Roulette Online PRO

Папулярныя стратэгіі ў рулетцы

Кароткая даведка
для ставак на роўныя шанцы

Восем вядомых сістэм, а не вымераны рэйтынг. 1 адз. — твая базавая стаўка. Стаўкі на чырвонае/чорнае, няцотнае/цотнае або 1–18/19–36.

Ніводная стратэгія не мяняе перавагу казіно: стандартная на коле з адным зеро **2,70%**, з падвойным зеро **5,26%**.

Умоўныя пазначэнні **В** выйгрыш **П** пройгрыш 0 і 00 — поўны пройгрыш; правіла la partage няма.

Слабае месца Марцінгейла. Пройгрышаў запар: 5; яны каштуюць 31 адз.; наступная стаўка — 32 адз.; каб яе зрабіць, патрэбны пачатковы банкрол 63 адз. Выйгрыш не гарантаваны.

Роўныя стаўкі

Пачатак — Заўсёды 1 адз.
Выйгрыш — Заставайся на 1 адз.
Пройгрыш — Заставайся на 1 адз.
Вяртанне — Спыняй сесію па загадзя выбраным правіле.
Рызыка — Пройгрышы самі не вяртаюцца.

Прыклад **ПВП** · стаўкі **[1, 1, 1] адз.** · вынік **-1 адз.**

Марцінгейл

Пачатак — Пачні з 1 адз.
Выйгрыш — Вярніся да 1 адз.
Пройгрыш — Падвой стаўку.
Вяртанне — Пасля кожнага выйгрышу.
Рызыка — Ліміт стала і банкрол могуць не даць вярнуць пройгрышы.

Прыклад **ППВ** · стаўкі **[1, 2, 4] адз.** · вынік **+1 адз.**

Паролі / адваротны Марцінгейл

Пачатак — Пачні з 1 адз.
Выйгрыш — Падвойвай: 1, 2, 4 адз.
Пройгрыш — Вярніся да 1 адз.
Вяртанне — Пасля любога пройгрышу або трэцяга выйгрышу.
Рызыка — Любы ранейшы пройгрыш закрывае цыкл з −1 адз.

Прыклад **ВВВ** · стаўкі **[1, 2, 4] адз.** · вынік **+7 адз.**

Д'Аламбер

Пачатак — Пачні з 1 адз.
Выйгрыш — Адымі 1 адз.; не ніжэй за 1 адз.
Пройгрыш — Дадай 1 адз.
Вяртанне — Няма.
Рызыка — Серыі пройгрышаў паступова павялічваюць стаўку.

Прыклад **ППВВ** · стаўкі **[1, 2, 3, 2] адз.** · вынік **+2 адз.**

Фібаначы

Пачатак — Стаўкі 1, 1, 2, 3, 5, 8… адз.
Выйгрыш — Два члены назад, не далей за першую 1 адз.
Пройгрыш — Наступны член паслядоўнасці.
Вяртанне — Першы член — мінімум.
Рызыка — Выйгрыш не абавязкова вяртае пройгрышы.

Прыклад **ПППВ** · стаўкі **[1, 1, 2, 3] адз.** · вынік **-1 адз.** · далей 1 адз.

Лабушэр

Пачатак — Радок [1, 2, 3]; стаўка — сума крайніх лікаў (або адзіны лік, калі ён адзін).
Выйгрыш — Выкрэслі абодва крайнія.
Пройгрыш — Дапішы стаўку ў канец.
Вяртанне — Калі радок пусты.
Рызыка — Пройгрышы падаўжаюць радок; стаўкі нічым не абмежаваныя.

Прыклад **ПВВ** · стаўкі **[4, 5, 5] адз.** · вынік **+6 адз.**

1-3-2-6

Пачатак — Пачні з 1 адз.
Выйгрыш — Далей 3, 2, потым 6 адз.
Пройгрыш — Вярніся да 1 адз.
Вяртанне — Пасля чатырох выйгрышаў.
Рызыка — Позні пройгрыш можа з'есці прыбытак; мэта не гарантаваная.

Прыклад **ВВВВ** · стаўкі **[1, 3, 2, 6] адз.** · вынік **+12 адз.**
Позні пройгрыш ВВВП · вынік **0 адз.**

Оскар Грайнд

Пачатак — Мэта цыкла +1 адз.; пачні з 1 адз.
Выйгрыш — Павысь на 1 адз., калі да мэты не хапае; не больш, чым яшчэ трэба.
Пройгрыш — Паўтары бягучую стаўку.
Вяртанне — Пры +1 адз.
Рызыка — Цыклы могуць доўжыцца доўга і вычарпаць банкрол.

Прыклад **ПППВВВ** · стаўкі **[1, 1, 1, 1, 2, 1] адз.** · вынік **+1 адз.**

Перад гульнёй вызначы бюджэт, які можаш сабе дазволіць, і час спынення; ніколі не спрабуй адыграцца.
Ніводная стратэгія не гарантуе выйгрышу.