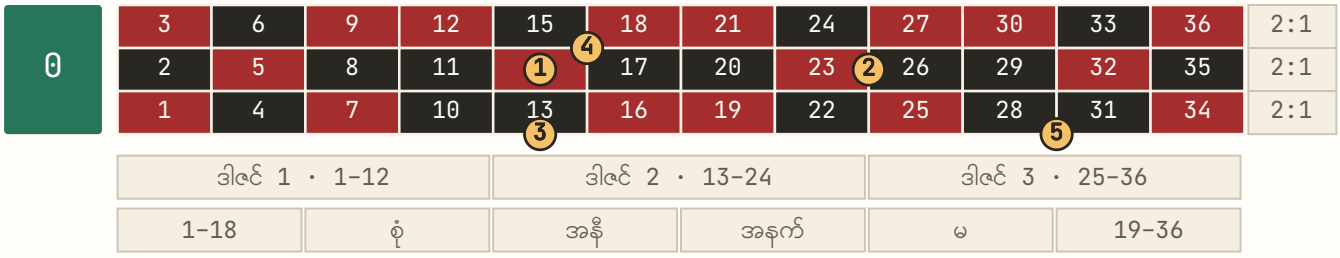
ရူလက် အတိုချုပ်လမ်းညွှန်

ပုံသေပေးချေနှုန်း ကိုးကားချက် မျှတသောဘီးအတွက်

ဥရောပ	အမေရိကန်	ပြင်သစ်
သုည၁တစ်လုံး · အကွက် 37 ကွက်	0 နှင့် 00 · အကွက် 38 ကွက်	La Partage၊ ပေးထားပါက
အသာစီးနှုန်း 2.70%	**အသာစီးနှုန်း 5.26%**	**တစ်ဆတစ်ပေးတွင် 1.35%**

သုည၁တစ်လုံးပါ လောင်းကွက်ဇယား

စားပွဲအစီအစဉ်၊ ဘီးအစီအစဉ် မဟုတ်ပါ



ချစ်ပ်နေရာ ဥပမာများ- 1 နံပါတ်တစ်လုံးတည်း · 2 နံပါတ်နှစ်လုံး · 3 အတန်း · 4 ထောင့် · 5 ခြောက်လုံးတန်း

အပြင်လောင်းကြေး- အနီ/အနက်၊ မ/စုံ နှင့် 1–18/19–36 တစ်ခုစီသည် နံပါတ် 18 လုံးကို လွှမ်းခြုံသည်။ သုည၁သည် အနီလည်းမဟုတ် အနက်လည်းမဟုတ်၊ မလည်းမဟုတ် စုံလည်းမဟုတ်၊ အနံ့မ်လည်းမဟုတ် အမြင့်လည်းမဟုတ်ပါ။

ပေးချေငွေနှင့် ဖြစ်နိုင်ခြေ

လှည့်ချက်တစ်ကြိမ်လျှင် နိုင်နိုင်ခြေ

လောင်းကြေး	လွှမ်းခြုံမှု	ပေးချေငွေ	EU (37)	US (38)
နံပါတ်တစ်လုံးတည်း	1	35:1	2.70%	2.63%
နံပါတ်နှစ်လုံး	2	17:1	5.41%	5.26%
အတန်း / သုံးလုံး	3	11:1	8.11%	7.89%
ထောင့်	4	8:1	10.81%	10.53%
ပထမလေးလုံး (0, 1, 2, 3)	4	8:1	10.81%	—
ခြောက်လုံးတန်း	6	5:1	16.22%	15.79%
ဒါဇင်	12	2:1	32.43%	31.58%
ကော်လံ	12	2:1	32.43%	31.58%
အနီ / အနက်	18	1:1	48.65%	47.37%
မ / စုံ	18	1:1	48.65%	47.37%
အနိမ့် / အမြင့် (1–18 / 19–36)	18	1:1	48.65%	47.37%
US ပထမငါးလုံး (0, 00, 1, 2, 3)	5	6:1	—	13.16%

US ထိပ်တန်း- 0, 00, 1, 2, 3 သည် အကွက် 5 ကွက်ကို လွှမ်းခြုံပြီး 6:1 ပေးသည်၊ ၎င်း၏ အသာစီးနှုန်းမှာ 7.89% ဖြစ်သည်။ သုည၁တစ်လုံးပါ ပထမလေးလုံး (0, 1, 2, 3) သည် 8:1 ပေးသည်။

ပေးချေငွေကို မှန်ကန်စွာ ဖတ်ပါ

ပေးချေနှုန်းများသည် **အမြတ်ကိုသာ** ပြသည်။ နိုင်သောလောင်းငွေကိုလည်း ပြန်ပေးသည်- $1 နံပါတ်တစ်လုံးတည်းလောင်းကြေး နိုင်လျှင် စုစုပေါင်း $36 ပြန်ရသည်။ ပေါင်းစပ်လောင်းကြေးများတွင် လောင်းငွေအားလုံးကို အရင်နှုတ်ပါ၊ လှည့်ချက်တစ်ကြိမ်တွင် နိုင်မှုများစွာ ရှင်းနိုင်သည်။

