Roulette Online PRO

Strategi rolet popular

Rujukan pantas
untuk taruhan sama rata

Lapan sistem yang dikenali, bukan kedudukan yang diukur. 1u ialah taruhan asas anda. Gunakan merah/hitam, ganjil/genap atau 1–18/19–36.

Semua strategi tidak mengubah kelebihan kasino: standard satu sifar **2.70%**, sifar berganda **5.26%**.

Petunjuk `M` menang `K` kalah `0` dan `00` ialah kekalahan penuh; tiada La Partage.

Titik tekanan Martingale. 5 kekalahan bermakna kerugian 31u; taruhan seterusnya 32u; modal awal 63u diperlukan untuk memasangnya. Tiada kemenangan dijamin.

Taruhan rata

Mula	Sentiasa 1u.
Menang	Kekal pada 1u.
Kalah	Kekal pada 1u.
Set semula	Guna had sesi yang ditetapkan lebih awal.
Risiko	Tiada pemulihan kerugian automatik.

Contoh `KMK` · taruhan `[1, 1, 1]u` · bersih `-1u`

Martingale

Mula	Mulakan pada 1u.
Menang	Set semula kepada 1u.
Kalah	Gandakan taruhan.
Set semula	Selepas setiap kemenangan.
Risiko	Had meja dan modal boleh menggagalkan pemulihan.

Contoh `KKM` · taruhan `[1, 2, 4]u` · bersih `+1u`

Paroli / Martingale songsang

Mula	Mulakan pada 1u.
Menang	Gandakan: 1u, 2u, 4u.
Kalah	Set semula kepada 1u.
Set semula	Selepas sebarang kekalahan atau kemenangan ketiga.
Risiko	Sebarang kekalahan awal meninggalkan kitaran pada −1u.

Contoh `MMM` · taruhan `[1, 2, 4]u` · bersih `+7u`

D'Alembert

Mula	Mulakan pada 1u.
Menang	Tolak 1u; minimum 1u.
Kalah	Tambah 1u.
Set semula	Tiada.
Risiko	Rentetan kalah menaikkan taruhan secara berterusan.

Contoh `KKMM` · taruhan `[1, 2, 3, 2]u` · bersih `+2u`

Fibonacci

Mula	Guna 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Menang	Undur dua sebutan, tidak lebih awal daripada 1u pertama.
Kalah	Maju satu sebutan.
Set semula	Sebutan pertama ialah minimum.
Risiko	Satu kemenangan belum tentu menampung kerugian.

Contoh `KKKM` · taruhan `[1, 1, 2, 3]u` · bersih `-1u` · seterusnya 1u

Labouchère

Mula	Senarai [1, 2, 3]; pasang jumlah kedua-dua hujung (satu-satunya entri jika hanya satu).
Menang	Buang kedua-dua hujung.
Kalah	Tambah nilai taruhan di hujung.
Set semula	Apabila senarai kosong.
Risiko	Kekalahan memanjangkan senarai; taruhan tiada had.

Contoh `KMM` · taruhan `[4, 5, 5]u` · bersih `+6u`

1-3-2-6

Mula	Mulakan pada 1u.
Menang	Naik ke 3u, 2u, kemudian 6u.
Kalah	Set semula kepada 1u.
Set semula	Selepas empat kemenangan.
Risiko	Satu kekalahan lewat boleh menghapuskan keuntungan; sasaran tidak dijamin.

Contoh `MMMM` · taruhan `[1, 3, 2, 6]u` · bersih `+12u`

Kalah lewat `MMMK` · bersih `0u`

Oscar's Grind

Mula	Sasaran kitaran +1u; mulakan pada 1u.
Menang	Tambah 1u jika kurang; hadkan pada jumlah yang masih diperlukan.
Kalah	Ulang taruhan semasa.
Set semula	Pada +1u.
Risiko	Kitaran boleh berpanjangan dan menghabiskan modal.

Contoh `KKKMMM` · taruhan `[1, 1, 1, 1, 2, 1]u` · bersih `+1u`

Tetapkan bajet dan masa berhenti yang mampu anda tanggung sebelum bermain; jangan mengejar kerugian. Tiada strategi menjamin kemenangan.