Roulette Online PRO

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 CCCP · 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.