သုည၁နှင့် ပြင်သစ်စည်းမျဉ်းများ

စံအပြင်လောင်းကြေးများသည် 0 သို့မဟုတ် 00 တွင် ရှုံးသည်။ La Partage သည် သတ်မှတ်ထားသော တစ်ဆတစ်ပေးလောင်းကြေးများတွင်သာ တစ်ဝက်ပြန်ပေးသည်။ En Prison စည်းမျဉ်းများသည် စားပွဲအလိုက် ကွဲပြားသည်၊ မလောင်းမီ စားပွဲစည်းမျဉ်းများကို ဖတ်ပါ။

ပြင်သစ်ကြေညာလောင်းကြေးများ

Voisins
အကွက် 17 ကွက် / ချစ်ပ် 9 ခု

Tiers
အကွက် 12 ကွက် / ချစ်ပ် 6 ခု

Orphelins
အကွက် 8 ကွက် / ချစ်ပ် 5 ခု

Jeu zéro
အကွက် 7 ကွက် / ချစ်ပ် 4 ခု

ကြေညာလောင်းကြေးတစ်ခုသည် ဘီးကဏ္ဍတစ်ခုတစ်လျှောက် လောင်းကြေးများကို ပေါင်းစပ်ထားသည်။ အသားတင်ပြန်ရငွေသည် နိုင်သောအကွက်အလိုက် ကွဲပြားသည်၊ အထူးအသာစီးနှုန်း မရှိပါ။

အမြင့်မှန်ကို ထိန်းပါ။ လှည့်ချက်များသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု မသက်ဆိုင်ပါ- မည်သည့်စနစ်မျှ အသာစီးနှုန်းကို မပြောင်းလဲနိုင်ပါ။ မကစားမီ တတ်နိုင်သော ဆုံးရှုံးငွေနှင့် အချိန်ကန့်သတ်ချက်ကို သတ်မှတ်ပါ၊ ဆုံးရှုံးငွေကို ဘယ်တော့မှ လိုက်မရှာပါနှင့်။

Roulette Online PRO

လူကြိုက်များသော ရူလက်ဗျူဟာများ

အမြန်ကိုးကားချက်
တစ်ဆတစ်ပေးလောင်းကြေးများအတွက်

လူသိများသော စနစ်ရှစ်ခု၊ တိုင်းတာထားသော အဆင့်သတ်မှတ်ချက် မဟုတ်ပါ။ 1u သည် သင့် အခြေခံလောင်းငွေ ဖြစ်သည်။ အနီ/အနက်၊ မ/စုံ သို့မဟုတ် 1–18/19–36 ကို သုံးပါ။

ဗျူဟာအားလုံးသည် ကာစီနိုအသာစီးနှုန်းကို မပြောင်းလဲပါ- စံသုညတစ်လုံး: **2.70%**၊ သုညနှစ်ထပ် **5.26%**။

အညွှန်း နိုင် နိုင် · ရှုံး ရှုံး · 0 နှင့် 00 သည် အပြည့်ရှုံးဖြစ်သည်၊ La Partage မရှိပါ။

Martingale ဖိအားမှတ်။ ရှုံးမှု 5 ကြိမ်သည် 31u ကုန်ကျသည်၊ နောက်လောင်းငွေမှာ 32u ဖြစ်သည်၊ ၎င်းကိုလောင်းရန် ကနဦး 63u လိုအပ်သည်။ နိုင်မည်ဟု အာမမခံပါ။

ပုံသေလောင်းခြင်း

- စတင် — အမြဲ 1u။
- နိုင် — 1u တွင် ဆက်နေပါ။
- ရှုံး — 1u တွင် ဆက်နေပါ။
- ပြန်စ — ကြိုတင်ရွေးထားသော ကစားခွိန်ရပ်မှတ်ကို သုံးပါ။
- အန္တရာယ် — ဆုံးရှုံးငွေကို အလိုအလျောက် ပြန်ရယူခြင်း မရှိပါ။

ဥပမာ ရှုံးနိုင်ရှုံး · လောင်းငွေများ: **[1, 1, 1]u** · အသားတင် **-1u**

Martingale

- စတင် — 1u မှ စပါ။
- နိုင် — 1u သို့ ပြန်သွားပါ။
- ရှုံး — လောင်းငွေကို နှစ်ဆတိုးပါ။
- ပြန်စ — နိုင်တိုင်း။
- အန္တရာယ် — စားပွဲနှင့် အရင်းငွေကန့်သတ်ချက်များက ပြန်ရယူမှုကို ပျက်စေနိုင်သည်။

