

????????????????

รูเล็ตต์ที่สร้างหมายเลขสุ่ม



แนะนำการเล่นซิงเกิล ซีโร่ รูเล็ตต์

ซิงเกิล ซีโร่ รูเล็ตต์

เล่นโดยการกลิ้งลูกบอลไปบนล้อหมุนที่มีช่องที่ประกอบด้วยหมายเลขสามสิบเจ็ดช่อง
วัตถุประสงค์ของเกมก็คือทำนายว่าลูกบอลจะไปหยุดในล้อหมุนใด มีส่วนที่เป็นหมายเลข 37
ช่องในล้อ โดยมีหมายเลขกำกับไว้ทุกช่องเป็น 0-36 การแทงสามารถทำในช่องใดก็ได้ในหมายเลข
37 หมายเลขนี้ หรือแทงกลุ่มต่างๆ ของหมายเลขที่แสดงบนโต๊ะ ถ้าทำนายหมายเลขได้ถูกต้อง
คุณจะได้เงินรางวัลจากการเดิมพันของคุณ อัตราการจ่ายเงินขึ้นอยู่กับลักษณะในการเดิมพัน
เมื่อเล่นไปเรื่อยๆ เป็นเวลานาน เกมมักจะให้ผลตอบแทนเฉลี่ยกับผู้เล่น 97.98%

ของจำนวนเงินเดิมพันรวม

ขั้นตอนการเข้าร่วม

ชิปของผู้เล่นกองอยู่ตามชนิดที่มุมซ้ายล่างของหน้าตาเกมในการวางเงินเดิมพัน
ผู้เล่นต้องเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ภาพของชิป และคลิกซ้ายที่มูลค่าชิปที่ผู้เล่นต้องการใช้
ผู้เล่นต้องเลื่อนเคอร์เซอร์ไปยังตำแหน่งบนโต๊ะที่ผู้เล่นต้องการวางเงินเดิมพัน
และคลิกซ้ายในตำแหน่งที่ต้องการ ระบบจะไม่อนุญาตให้ผู้เล่นวางชิป
ถ้าไม่ใช่ตำแหน่งในการแทงที่ถูกต้อง ชิปจะปรากฏโดยอัตโนมัติข้างใต้เคอร์เซอร์ นอกจากนี้
จำนวนเงินเดิมพันจะปรากฏที่ส่วนบนของหน้าตาด้วย
การคลิกซ้ายด้วยเคอร์เซอร์แต่ละครั้งในตำแหน่งเดียวกัน
จะเพิ่มวงเงินเดิมพันที่ละชิปที่มีมูลค่าเท่ากัน ไปจนถึงวงเงินเดิมพันสูงสุดสำหรับตำแหน่งนั้น

ถ้าผู้เล่นต้องการเปลี่ยนไปใช้ชิปที่มีมูลค่าแตกต่างจากนี้
ผู้เล่นต้องเลื่อนเคอร์เซอร์กลับไปยังภาพของชิปที่มุมซ้ายล่างของหน้าตาเกมบนหน้าจอ
และคลิกซ้ายที่มูลค่าชิปใหม่ที่ผู้เล่นต้องการใช้ จากนั้นเลื่อนเคอร์เซอร์กลับมาที่โต๊ะ
และคลิกซ้ายเหมือนอย่างเดิม เพื่อวางเงินเดิมพัน

ในการวางเงินเดิมพันเดิมเหมือนกับการหมุนในครั้งก่อนหน้า คลิกซ้ายที่ปุ่ม BETS
ในการนำเงินเดิมพันทั้งหมดออกจากโต๊ะเกม ให้คลิกซ้ายที่ปุ่ม เคลียร์เดิมพันออก

ทางเลือกในการแทง

ขึ้นอยู่กับตำแหน่งที่ผู้เล่นเลือกที่จะวางชิป ผู้เล่นสามารถแทงที่ใดก็ได้
ตั้งแต่หนึ่งถึงสิบแปดหมายเลขในการเดิมพันครั้งเดียว

ผู้เล่นสามารถแทงในลักษณะที่แตกต่างกันได้แปดอย่างบนโต๊ะ ยูโรเปียน รูเล็ตต์ แบบเล่นคนเดียว

