

Népszerű rulettstratégiák

Gyors áttekintés
egyszerű esélyekre

Nyolc ismert rendszer, nem mért rangsor. 1u az alaptétel. Piros/fekete, páratlan/páros vagy 1–18/19–36.

Egyik stratégia sem változtat a házélnyön:
szokásos egyzerő **2,70%**, dupla zéró **5,26%**.

Jelmagyarázat **N** nyerés **V** veszteség **A** 0 és 00 teljes veszteség; la partage nincs.

A Martingale kritikus pontja. Veszteségek: 5; elveszett: 31u; következő tét: 32u, megtételéhez eredetileg 63u szükséges. A nyerés nem biztos.

Azonos tétes játék

Kezdés	Mindig 1u.
Nyerés	Marad 1u.
Vesztés	Marad 1u.
Újrakezdés	Előre megválasztott játékmenet-limit.
Kockázat	Nincs automatikus veszteségbehozás.

Példa VNV · tétek **[1, 1, 1]u** · nettó **-1u**

Martingale

Kezdés	Kezdés: 1u.
Nyerés	Vissza: 1u.
Vesztés	Duplázd a tétet.
Újrakezdés	Minden nyerés után.
Kockázat	Az asztal- és bankrolllimit megszakíthatja a behozást.

Példa VVN · tétek **[1, 2, 4]u** · nettó **+1u**

Paroli / fordított Martingale

Kezdés	Kezdés: 1u.
Nyerés	Duplázd: 1u, 2u, 4u.
Vesztés	Vissza: 1u.
Újrakezdés	Bármely veszteség vagy a harmadik nyerés után.
Kockázat	Egy korábbi veszteség –1u-ra viszi a ciklust.

Példa NNN · tétek **[1, 2, 4]u** · nettó **+7u**

D'Alembert

Kezdés	Kezdés: 1u.
Nyerés	Vonj le 1u-t; legalább 1u.
Vesztés	Adj hozzá 1u-t.
Újrakezdés	Nincs.
Kockázat	A vesztes sorozatok folyamatosan növelik a tétet.

Példa VVNN · tétek **[1, 2, 3, 2]u** · nettó **+2u**

Fibonacci

Kezdés	Használd: 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Nyerés	Két taggal vissza, de legfeljebb az első 1u-ig.
Vesztés	Egy taggal előre.
Újrakezdés	Az első tag a minimum.
Kockázat	A nyerés nem biztos, hogy behozza a veszteséget.

Példa VVVN · tétek **[1, 1, 2, 3]u** · nettó **-1u** ·
következő: 1u

Labouchère

Kezdés	Sor: [1, 2, 3]; tét a két szélső összege (egyetlen elemnél az maga).
Nyerés	Töröld mindkét szélső elemet.
Vesztés	Írd a tétet a sor végére.
Újrakezdés	Ha a sor üres.
Kockázat	A veszteségek hosszabbítják a sort; a tét nincs korlátozva.

Példa VNN · tétek **[4, 5, 5]u** · nettó **+6u**

1-3-2-6

Kezdés	Kezdés: 1u.
Nyerés	Tovább: 3u, 2u, majd 6u.
Vesztés	Vissza: 1u.
Újrakezdés	Négy nyerés után.
Kockázat	Késői veszteség elviheti a nyereséget; a cél nem garantált.

Példa NNNN · tétek **[1, 3, 2, 6]u** · nettó **+12u**
Késői veszteség NNNV · nettó **0u**

Oscar's Grind

Kezdés	Ciklus célja +1u; kezdés 1u.
Nyerés	Emelj 1u-val, ha kell; legfeljebb a hiányzó összegig.
Vesztés	Ismételd a jelenlegi tétet.
Újrakezdés	+1u elérésekor.
Kockázat	A ciklusok hosszúra nyúlhatnak és kimeríthetik a bankrollt.

Példa VVVNNN · tétek **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** ·
nettó **+1u**

Játék előtt szabj meg vállalható keretet és befejezési időt; soha ne hajszold a veszteséget.
Egyetlen stratégia sem garantál nyerést.