Roulette Online PRO

Popularne strategije ruletki

Krōtki przeglōnd dlŏ szans prostych

Ôsiym znanych systymōw, niy zmierzōny ranking. 1j to je twoja bazowo stawka. Szanse proste: czerwōne/czŏrne, niyparzyste/parzyste, 1–18/19–36.

Žŏdno strategijŏ niy zmiyniŏ przewŏgi kasyna: standardowo jedno zero **2,70%**, dwa zera **5,26%**.

Legynda **W** wygrano **P** przegrano 0 i 00 to sōm połne przegrane; niy ma la partage.

Krytyczny pōnkt Martingale. 5 przegranych kosztuje 31j; nastympno stawka to je 32j; coby jō postawić, trza mieć na sztarcie 63j. Wygrano niy ma zicher.

Granie stałōm stawkōm

Poczōntek	Dycki 1j.
Wygrano	Ôstōń przi 1j.
Przegrano	Ôstōń przi 1j.
Nazŏd	Limit sesji ustawiōny piyrwyj.
Ryzyko	Niy ma autōmatycznego ôdgrywanio sie.

Przikłŏd **PWP** · stawki **[1, 1, 1]j** · netto **-1j**

Martingale

Poczōntek	Zacznij ôd 1j.
Wygrano	Wrōć do 1j.
Przegrano	Podwōj stawkã.
Nazŏd	Po kożdyj wygranyj.
Ryzyko	Limity stołu i bankrollu mogōm przerwać ôdgrywanie sie.

Przikłŏd **PPW** · stawki **[1, 2, 4]j** · netto **+1j**

Paroli / ôdwrōcōny Martingale

Poczōntek	Zacznij ôd 1j.
Wygrano	Podwajej: 1j, 2j, 4j.
Przegrano	Wrōć do 1j.
Nazŏd	Po przegranyj abo trzecij wygranyj.
Ryzyko	Wczaśniyjszo przegrano kōńczy cykl na −1j.

Przikłŏd **WWW** · stawki **[1, 2, 4]j** · netto **+7j**

D'Alembert

Poczōntek	Zacznij ôd 1j.
Wygrano	Ôdejmij 1j; minimum 1j.
Przegrano	Przidej 1j.
Nazŏd	Niy ma.
Ryzyko	Seryje strat pomału podnoszōm stawkã.

Przikłŏd **PPWW** · stawki **[1, 2, 3, 2]j** · netto **+2j**

Fibonacci

Poczōntek	Używej 1j, 1j, 2j, 3j, 5j, 8j…
Wygrano	Cofnij ô dwa wyrazy, niy niżij jak 1j.
Przegrano	Idź ô jedyn wyraz dalij.
Nazŏd	Piyrszy wyraz to je minimum.
Ryzyko	Wygrano niy musi ôdrobić strat.

Przikłŏd **PPPW** · stawki **[1, 1, 2, 3]j** · netto **-1j** · nastympno 1j

Labouchère

Poczōntek	Lista [1, 2, 3]; stawka to je suma kōńcōw (jedyn elymynt, jeźli je sōm).
Wygrano	Skryśl ôba kōńce.
Przegrano	Dopisz stawkã na kōńcu.
Nazŏd	Kej lista je prōzno.
Ryzyko	Straty wydłużajōm listã; stawki bez limitu.

Przikłŏd **PWW** · stawki **[4, 5, 5]j** · netto **+6j**

1-3-2-6

Poczōntek	Zacznij ôd 1j.
Wygrano	Przejdź na 3j, 2j, potym 6j.
Przegrano	Wrōć do 1j.
Nazŏd	Po sztyrech wygranych.
Ryzyko	Niyskoro przegrano może zjeść zyski; cyl niy ma zagwarantowany.

Przikłŏd **WWWW** · stawki **[1, 3, 2, 6]j** · netto **+12j**

Niyskoro przegrano WWWP · netto **0j**

Oscar's Grind

Poczōntek	Cyl cyklu +1j; zacznij ôd 1j.
Wygrano	Podniyś ô 1j, jeźli brakuje; maks. kwota, kero brakuje.
Przegrano	Powtōrz terŏźniejszō stawkã.
Nazŏd	Przi +1j.
Ryzyko	Cykle mogōm trwać dłōgo i wyczerpać bankroll.

Przikłŏd **PPPWWW** · stawki **[1, 1, 1, 1, 2, 1]j** · netto **+1j**

Przed graniym ustŏw budżet i godzina kōńca; nikej niy ôdgrywej sie.
Žŏdno strategijŏ niy gwarantuje wygranyj.