การแทงแต่ละอย่างครอบคลุมช่วงหมายเลขที่แน่นอน

และลักษณะการแทงแต่ละชนิดก็มีอัตราการจ่ายเงินที่แตกต่างกัน แนวสั้นๆ ของสามหมายเลข

แต่ละแนวเรียกว่า แถว บนกระดาน ในขณะที่แนวที่ยาวกว่า ซึ่งประกอบด้วยสิบสองหมายเลข เรียกว่า

คอลัมน์ การแทงห้าชนิดแรก ทำบนช่องว่างของหมายเลข หรือบนแนวระหว่างหมายเลข เรียกว่า

การแทงด้านใน ในขณะที่การแทงสามชนิดหลัง ทำบนช่องพิเศษที่อยู่รอบๆ ขอบของกระดาน เรียกว่า

การแทงด้านนอก การแทงในลักษณะต่างๆ แสดงอยู่ในตารางด้านล่าง:

0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 to 1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 to 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 to 1
1 ST 12		2 ND 12		3 RD 12									
1 to 18	EVEN		♦		♠		ODD		19 to 36				

ตารางแบ่งออกเป็นช่องขนาด 12 x 3 ช่อง ซึ่งประกอบด้วยหมายเลขสีแดงและสีดำทั้งหมด 36

หมายเลข พร้อมกับเลข 0 ที่ส่วนบนสุดของตาราง ผู้เล่นสามารถวางชิปในตำแหน่งการแทงต่างๆ

ได้ตามที่อธิบายด้านล่าง



การแทงแบบตรงหมายเลข คือการแทงโดยเลือกหมายเลขเดียว

มีการแทงแบบตรงหมายเลขที่เป็นไปได้ 37 แบบ

การแทงทำได้โดยการวางภายในช่องสีเหลี่ยมของหมายเลขที่ต้องการ

ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขนั้นในล้อ การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล้อ การแทงนี้จะแพ้



การแทงแบบแยก คือการแทงหนึ่งในสองหมายเลขที่เลือก มีการแทงแบบแยกที่เป็นไปได้ 60 แบบ
หมายเลขต้องอยู่ติดกันบนโต๊ะ และไม่สามารถแทงแนวทแยงมุมได้

การแทงทำได้โดยการวางชิปบนขอบของสีเหลี่ยมของหมายเลขที่ติดกันสองช่อง

ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสองหมายเลขนั้น การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล้อ การแทงนี้จะแพ้



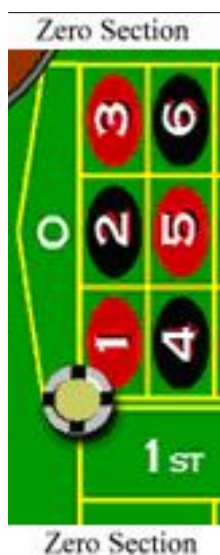
การแทงทั้งแถว คือการแทงหนึ่งในสามหมายเลขที่เลือก มีการแทงทั้งแถวที่เป็นไปได้ 12 แบบ หมายเลขต้องอยู่ในแถวเดียวกันบนตาราง

การแทงทำได้โดยการวางชิปบนเส้นที่ด้านซ้ายของแถวของหมายเลขที่ต้องการ

ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสามหมายเลขนั้น การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล้อ การแทงนี้จะแพ้



การแทงที่มุม คือการแทงหนึ่งในสี่หมายเลขที่เลือก มีการแทงที่มุมที่เป็นไปได้ 22 แบบ
หมายเลขต้องมีมุมติดกันบนตารางการแทง การแทงทำโดยการวางชิปที่จุดตัดของมุมทั้งสี่
ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสี่หมายเลขนั้น การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล๊อ
การแทงนี้จะแพ้



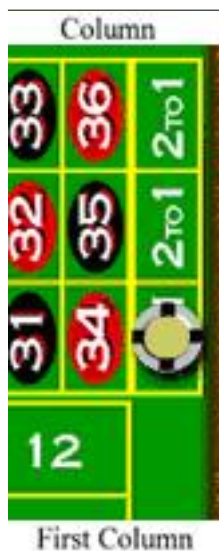
การแทงส่วนศูนย์ คือการแทงหนึ่งในสี่หมายเลขเฉพาะ มีการแทงส่วนศูนย์เพียง 1 แบบเท่านั้น
หมายเลขเหล่านี้คือ 0,1,2,3 การแทงทำโดยการวางชิปที่จุดตัดด้านซ้ายของสี่หมายเลขนั้น
ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสี่หมายเลขนั้น การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล๊อ
การแทงนี้จะแพ้