ဥပမာ ရှုံးရှုံးနိုင် · လောင်းငွေများ: **[1, 2, 4]u** · အသားတင် **+1u**

Paroli / Reverse Martingale

- စတင် — 1u မှ စပါ။
- နိုင် — 1u, 2u, 4u အဖြစ် နှစ်ဆတိုးပါ။
- ရှုံး — 1u သို့ ပြန်သွားပါ။
- ပြန်စ — မည်သည့်ရှုံးမှုမဆို သို့မဟုတ် တတိယအကြိမ်နိုင်ပြီးနောက်။
- အန္တရာယ် — စောစီးစွာရှုံးလျှင် စက်ဝန်းသည် −1u ဖြစ်သည်။

ဥပမာ နိုင်နိုင်နိုင် · လောင်းငွေများ: **[1, 2, 4]u** · အသားတင် **+7u**

D'Alembert

- စတင် — 1u မှ စပါ။
- နိုင် — 1u နုတ်ပါ၊ အနည်းဆုံး 1u။
- ရှုံး — 1u ထည့်ပါ။
- ပြန်စ — မရှိပါ။
- အန္တရာယ် — ဆက်တိုက်ရှုံးလျှင် လောင်းငွေ တဖြည်းဖြည်း မြင့်တက်သည်။

ဥပမာ ရှုံးရှုံးနိုင်နိုင် · လောင်းငွေများ: **[1, 2, 3, 2]u** · အသားတင် **+2u**

Fibonacci

- စတင် — 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u… ကို သုံးပါ။
- နိုင် — နှစ်ကိန်း နောက်ဆုတ်ပါ၊ ပထမ 1u ထက် မစောရ။
- ရှုံး — တစ်ကိန်း ရှေ့တိုးပါ။
- ပြန်စ — ပထမကိန်းသည် အနည်းဆုံးဖြစ်သည်။
- အန္တရာယ် — နိုင်ခြင်းက ဆုံးရှုံးငွေကို ပြန်ရစေမည်ဟု မသေချာပါ။

ဥပမာ ရှုံးရှုံးရှုံးနိုင် · လောင်းငွေများ: **[1, 1, 2, 3]u** · အသားတင် **-1u** · နောက် 1u

Labouchère

- စတင် — စာကြောင်း: [1, 2, 3]၊ အစွန်းနှစ်ဖက်၏ ပေါင်းလဒ်ကို လောင်းပါ (တစ်ခုသာကျန်လျှင် ၎င်းကို)။
- နိုင် — အစွန်းနှစ်ဖက်လုံးကို ဖျက်ပါ။
- ရှုံး — လောင်းငွေကို နောက်ဆုံးတွင် ထည့်ရေးပါ။
- ပြန်စ — စာကြောင်း ကုန်သွားသောအခါ။
- အန္တရာယ် — ရှုံးလျှင် စာကြောင်း ရှည်လာသည်၊ လောင်းငွေကို ကန့်သတ်မထားပါ။

ဥပမာ ရှုံးနိုင်နိုင် · လောင်းငွေများ: **[4, 5, 5]u** · အသားတင် **+6u**

1-3-2-6

- စတင် — 1u မှ စပါ။
- နိုင် — 3u, 2u, ထို့နောက် 6u သို့ တိုးပါ။
- ရှုံး — 1u သို့ ပြန်သွားပါ။
- ပြန်စ — လေးကြိမ်နိုင်ပြီးနောက်။
- အန္တရာယ် — နောက်ပိုင်းရှုံးလျှင် အမြတ်များ ပျောက်နိုင်သည်၊ ပစ်မှတ်ကို အာမမခံပါ။

ဥပမာ နိုင်နိုင်နိုင်နိုင် · လောင်းငွေများ: **[1, 3, 2, 6]u** · အသားတင် **+12u**

နောက်ပိုင်းရှုံး နိုင်နိုင်နိုင်ရှုံး · အသားတင် **0u**

Oscar's Grind

- စတင် — စက်ဝန်းပစ်မှတ် +1u၊ 1u မှ စပါ။
- နိုင် — မပြည့်သေးလျှင် 1u တိုးပါ၊ လိုအပ်နေသေးသော ပမာဏအထိသာ။
- ရှုံး — လက်ရှိလောင်းငွေကို ထပ်လောင်းပါ။
- ပြန်စ — +1u ရောက်သောအခါ။
- အန္တရာယ် — စက်ဝန်းများ ကြာရှည်ပြီး အရင်းငွေကို ကုန်စေနိုင်သည်။

ဥပမာ ရှုံးရှုံးရှုံးနိုင်နိုင်နိုင် · လောင်းငွေများ: **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · အသားတင် **+1u**

မကစားမီ တတ်နိုင်သော ဘတ်ဂျက်နှင့် ရပ်မည့်အချိန်ကို သတ်မှတ်ပါ၊ ဆုံးရှုံးငွေကို ဘယ်တော့မှ လိုက်မရှာပါနှင့်။
မည်သည့်ဗျူဟာမျှ နိုင်ခြင်းကို အာမမခံပါ။