

룰렛은 단순해 보이지만, 테이블에 앉으면 누구나 계산기를 꺼내든 마음으로 찍고 또 찍는다. 빨강과 검정, 짝과 홀, 하프와 칼럼 중 무엇을 고르든 장기적으로는 하우스 에지에 맞선다. 그 사이에서 베팅 시스템은 손실을 다루는 방식과 심리적 페이스를 관리하는 도구가 된다. 그중에서도 마틴게일과 파보리, 두 시스템은 성격이 극단적으로 다르다. 하나는 손실을 쫓고, 다른 하나는 이익을 키운다. 이 글은 두 시스템이 같은 룰렛의 수학을 어떻게 다르게 받아들이는지, 테이블 리미트와 은행롤, 변동성과 심리에 어떤 차이를 만드는지, 현장과 온라인 환경에서 각각 어떻게 작동하는지를 실전 감각으로 풀어낸다.

## 룰렛의 수학적 바닥, 무엇을 해도 지워지지 않는 2.7%

시스템 이야기를 시작하기 전에 바닥을 확인하자. 유럽식 룰렛은 0이 하나, 하우스 에지는 약 2.7%다. 미국식은 0과 00 두 칸이 있어 약 5.26%로 불리하다. 짝수머니 베팅, 그러니까 빨강/검정, 홀/짝, 하이/로우 배당이 1대1이지만, 0 때문에 완전한 50 대 50이 아니다. 이 수치는 어떤 베팅 시스템을 써도 바뀌지 않는다. 시스템은 기대값을 올리기보다, 변동성과 회수 패턴을 바꾸는 장치라고 보는 게 정확하다.

확률의 피부감도 중요하다. 연속 패는 생각보다 자주 온다. 짝수머니 베팅에서 6연패를 볼 확률은 대략 1.5% 내외, 8연패는 0.4% 정도다. 한 세션에 스피니 200회만 되어도 그런 구간을 한두 번 만날 수 있다. 시스템은 바로 이 구간을 어떻게 건너뛰고, 이긴 구간에서는 어떻게 이익을 모아두느냐의 싸움이다.

## 이름부터 정리하기, 파보리는 파롤리의 또 다른 부름

현장에서 듣는 파보리라는 말은 보통 파롤리 Paroli 를 가리킨다. 국내 커뮤니티와 몇몇 카지노사이트에서는 긍정진행법, 혹은 파로리, 파롤리, 파보리로 섞여 쓰인다. 본문에서는 파보리라는 표기를 쓰되, 일반적으로 알려진 파롤리 시스템을 의미한다.

마틴게일은 손실이 날 때마다 베팅을 두 배로 키워, 첫 승리로 누적 손실과 원래 목표 이익을 한 번에 회복하려는 전략이다. 파보리는 이긴 뒤에만 베팅을 늘리고, 지면 바로 기본 단위로 돌아오는 전략이다. 둘 다 룰렛의 1대1 베팅에서 가장 널리 쓰이고, 규칙이 단순하고 실행이 빠르다.

## 마틴게일, 집요한 손실 추적의 대가

마틴게일의 핵심은 베팅 단위의 기하급수적 증가다. 베이스 칩이 10이라면, 지는 동안 10, 20, 40, 80, 160처럼 오른다. 이론상 무한 은행롤과 무한 테이블 리미트가 있다면 언젠가 나오는 승리 한 번으로 전체를 덮고 10의 이익을 확정한다. 현실은 은행롤과 리미트가 유한하고, 연속 패가 실제 빈도로 자주 발생한다.

실제로 10부터 시작해 8연패를 만나면 2,550의 총 베팅액이 묶인다. 10회 이상 연패는 드물지만, 하이롤러 구간에서라도 한 시즌에 서너 번은 본다. 문제는 그 한 번이 세션의 모든 이익을 닦아내거나, 리미트에 걸려 전략이 중단되는 순간이 생긴다는 점이다. 라스베가스의 한 미드 스테이크 테이블에서 마틴게일로 오후를 보낸 플레이어가 있었다. 빨강에만 베팅했고, 5연패까지는 표정이 담담했다. 8연패에서 손이 떨렸다. 9번째에 이겼지만, 그 사이 쌓인 압박 때문에 바로 게임을 접었다. 기대값의 문제를 떠나 심리적 하중이 일과 돈을 동시에 지배하는 전형적인 장면이었다.

