

Popularne strategie ruletki

Krótki przegląd
dla szans prostych

Osiem znanych systemów, nie zmierzony ranking. 1j to twoja stawka bazowa.
Szanse proste: czerwone/czarne, nieparzyste/parzyste, 1-18/19-36.

Żadna strategia nie zmienia przewagi kasyna:
standardowo jedno zero **2,70%**, dwa zera **5,26%**.

Legenda W wygrana P przegrana 0 i 00 to pełne przegrane; brak 1a partage.

Punkt krytyczny Martingale. 5 przegranych kosztuje 31j; następna stawka to 32j; aby ją postawić, trzeba mieć na starcie 63j. Wygrana nie jest pewna.

Gra stałą stawką

Początek Zawsze 1j.
Wygrana Zostań przy 1j.
Przegrana Zostań przy 1j.
Powrót Limit sesji ustalony z góry.
Ryzyko Brak automatycznego odrabiania strat.

Przykład PWP • stawki [1, 1, 1]j • netto -1j

Martingale

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Wróć do 1j.
Przegrana Podwój stawkę.
Powrót Po każdej wygranej.
Ryzyko Limity stołu i bankrollu mogą przerwać odrabianie.

Przykład PPW • stawki [1, 2, 4]j • netto +1j

Paroli / odwrócony Martingale

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Podwajaj: 1j, 2j, 4j.
Przegrana Wróć do 1j.
Powrót Po przegranej lub trzeciej wygranej.
Ryzyko Wcześniejsza przegrana kończy cykl na -1j.

Przykład WWW • stawki [1, 2, 4]j • netto +7j

D'Alembert

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Odejmij 1j; minimum 1j.
Przegrana Dodaj 1j.
Powrót Brak.
Ryzyko Serie strat stopniowo podnoszą stawkę.

Przykład PPWW • stawki [1, 2, 3, 2]j • netto +2j

Fibonacci

Początek Użyj 1j, 1j, 2j, 3j, 5j, 8j...
Wygrana Cofnij o dwa wyrazy, nie niżej niż 1j.
Przegrana Przejdź o jeden wyraz dalej.
Powrót Pierwszy wyraz to minimum.
Ryzyko Wygrana nie musi odrobić strat.

Przykład PPPW • stawki [1, 1, 2, 3]j • netto -1j • następna 1j

Labouchère

Początek Lista [1, 2, 3]; stawka to suma końców (pojedynczy element, jeśli jest sam).
Wygrana Skreśl oba końce.
Przegrana Dopisz stawkę na końcu.
Powrót Gdy lista jest pusta.
Ryzyko Straty wydłużają listę; stawki bez limitu.

Przykład PWW • stawki [4, 5, 5]j • netto +6j

1-3-2-6

Początek Zaczynij od 1j.
Wygrana Przejdź na 3j, 2j, potem 6j.
Przegrana Wróć do 1j.
Powrót Po czterech wygranych.
Ryzyko Późna przegrana może zjeść zyski; cel niegwarantowany.

Przykład WWWW • stawki [1, 3, 2, 6]j • netto +12j

Późna przegrana WWWW • netto 0j

Oscar's Grind

Początek Cel cyklu +1j; zaczynij od 1j.
Wygrana Podnieś o 1j, jeśli brakuje; maks. brakująca kwota.
Przegrana Powtórz bieżącą stawkę.
Powrót Przy +1j.
Ryzyko Cykle mogą trwać długo i wyczerpać bankroll.

Przykład PPPWWW • stawki [1, 1, 1, 1, 2, 1]j • netto +1j

Przed grą ustal budżet i godzinę końca; nigdy nie odrabiaj strat.
Żadna strategia nie gwarantuje wygranej.