Roulette Online PRO

Estratègies de ruleta populars

Consulta ràpida per parell-diners apostes

Vuit sistemes coneguts, no una classificació mesurada. 1u és la teva aposta base Usa vermell/negre, senar/parell o 1–18/19–36.

Totes les estratègies deixen inalterat l'avantatge de la casa: un sol zero estàndard **2,70%**, doble zero **5,26%**.

Llegenda **W** guany **L** pèrdua El 0 i el 00 són pèrdues completes; no s'aplica la partage.

Punt de pressió de la martingala. 5 pèrdues costen 31u; l'aposta següent és de 32u; cal un capital inicial de 63u per fer-la. No s'assegura cap guany.

Aposta plana

Comença	Sempre 1u.
Guanya	Mantén-te a 1u.
Pèrdua	Mantén-te a 1u.
Reinicia	Fes servir un límit de sessió fixat per endavant.
Risc	Cap recuperació automàtica de pèrdues.

Exemple **LWL** · apostes **[1, 1, 1]u** · net **-1u**

Martingala

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Reinicia a 1u.
Pèrdua	Dobla l'aposta.
Reinicia	Després de cada guany.
Risc	Els límits de taula i de capital de joc poden impedir la recuperació.

Exemple **LLW** · apostes **[1, 2, 4]u** · net **+1u**

Paroli / martingala inversa

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Duplica fins a 1u, 2u, 4u.
Pèrdua	Reinicia a 1u.
Reinicia	Després de qualsevol pèrdua o del tercer guany.
Risc	Qualsevol pèrdua anterior deixa el cicle en −1u.

Exemple **WWW** · apostes **[1, 2, 4]u** · net **+7u**

D'Alembert

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Resta 1u; mínim 1u.
Pèrdua	Afegeix 1u.
Reinicia	Cap.
Risc	Les ratxes de pèrdues augmenten l'aposta de manera constant.

Exemple **LLWW** · apostes **[1, 2, 3, 2]u** · net **+2u**

Fibonacci

Comença	Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Guanya	Retrocedeix dos termes, mai abans del primer 1u.
Pèrdua	Avança un terme.
Reinicia	El primer terme és el mínim.
Risc	Un guany no ha de recuperar les pèrdues.

Exemple **LLLW** · apostes **[1, 1, 2, 3]u** · net **-1u** · següent 1u

Labouchère

Comença	Línia [1, 2, 3]; aposta la suma dels extrems (l'únic valor si només n'hi ha un).
Guanya	Elimina tots dos extrems.
Pèrdua	Afegeix l'aposta.
Reinicia	Quan la línia és buida.
Risc	Les pèrdues allarguen la línia; les apostes no tenen límit.

Exemple **LWW** · apostes **[4, 5, 5]u** · net **+6u**

1-3-2-6

Comença	Comença a 1u.
Guanya	Avança a 3u, 2u i després 6u.
Pèrdua	Reinicia a 1u.
Reinicia	Després de quatre guanys.
Risc	Una pèrdua tardana pot esborrar els guanys; l'objectiu no està garantit.

Exemple **WWWW** · apostes **[1, 3, 2, 6]u** · net **+12u**
Pèrdua tardana WWWL · net **0u**

Oscar's Grind

Comença	Objectiu del cicle: +1u; comença a 1u.
Guanya	Augmenta 1u si falta; limita-ho a l'import encara necessari.
Pèrdua	Repeteix l'aposta actual.
Reinicia	En arribar a +1u.
Risc	Els cicles poden durar molt i esgotar el capital de joc.

Exemple **LLLWWW** · apostes **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · net **+1u**

Fixa un pressupost assequible i una hora de parada abans de jugar; no persegueixis mai les pèrdues. Cap estratègia no garanteix un guany.