마틴게일은 인출 빈도가 높다. 짧은 구간에서 자주 이기고, 소액의 이익을 꾸준히 붙여가는 느낌을 준다. 이 점이 가장 매력적이다. 다만 리스크는 꼬리를 두껍게 만든다. 낮은 빈도의 큰 손실이 전체 결과를 흔든다. 카지노는 이 구조를 잘 안다. 그래서 짝수머니 베팅 테이블에도 최소 베팅과 최대 베팅 사이 간격을 촘촘하게 둔다. 10에서 시작하면 320이나 640에서 천장을 맞기 쉬운 식이다. 리미트가 높아도, 0이 끼어드는 타이밍 하나로 리듬이 어그러질 수 있다.

## 파보리, 이길 때만 키우는 완만한 상승

파보리는 반대로 작동한다. 기본 단위 10으로 시작해 이기면 20, 또 이기면 40처럼 늘린다. 지면 다시 10으로 리셋한다. 보통 2회나 3회 연승을 정점으로 잡고, 그 지점에서 묶은 이익을 확정한다. 예를 들어 2연승을 목표로 하

면 10을 이긴 뒤 20을 걸고, 그 20까지 이기면 30의 이익을 수확한다. 중간에 지면 원래 단위로 돌아오니, 손실 추적을 하지 않는다.

이 시스템은 연패에 강하다. 지는 동안 베팅이 커지지 않기 때문이다. 대신 연승이 뜸하면 성과가 더디다. 2연승이나 3연승이 간헐적으로만 나오는 낮은 변동 구간에서는 수익이 거의 제자리걸음을 한다. 지면 리셋하기 때문에 체감상 지루하고, 이길 때만 과감하게 키운다는 원칙을 엄격히 지키지 않으면 중간에 애매한 손절을 하다 흐름을 잃는다.

한 번의 강한 러닝을 타면 파보리는 빛난다. 연속 세 번만 이겨도, 10에서 시작해 10, 20, 40으로 진행하면 70의 이익을 챙긴다. 반면 마틴게일은 같은 세 트랙에서 10의 이익만 쌓인다. 파보리는 이익이 날 때만 리스크를 키우고, 손실 구간에서는 완전히 돈을 아낀다. 은행롤의 체력에는 친화적이다.

## 같은 확률, 다른 운전감각

확률이 같아도 변동성의 프로파일은 다르다. 마틴게일은 대부분의 세션을 플러스 마감하는 대신, 드물지만 큰 음수를 만든다. 파보리는 대부분이 보합권이며, 가끔 좋은 런이 오면 계단처럼 이익을 띄운다. 어느 쪽이 편한지는 플레이어의 목표와 심리에 달렸다. 매회전 소액 이익을 수확하는 맛을 중시하면 마틴게일이 손에 붙고, 장시간 차분히 기다려 한두 번 치고 빠지는 편이 맞으면 파보리가 덜 지친다.

실전에서 체감하는 난점은 다르다. 마틴게일은 리미트와 연패가 핵심 리스크다. 파보리는 연승이 드문 날의 무료함과 조급함이 적이다. 두 시스템 모두 0의 존재에 민감하다. 유럽식에서 게임을 하는 이유가 여기에 있다. 2.7%와 5.26%의 차이는 체감상 절벽과 언덕의 차이다. 미국식 테이블에서 마틴게일은 리미트에 더 빨리 다가가고, 파보리는 연승 시퀀스를 만들 확률이 더 낮아진다.

## 핵심 비교, 짧은 요약

- 기대값: 두 시스템 모두 하우스 에지를 이기지 못한다. 기대값은 음수이며, 시스템은 변동성만 바꾼다.
- 현금흐름: 마틴게일은 잦은 소액 이익과 드문 대손실, 파보리는 잦은 보합과 드문 대이익.
- 은행롤 요구: 마틴게일은 리미트와 연패 대비로 넉넉한 롤이 필요, 파보리는 비교적 작은 롤로도 오래 버틴다.
- 심리 난이도: 마틴게일은 연패 시 압박이 급격히 커지고, 파보리는 연승이 없을 때 무력감이 쌓인다.
- 테이블 적합성: 리미트가 높고 유럽식이면 마틴게일이 비교적 숨통이 트이고, 제한이 뽀뽀하면 파보리가 현실적이다.

