

Populārākās ruletes stratēģijas

Īsā atsauce
1:1 likmēm

Astoņas pazīstamas sistēmas, nevis izmērīts reitings. 1u ir tava pamatlíkme. Izmanto sarkano/melno, nepāra/pāra vai 1–18/19–36.

Neviena stratēģija nemaina kazino pārsvaru: standarta rulete ar vienu nulli **2,70%**, ar divām nullēm **5,26%**.

Apzīmējumi **L** laimests **Z** zaudējums 0 un 00 ir pilni zaudējumi; la partage nav.

Martingale kritiskais punkts. Zaudējumi pēc kārtas: 5; zaudēts 31u; nākamā likme 32u, tās veikšanai vajag sākuma 63u. Laimests nav garantēts.

Spēle ar nemainīgu likmi

Sākums	Vienmēr 1u.
Laimests	Paliec pie 1u.
Zaudējums	Paliec pie 1u.
Atiestatīšana	Iepriekš izvēlētas sesijas beigās.
Risks	Zaudējumi netiek atgūti automātiski.

Piemērs ZLZ · likmes [1, 1, 1]u · neto -1u

Martingale

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Atpakaļ uz 1u.
Zaudējums	Dubulto likmi.
Atiestatīšana	Pēc katra laimesta.
Risks	Galda un budžeta limiti var pārtraukt atgūšanu.

Piemērs ZLZL · likmes [1, 2, 4]u · neto +1u

Paroli / apgrieztā Martingale

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Dubulto: 1u, 2u, 4u.
Zaudējums	Atpakaļ uz 1u.
Atiestatīšana	Pēc jebkura zaudējuma vai trešā laimesta.
Risks	Jebkurš agrāks zaudējums atstāj ciklu pie -1u.

Piemērs LLL · likmes [1, 2, 4]u · neto +7u

D'Alembert

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Atņem 1u; ne zem 1u.
Zaudējums	Pieliec 1u.
Atiestatīšana	Nav.
Risks	Zaudējumu sērijas pakāpeniski palielina likmi.

Piemērs ZLZLL · likmes [1, 2, 3, 2]u · neto +2u

Fibonacci

Sākums	Izmanto 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Laimests	Atpakaļ par diviem locekļiem, ne zemāk par pirmo 1u.
Zaudējums	Pāreja uz nākamo locekli.
Atiestatīšana	Mazākā likme – pirmais loceklis.
Risks	Laimests var neatgūt zaudējumus.

Piemērs ZZZL · likmes [1, 1, 2, 3]u · neto -1u
· nākamā 1u

Labouchère

Sākums	Rinda [1, 2, 3]; liec malējo skaitļu summu (vienīgo, ja tas viens).
Laimests	Svītro abus malējos.
Zaudējums	Pieraksti likmi rindas beigās.
Atiestatīšana	Kad rinda ir tukša.
Risks	Zaudējumi pagarina rindu; likmes nav ierobežotas.

Piemērs ZLL · likmes [4, 5, 5]u · neto +6u

1-3-2-6

Sākums	Sāc ar 1u.
Laimests	Pāriet uz 3u, 2u, tad 6u.
Zaudējums	Atpakaļ uz 1u.
Atiestatīšana	Pēc četriem laimestiem.
Risks	Vēls zaudējums var izdzēst ieguvumu; mērķis negarantēts.

Piemērs LLLL · likmes [1, 3, 2, 6]u · neto +12u
Vēls zaudējums LLLZ · neto 0u

Oscar's Grind

Sākums	Cikla mērķis +1u; sāc ar 1u.
Laimests	Pieliec 1u, ja trūkst; ne vairāk par vēl vajadzīgo.
Zaudējums	Atkārti pašreizējo likmi.
Atiestatīšana	Pie +1u.
Risks	Cikli var būt gari un iztērēt budžetu.

Piemērs ZZZLLL · likmes [1, 1, 1, 1, 2, 1]u · neto +1u

Pirms spēles nosaki budžetu, ko vari atļauties, un beigu laiku; nekad necenties atspēlēties. Neviena stratēģija negarantē laimestu.