

Strategii populare de ruletă

Referință rapidă
pentru șanse simple

Opt sisteme cunoscute, nu un clasament măsurat. 1u este miza ta de bază.
Folosește roșu/negru, impar/par sau 1-18/19-36.

Toate strategiile lasă avantajul casei neschimbat: standard cu un singur zero **2,70%**, cu dublu zero **5,26%**.

Legendă C câștig P pierdere 0 și 00 sunt pierderi totale; fără la partage.

Punctul critic Martingale. 5 pierderi = 31u pierduți; următoarea miză este 32u; ai nevoie de un buget inițial de 63u ca s-o pui. Niciun câștig nu e asigurat.

Miză fixă

Start Mereu 1u.
Câștig Rămâi la 1u.
Pierdere Rămâi la 1u.
Resetare Folosește o limită de sesiune stabilită dinainte.
Risc Fără recuperare automată a pierderilor.

Exemplu PCP • mize [1, 1, 1]u • net -1u

Martingale

Start Începe cu 1u.
Câștig Revino la 1u.
Pierdere Dublează miza.
Resetare După fiecare câștig.
Risc Limitele mesei și ale bugetului pot opri recuperarea.

Exemplu PPC • mize [1, 2, 4]u • net +1u

Paroli / Martingale invers

Start Începe cu 1u.
Câștig Dublează: 1u, 2u, 4u.
Pierdere Revino la 1u.
Resetare După orice pierdere sau al treilea câștig.
Risc Orice pierdere timpurie lasă ciclul la -1u.

Exemplu CCC • mize [1, 2, 4]u • net +7u

D'Alembert

Start Începe cu 1u.
Câștig Scade 1u; minim 1u.
Pierdere Adaugă 1u.
Resetare Niciuna.
Risc Seriile de pierderi măresc constant miza.

Exemplu PPCC • mize [1, 2, 3, 2]u • net +2u

Fibonacci

Start Folosește 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Câștig Înapoi cu doi termeni, nu sub primul 1u.
Pierdere Avansează un termen.
Resetare Primul termen este minimul.
Risc Un câștig nu recuperează neapărat pierderile.

Exemplu PPPC • mize [1, 1, 2, 3]u • net -1u • următoarea 1u

Labouchère

Start Linia [1, 2, 3]; pariezi suma capetelor (singurul număr, dacă e unul).
Câștig Șterge ambele capete.
Pierdere Adaugă miza la capăt.
Resetare Când linia e goală.
Risc Pierderile lungesc linia; mizele nu au plafon.

Exemplu PCC • mize [4, 5, 5]u • net +6u

1-3-2-6

Start Începe cu 1u.
Câștig Treci la 3u, 2u, apoi 6u.
Pierdere Revino la 1u.
Resetare După patru câștiguri.
Risc O pierdere târzie poate șterge câștigurile; ținta nu e garantată.

Exemplu CCCC • mize [1, 3, 2, 6]u • net +12u
Pierdere târzie C CCP • net 0u

Oscar's Grind

Start Țintă de ciclu +1u; începe cu 1u.
Câștig Mărește cu 1u dacă lipsește; plafon la suma încă necesară.
Pierdere Repetă miza curentă.
Resetare La +1u.
Risc Ciclurile pot dura mult și epuiza bugetul.

Exemplu PPPCCC • mize [1, 1, 1, 1, 2, 1]u • net +1u

Stabilește înainte de joc un buget și o oră de oprire pe care ți le permiți; nu încerca să recuperezi pierderile.

Nicio strategie nu garantează un câștig.