Roulette Online PRO

Stratéjia populár di ruleta

Referénsia rápidu
pa aposta di pagamentu igual

Oitu sistema konxedu, ka un ranking midídu. 1u e bu valor di aposta di bazi. Uza burmedju/pretu, ímpar/par o 1–18/19–36.

Ninhun stratéjia ka ta muda vantajen di kaza: zeru sinplis padron **2,70%**, zeru dobru **5,26%**.

Lejenda **Ganha** ganha **Perde** perde 0 i 00 e perda totál; ka ten La Partage.

Pontu krítiku di Martingale. 5 perda ta kusta 31u; próximu valor di aposta e 32u; bu ta prisiza di un kapital inisial di 63u pa fazi-l. Ninhun ganhu ka sta garantidu.

Aposta fixu

Kumesa	Sénpri 1u.
Ganha	Fika na 1u.
Perde	Fika na 1u.
Rikumesa	Uza un limiti di seson skodjidu antis.
Risku	Ka ten rekuperason otomátiku di perda.

Izénplu **PerdeGanhaPerde** · valor di aposta **[1, 1, 1]u** · líkidu **-1u**

Martingale

Kumesa	Kumesa ku 1u.
Ganha	Torna pa 1u.
Perde	Dobra valor di aposta.
Rikumesa	Dipôs di kada ganhu.
Risku	Limiti di mesa i di kapital di jogu pode kebra rekuperason.

Izénplu **PerdePerdeGanha** · valor di aposta **[1, 2, 4]u** · líkidu **+1u**

Paroli / Martingale invertidu

Kumesa	Kumesa ku 1u.
Ganha	Dobra: 1u, 2u, 4u.
Perde	Torna pa 1u.
Rikumesa	Dipôs di kualker perda o di terseru ganhu.
Risku	Kualker perda más sedu ta dexa siklu na −1u.

Izénplu **GanhaGanhaGanha** · valor di aposta **[1, 2, 4]u** · líkidu **+7u**

D'Alembert

Kumesa	Kumesa ku 1u.
Ganha	Tra 1u; mínimu 1u.
Perde	Soma 1u.
Rikumesa	Nada.
Risku	Sekuénsia di perda ta subi valor di aposta poku-poku.

Izénplu **PerdePerdeGanhaGanha** · valor di aposta **[1, 2, 3, 2]u** · líkidu **+2u**

Fibonacci

Kumesa	Uza 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Ganha	Bolta dos termu pa tras, ka antis di primeru 1u.
Perde	Bai un termu pa frenti.
Rikumesa	Primeru termu e mínimu.
Risku	Un ganhu ka ta rekupera perda nesesariamenti.

Izénplu **PerdePerdePerdeGanha** · valor di aposta **[1, 1, 2, 3]u** · líkidu **-1u** · próximu 1u

Labouchère

Kumesa	Linha [1, 2, 3]; aposta soma di kes dos ponta (sô kel númeru si ten un sô).
Ganha	Tra kes dos ponta.
Perde	Djunta valor di aposta na fin di linha.
Rikumesa	Ora ki linha fika bazíu.
Risku	Perda ta faze linha más kunpridu; valor di aposta ka ten teti.

Izénplu **PerdeGanhaGanha** · valor di aposta **[4, 5, 5]u** · líkidu **+6u**

1-3-2-6

Kumesa	Kumesa ku 1u.
Ganha	Pasa pa 3u, 2u, dipôs 6u.
Perde	Torna pa 1u.
Rikumesa	Dipôs di kuatu ganhu.
Risku	Un perda na fin pode kaba ku ganhu; meta ka sta garantidu.

Izénplu **GanhaGanhaGanhaGanha** · valor di aposta **[1, 3, 2, 6]u** · líkidu **+12u**

Perda na fin GanhaGanhaGanhaPerde · líkidu **0u**

Oscar's Grind

Kumesa	Meta di siklu +1u; kumesa ku 1u.
Ganha	Subi 1u si inda falta; teti na kantu ki inda falta.
Perde	Ripiti valor di aposta atual.
Rikumesa	Na +1u.
Risku	Siklu pode dura txeu i kaba ku kapital di jogu.

Izénplu **PerdePerdePerdeGanhaGanhaGanha** · valor di aposta **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · líkidu **+1u**

Marka un orsamentu ki bu pode aguenta i un ora di para antis di joga; nunka bu ka kori atrás di perda. Ninhun stratéjia ka ta garanti ganhu.