## 숫자로 새겨보는 은행롤과 리미트

두 시스템의 은행롤 설계는 전혀 다르다. 마틴게일은 최악의 연패를 기준으로 롤을 잡는다. 베이스 10, 리미트 640인 테이블에서 7연패 후 8번째에 롤백을 기대한다면, 누적 베팅 총액은 10에서 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 배 단위로  $1 + 2 + 4 + 8 + 16 + 32 + 64 = 127$ , 칩 단위로는 1,270이 필요하다. 0의 타격과 약간의 버퍼를 고려하면 1,500에서 2,000 사이가 합리적인 최소치다. 베이스를 5로 낮추면 요구 롤도 반으로 줄지만, 이익 속도도 절반이 된다.

파보리는 목표 연승 길이를 기준으로 롤을 잡는다. 2연승 사이클을 쓰고, 베이스 10이라면, 한 사이클의 최대 베팅은 20이다. 지면 10으로 리셋하니 롤이 서서히 닳는다. 체류 시간과 허용 손실을 정해 역산하는 방식이 낫다. 예를 들어 3시간에 200회의 회전을 소화할 계획이고, 기대 손실을 롤의 10% 내로 제한하고 싶다면, 베이스 크기를 10으로 둔 상태에서 세션 손실이 20에서 80 사이에 머물도록 조절하는 식이다. 실전에서는 베이스를 5로 깎아 3연승 사이클을 쓰는 조합이 무난하다. 한 번의 런이 오면 5, 10, 20으로 35의 수확이 나오고, 연패에도 롤이 크게 훼손되지 않는다.

## 변동성과 감정, 두 시스템이 만드는 다른 스트레스

베팅은 숫자지만, 결정을 내리는 것은 사람이다. 마틴게일의 압박은 점증적으로 커진다. 베팅이 커질수록 한 번의 판에 몰입하면서 냉정함이 희미해진다. 자료를 보면, 연패 말단에서 컬러를 뒤집는 선택이나, 비슷해 보이지만

만 수학적으로 동일한 선택을 우연의 징조로 과대평가하는 경향이 강해진다. 테이블을 오래 지켜보면, 6연패 구간이 오면 시선이 한데 쏠린다. 모두의 심박수가 뜬다.

파보리는 다른 피로를 준다. 평평한 구간에서 시간이 길게 느껴진다. 이길 때만 키운다는 원칙이 흐트러지면, 사실상 무계획의 추격과 다를 바 없어진다. 특히 온라인 카지노사이트에서 연속 회전 속도가 빠를수록 이 지루함이 심해진다. 이럴 때 잠시 휴식하거나, 사이클 목표를 낮춰 심리의 호흡을 되찾는 편이 나쁘지 않다. 3연승을 고집하던 사람이 2연승으로 낮추면 히트 빈도가 커져 동기부여가 회복되는 경우가 많다.

## 칩 관리와 시퀀스, 현장에서 통하는 작은 요령

칩을 작은 더미로 미리 나눠두면, 시스템의 규칙을 눈으로 상기할 수 있다. 마틴게일에서는 10, 20, 40, 80까지를 한 줄에 놓고, 다음 줄에 160, 320을 별도로 둔다. 테이블 리미트에 닿으면, 거기서 시간을 벌기 위한 운용 선택지가 몇 가지 있다. 같은 짝수머니에서 반대편으로 스왑해도 기대값은 같지만, 심리적 리셋이 된다. 혹은 두 배 대신 1.5배로 키우는 변칙을 쓰기도 하지만, 이 경우 회수 수학이 깨져서 다음 트랙을 따로 기록해야 한다.

파보리는 연승 목표에 따라 칩 더미를 앞에서부터 소비하는 기분을 만드는 게 좋다. 2연승을 목표로 할 때는 10과 20만 미리 빼서 감정 개입을 줄인다. 세 번째에 손이 가지 않게, 규칙을 칩 배치로 봉인하는 셈이다. 연승이 터질 때 스탑을 지키면, 소소하지만 일정한 계단식 수익이 보인다.

## 유럽식, 프렌치 룰, 그리고 0을 다루는 법

하우스 에지를 아주 조금이나마 완화하는 규칙이 있다. 라 파르타주 La Partage 나 앙 프리존 En Prison 같은 프렌치 룰은 짝수머니 베팅에서 0이 나왔을 때 베팅의 절반만 잃거나, 다음 스피네 묶어두는 규칙이다. 이 경우 짝수머니 베팅의 실질 하우스 에지가 1.35% 수준으로 내려간다. 이런 테이블에서는 두 시스템 모두 숨통이 트인다. 마틴게일은 연패가 리미트에 닿기까지 한두 단계 더 버틸 수 있고, 파보리는 연승 사이클의 성공 확률이 체감상 상승한다. 오프라인 카지노에서 이 규칙을 찾기 어렵다면, 온라인 카지노사이트 중 유럽식과 프렌치 룰을 제공하는 곳을 고르는 것도 방법이다. 라이브 딜러 룰의 룰북을 읽어보면 금세 구분된다.