การแทงมุมศูนย์ คือการแทงหนึ่งในสามหมายเลขเฉพาะ มีการแทงมุมศูนย์สองแบบ นั่นคือ 0,1,2 และ 0,2,3 การแทงทำโดยการวางชิปที่จุดตัดของทั้งสามหมายเลข
ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสามหมายเลขนั้น การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล้อ การแทงนี้จะแพ้



การแทงแนวหก คือการแทงหนึ่งในหกหมายเลขที่เลือก มีการแทงแนวหกที่เป็นไปได้ 11 แบบ
หมายเลขต้องอยู่ในแถวที่ติดกันสองแถวบนตาราง
การแทงทำโดยการวางชิปบนเส้นที่ด้านซ้ายและระหว่างสองแถวของหมายเลขที่ต้องการ
ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในหกหมายเลขนั้น การแทงนี้จะชนะ ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หมายเลขอื่นๆ ในล้อ
การแทงนี้จะแพ้



การแทงคอลัมน์ คือการแทงหนึ่งในสิบสองหมายเลขที่เลือก มีการแทงคอลัมน์ที่เป็นไปได้ 3 แบบ
 หมายเลขต้องอยู่ในหนึ่งในคอลัมน์ทั้งสามตามแนวตาราง
 การแทงทำได้โดยการวางชิปในช่องที่จัดไว้ให้ที่ส่วนล่างของตาราง
 ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสิบสองหมายเลขนั้น สำหรับหมายเลขอื่นๆ ในล้อ การแทงนี้จะแพ้



การแทงโหล คือการแทงหนึ่งในสิบสองหมายเลขที่เลือก มีการแทงโหลที่เป็นไปได้ 3 แบบ
 หมายเลขต้องอยู่ในช่วงโหลแบบใดแบบหนึ่งในสามแบบบนตาราง
 การแทงทำได้โดยการวางชิปในช่องที่จัดไว้ให้ที่ด้านซ้ายของตาราง
 ถ้าลูกบอลมาหยุดที่หนึ่งในสิบสองหมายเลขนั้น สำหรับหมายเลขอื่นๆ ในล้อ การแทงนี้จะแพ้



การแทงที่มีโอกาสเท่ากัน คือการแทงหนึ่งในสิบแปดหมายเลขที่เลือก

มีการแทงที่มีโอกาสเท่ากันที่เป็นไปได้ 6 แบบ

การแทงทำโดยการวางชิปในช่องที่จัดไว้ให้ที่ด้านซ้ายของตาราง ถ้าลูกบอลมาอยู่ใน:

- หมายเลขใดๆ ระหว่าง 1 ถึง 18, การแทง 1 ถึง 18 จะชนะ
- หมายเลขคู่ใดๆ, การแทงหมายเลขคู่จะชนะ
- หมายเลขสีแดงใดๆ, การแทงสีแดงจะชนะ
- หมายเลขสีดำใดๆ, การแทงสีดำจะชนะ
- หมายเลขคี่ใดๆ, การแทงหมายเลขคี่จะชนะ
- หมายเลขใดๆ ระหว่าง 19 ถึง 36, การแทง 19 ถึง 36 จะชนะ
- ถ้าลูกบอลมาหยุดที่ศูนย์ จะใช้กฎของหมายเลขศูนย์
- ในกรณีอื่นๆ การแทงนี้จะแพ้

กฎของหมายเลขศูนย์

การแทงช่องสีแดง, สีดำ, เลขคี่, เลขคู่, 1 ถึง 18 และ 19 ถึง 36 จะสูญเสีย

ถ้าลูกบอลรูเล็ตต์มาหยุดในช่องที่เป็นหมายเลขศูนย์ (0)

อัตราการจ่ายเงิน

?????	????????????????????	1 ???
????	????????????????????	1 ???
??????	????????????????????	1 ???
??????	????????????????????	1 ???

