Roulette Online PRO

Estratexias populares na ruleta

Referencia rápida para apostas simples

Oito sistemas coñecidos, non unha clasificación medida. 1u é a túa aposta base. Usa vermello/negro, impar/par ou 1–18/19–36.

Todas as estratexias deixan intacta a vantaxe da casa: **2,70%** na roda estándar cun só cero e **5,26%** na de dobre cero.

Lenda **G** gaña **P** perda 0 0 e o 00 son perdas completas; non hai la partage.

Punto crítico da Martingala. 5 perdas custan 31u; a seguinte aposta é de 32u; fai falta un capital inicial de 63u para facela. Non se asegura ningún acerto.

Aposta constante

Inicio	Sempre 1u.
Gañar	Mantén 1u.
Perder	Mantén 1u.
Reinicio	Usa un límite de sesión fixado de antemán.
Risco	Non recupera as perdas automaticamente.

Exemplo **PGP** · apostas **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingala

Inicio	Comeza en 1u.
Gañar	Volve a 1u.
Perder	Dobra a aposta.
Reinicio	Despois de cada acerto.
Risco	Os límites da mesa e do capital poden romper a recuperación.

Exemplo **PPG** · apostas **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / Martingala inversa

Inicio	Comeza en 1u.
Gañar	Dobra seguindo 1u, 2u, 4u.
Perder	Volve a 1u.
Reinicio	Despois de calquera perda ou do terceiro acerto.
Risco	Calquera perda anterior deixa o ciclo en −1u.

Exemplo **GGG** · apostas **[1, 2, 4]u** · neto **+7u**

D'Alembert

Inicio	Comeza en 1u.
Gañar	Resta 1u; mínimo 1u.
Perder	Suma 1u.
Reinicio	Ningún.
Risco	As rachas de perdas aumentan a aposta pouco a pouco.

Exemplo **PPGG** · apostas **[1, 2, 3, 2]u** · neto **+2u**

Fibonacci

Inicio	Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Gañar	Retrocede dous termos, sen baixar do primeiro 1u.
Perder	Avanza un termo.
Reinicio	O primeiro termo é o mínimo.
Risco	Un acerto pode non recuperar as perdas.

Exemplo **PPPG** · apostas **[1, 1, 2, 3]u** · neto **-1u** · seguinte 1u

Labouchère

Inicio	Liña [1, 2, 3]; aposta a suma dos extremos (o único número, se só hai un).
Gañar	Quita os dous extremos.
Perder	Engade a aposta ao final.
Reinicio	Cando a liña queda baleira.
Risco	As perdas alongan a liña; as apostas non teñen tope.

Exemplo **PGG** · apostas **[4, 5, 5]u** · neto **+6u**

1-3-2-6

Inicio	Comeza en 1u.
Gañar	Avanza a 3u, 2u e despois 6u.
Perder	Volve a 1u.
Reinicio	Despois de catro acertos.
Risco	Unha perda tardía pode borrar as ganancias; o obxectivo non está garantido.

Exemplo **GGGG** · apostas **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**

Perda tardía GGGP · neto **0u**

Oscar's Grind

Inicio	Obxectivo do ciclo +1u; comeza en 1u.
Gañar	Sube 1u se aínda falta; como máximo, o que quede para chegar ao obxectivo.
Perder	Repite a aposta actual.
Reinicio	Ao chegar a +1u.
Risco	Os ciclos poden durar moito e esgotar o capital.

Exemplo **PPPGGG** · apostas **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · neto **+1u**

Fixa antes de xogar un orzamento e unha hora de parada que poidas asumir; nunca persigas as perdas. Ningunha estratexia garante gañar.