## 온라인과 오프라인의 차이, 속도와 통제의 역설

온라인에서는 회전 속도가 빠르고, 자동 베팅 기능이 있어 시스템 실행이 매끄럽다. 반면 빠른 속도는 판단의 질을 떨어뜨린다. 마틴게일에서는 베팅 단계를 건너뛰거나, 파보리에서는 연승 목표를 어기는 일이 잦아진다. 현실에서 해보면, 스피네 속도를 느리게 조절하거나, 스탑로스를 걸어두는 것이 훨씬 유리하다. 오프라인에서는 딜러의 리듬, 칩 정리, 주변 플레이어와의 상호작용이 호흡을 늦춘다. 이 템포가 오히려 시스템을 지키는 데 도움이 된다.

카지노사이트의 보너스가 시스템 성과에 미치는 영향은 제한적이지만, 롤오버 조건이 낮고 룰렛 기여도가 인정되는 경우, 파보리처럼 표본을 길게 끌고 가는 전략이 상대적으로 유리할 수 있다. 반대로 롤오버가 높거나 룰렛 기여도가 0에 가까우면, 보너스는 의미가 없다. 조건표를 확인하지 않으면 시간과 자본을 괜히 묶는다.

## 스포츠토토의 연승과 연패, 비슷한 심리 다른 수학

스포츠토토나 토토사이트에서의 베팅과 룰렛 베팅은 수학적 구조가 다르다. 스포츠는 정보와 모델링으로 기대값을 양수로 만들 가능성이 열려 있지만, 룰렛은 설계상 음수다. 그럼에도 두 세계는 심리에서 닮았다. 패가 끊이지 않을 때 스테이크를 키워 추격하고 싶은 욕망, 한두 번 이긴 뒤 더 크게 걸어 이익을 부풀리고 싶은 충동, 모두 같다. 마틴게일과 파보리를 룰렛에서 연습하면, 스테이크 관리와 은행롤 규율을 몸으로 익힐 수 있다. 다만 스포츠에서의 마틴게일식 추격은 변동성과 마켓 리미트, 그리고 라인 이동 때문에 훨씬 위험하다. 룰렛에서의 교훈을 그대로 이식하지 말고, 변수를 고려해 구조를 재설계해야 한다.

## 시스템과 베팅 단위, 현실의 세팅법

세팅은 테이블 리미트, 체류 시간, 은행롤, 감정 강도 이 네가지로 결정한다. 리미트가 낮으면 마틴게일은 베이스 칩을 극도로 낮춰야 한다. 5에서 시작하는 마틴게일은 심리적으로 지루하지만, 160이나 320에서 리셋되는 구간을 조금 더 확보한다. 파보리는 베이스를 낮춰도 심리적 부담이 적다. 연승 목표를 낮추는 방식과 병행하면, 플랫 베팅에 가까운 완만한 곡선을 만든다.



경험상, 처음 마틴게일을 시도하는 사람에게는 베이스를 극단적으로 낮추고 승리 후 두 단계만 진행하는 변형이 낫다. 예를 들어 지면 두 배, 이기면 베이스로 돌아가되 다음 베팅만 1.5배 정도로 올리는 식이다. 이 방식은 순수 마틴게일의 회수 수학을 어긋나게 하지만, 연패 말단의 압박을 약하게 만든다. 파보리에서는 3연승을 목표로 삼되, 두 번째 승리에서 이미 이익의 절반을 떼어 칩 트레이에 옮겨놓는 하드 록 방식이 유효하다. 이렇게 하면 세 번째에서 실패해도 심리적 상실감이 낮아진다.

## 짧은 체크리스트, 세션 전 점검해야 할 것들

- 테이블 룰: 유럽식인지, 프렌치 룰이 적용되는지, 짝수머니의 리미트 범위는 어디까지인지.
- 베이스 칩: 은행롤의 1에서 2%를 넘기지 않는 선에서 설정, 마틴게일은 더 보수적으로.
- 스탑로스와의 스탑윈: 손실 한도와 수익 목표를 사전에 결정, 도달 시 무조건 종료.
- 회전 속도: 온라인에서는 딜레이를 두고, 오프라인에서는 휴식 시간을 루틴화.
- 기록: 베팅 단계와 승패를 간단히 적어 규칙 이탈을 포착.