???	??????????????? 1-18	1 ???
???	??????????????? 19-36	1 ???
??????	??????????????? 1-12	2 ???
????????	??????????????? 13-24	2 ???
????????	??????????????? 25-36	2 ???
????????????????	???????????????? 12 ????? 3 ???????	2 ???
??????	???????????????????????????????? 0	35 ??
???	???????????????????????????????? 2 ?????????	17 ??
???????	???????????????????? 3 ?????????????	11 ??
???	???????????????????????????????? 4 ?????????	8 ???
?????	???????????????????????????????????? 6 ?????????	5 ???
????????	???????????????????????????????????? ???????????????????????????? 1 ????????? ???????????????????????? 0,1,2,3	8 ???
????????	???????????????????????????????????? ???????????????????????????? 0,1,2 ??? 0,2,3	11 ??

เงินเดิมพันสูงสุดและต่ำสุด

ขีดจำกัดของเงินเดิมพันสูงสุดและต่ำสุดจะแสดงเฉพาะภายในเมนูกฎการเล่นเกมของเกมนี้ หลังจากที่คุณเล่นเข้าระบบมาแล้ว

การเริ่มหมุนล้อ และการแสดงผลแพ้

เมื่อเงินเดิมพันของคุณเล่นทั้งหมดถูกวางเรียบร้อยแล้ว คลิกซ้ายที่ปุ่ม SPIN เพื่อเริ่มเล่น
ขณะนี้ถือว่าการวางเงินเดิมพันสิ้นสุดแล้ว และไม่สามารถวางเงินเดิมพันได้อีก

ระบบจะเริ่มปั่นลูกบอลในล้อโดยอัตโนมัติ

ลูกบอลรูเล็ตต์จะหมุนในล้ออย่างสมบูรณ์ และมาหยุดที่ตำแหน่งหมายเลขสุ่ม
ระบบจะแสดงหมายเลขที่ชนะ และเงินรางวัลที่ชนะทั้งหมดจะถูกไฮไลต์บนโต๊ะ
ระบบจะกินเงินเดิมพันที่แพ้ทั้งหมด และจ่ายเงินเดิมพันที่ชนะทั้งหมด ถ้าผู้เล่นเป็นฝ่ายชนะ
เงินที่ได้มาจะถูกรวมเข้าไปในยอดเงินเครดิตของผู้เล่น และปรับปรุงในหน้าจอเครดิต
ในขณะที่เลือกเกมถัดไป หรือเมื่อกลับไปยังล้อบี่

เมื่อการหมุนเสร็จ เงินเดิมพันที่ชนะทั้งหมดจะยังคงอยู่บนโต๊ะ
โดยพร้อมสำหรับการหมุนในรอบถัดไป ปุ่ม NEW GAME
ในหน้าต่างเกมบนหน้าจอของผู้เล่นจะสว่างขึ้น คลิกซ้ายที่ปุ่มนี้เพื่อเริ่มเกมถัดไป

ประวัติของหมายเลขที่ชนะก่อนหน้าจะแสดงขึ้นในตารางเหนือเมนูเกม
มีหมายเลขสีที่แตกต่างกันสามอย่างในตารางประวัติการเล่น หมายเลขสีเหลือง หมายความว่า
หมายเลขเป็นของชุดหมายเลขสีดำ หมายเลขที่มีสีแดง
หมายความว่าหมายเลขนั้นเป็นของชุดหมายเลขสีแดง และหมายเลขสีเขียวคือ '0'

ทันทีที่การหมุนสมบูรณ์ หมายเลขที่ชนะจะแสดงบนโต๊ะพร้อมเครื่องหมาย
เงินเดิมพันที่ชนะจะมีชิปแสดงเครื่องหมายวางอยู่เหนือเงินเดิมพัน

Online URL:

<https://help.sbobet.com/article/%e0%b8%81%e0%b8%8f%e0%b8%81%e0%b8%b2%e0>

[%b8%a3%e0%b8%a7%e0%b8%b2%e0%b8%87%e0%b9%80%e0%b8%94%e0%b8%b4%e0%b8%a1%e0%b8%9e%e0%b8%b1%e0%b8%99%e0%b8%a3%e0%b8%b9%e0%b9%80%e0%b8%a5%e0%b9%87%e0%b8%95-6007.html](#)