## 실패를 줄이는 태도, 시스템 바깥의 기술

룰렛의 수학은 바뀌지 않지만, 손실을 줄이는 태도는 있다. 첫째, 유럽식과 프렌치 룰 우선. 둘째, 세션 시간을 나눠 피로 누적과 틸트를 관리. 셋째, 칩의 물리적 분리로 이익을 시야에서 치워 소비를 막는다. 넷째, 술과 시스템은 상극이다. 다섯째, 기록을 남겨 다음 세션의 베이스를 조정한다.

특히 기록은 과소평가되기 쉽다. 마틴게일을 하다 리미트에 닿은 날은 그 단계에 도달한 경로를 적어두자. 시작 베이스가 과했는지, 테이블 리미트가 뽁뽁했는지, 0이 어느 타이밍에 나왔는지, 다음 선택에 데이터가 된다. 파보리는 런의 길이를 측정하면 좋다. 평균 연승 길이가 1.6에서 1.9 사이로 나왔다면, 3연승 목표는 지나치게 욕심일 수 있다.

## 윤리와 책임, 즐길 수 있을 때만 의미가 있다

카지노는 엔터테인먼트다. 시스템은 즐거움을 연장하고, 예산을 관리하고, 감정을 조절하는 틀일 때 의미가 있다. 생활비와 빚을 건 승부에 시스템을 가져다 대면, 수학은 빠르게 냉혹해진다. 온라인이든 오프라인이든, 카지노에서 은행롤과 시간을 지키는 습관은 스포츠토토나 다른 게임에서도 같은 가치를 갖는다. 이익을 내는 날과 손실을 기록하는 날이 교차한다. 중요한 건 다음 날 다시 플레이할 수 있도록 남기는 것이다.

## 마틴게일과 파보리, 언제 무엇을 고를까

세션 목표가 짧고, 리미트와 은행롤이 충분하며, 빠른 피드백이 동기부여를 준다면 마틴게일은 그 목적에 맞다. 현금흐름이 자주 들어오고, 이익의 촉감이 분명하다. 다만 연패 구간에서 한 번 휘청이면 그날의 모든 수고가 사라진다. 심리적으로 강해야 하고, 규칙을 소숫점까지 지켜야 한다.

시간을 길게 쓰고, 은행롤을 보수적으로 운용하며, 연속 상승의 기회를 기다릴 수 있다면 파보리가 맞다. 정적인 시간을 견디는 인내심이 있고, [스포츠토토](#) 이길 때 한 단계 더 밀어붙일 결의가 있다면 보상은 온다. 파보리는 벼락같은 손실을 피하는 데 유리하고, 온라인 환경에서도 규칙 유지가 상대적으로 쉽다.

결정 포인트는 결국 본인의 성향과 상황이다. 두 시스템을 소액으로 병행해 데이터와 체감을 쌓아보자. 같은 유럽식 테이블, 같은 시간대, 같은 베이스에서 10회 세션씩만 비교해도 자신의 호흡과 맞는 쪽이 보인다. 표면적으로는 단순한 규칙 두 줄이, 실제로는 전혀 다른 게임이란 사실이 분명해진다.

## 마지막 조언, 룰렛이 줄 수 있는 최선의 게임

룰렛은 완성형 게임이다. 궤적을 바꿀 수 있는 정보의 여지가 거의 없다. 그래서 시스템은 출발선부터 검허해야 한다. 기대값을 뒤집을 꿈 대신, 변동성과 감정의 파도를 낮추는 데 초점을 맞추자. 유럽식과 프렌치 룰을 고르고, 리미트와 은행롤을 읽고, 자신에게 맞는 리듬을 채택하자. 마틴게일이든 파보리든, 규칙을 진짜 규칙으로 만들면, 룰렛은 한동안은 충분히 좋은 동반자가 된다. 어떤 날에는 숫자가 등 돌리고, 어떤 날에는 부드럽게 손을 내민다. 시스템은 그 손을 잡을 때와 놓을 때를 명확히 만들어준다. 그 정도면, 카지노라는 세계에서 얻을 수 있는 최선의 게임이다.