Roulette Online PRO

Erruletako estrategia ezagunak

Erreferentzia azkarra
diru berdineko apustuetarako

Zortzi sistema ezagun, ez neurtutako sailkapen bat. 1u zure oinarrizko apustua da. Erabili gorria/beltza, bakoitia/bikoitia edo 1–18/19–36.

Estrategia guztiek etxearen abantaila aldatu gabe uzten dute: zero bakarreko ohikoa **2,70%**, zero bikoitzekoa **5,26%**.

Legenda **I** irabazia **G** galera 0 eta 00 galera osoak dira; ez dago La Partage araurik.

Martingale estrategiaren muga-puntua. 5 galeraren ondoren 31u galdu dira; hurrengo apustua 32u da, eta hura jartzeko hasieran 63u behar dira. Ez dago irabazirik bermatuta.

Apustu finkoa

Hasiera	Beti 1u.
Irabazia	Eutsi 1u-ri.
Galera	Eutsi 1u-ri.
Berrezartzea	Erabili aldez aurretik erabakitako saio-geldialdia.
Arriskua	Galerak ez dira automatikoki berreskuratzen.

Adibidea **GIG** · apustuak **[1, 1, 1]u** · garbia **-1u**

Martingale

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Berrezarri 1u-ra.
Galera	Bikoiztu apustua.
Berrezartzea	Irabazi bakoitzaren ondoren.
Arriskua	Mahai-mugak eta kapitalaren mugak berreskurapena eten dezakete.

Adibidea **GGI** · apustuak **[1, 2, 4]u** · garbia **+1u**

Paroli / alderantzizko Martingale

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Bikoiztu: 1u, 2u, 4u.
Galera	Berrezarri 1u-ra.
Berrezartzea	Edozein galeraren edo hirugarren irabaziaren ondoren.
Arriskua	Lehenagoko edozein galerak −1u-n uzten du zikloa.

Adibidea **III** · apustuak **[1, 2, 4]u** · garbia **+7u**

D'Alembert

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Kendu 1u; gutxienez 1u.
Galera	Gehitu 1u.
Berrezartzea	Bat ere ez.
Arriskua	Galera-boladek apustua etengabe handitzen dute.

Adibidea **GGII** · apustuak **[1, 2, 3, 2]u** · garbia **+2u**

Fibonacci

Hasiera	Erabili 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Irabazia	Itzuli bi gai atzera, baina ez lehen 1u-a baino lehenagora.
Galera	Aurreratu gai bat.
Berrezartzea	Lehen gaia da gutxienekoa.
Arriskua	Irabazi batek ez ditu nahitaez galerak berreskuratzen.

Adibidea **GGGI** · apustuak **[1, 1, 2, 3]u** · garbia **-1u** · hurrengoa 1u

Labouchère

Hasiera	Lerroa [1, 2, 3]; apustatu muturren batura (sarrera bakarra badago, hura).
Irabazia	Ezabatu bi muturrak.
Galera	Gehitu apustua amaieran.
Berrezartzea	Lerroa hutsik geratzen denean.
Arriskua	Galerek lerroa luzatzen dute; apustuek ez dute mugarik.

Adibidea **GII** · apustuak **[4, 5, 5]u** · garbia **+6u**

1-3-2-6

Hasiera	Hasiera: 1u.
Irabazia	Aurreratu 3u-ra, 2u-ra eta gero 6u-ra.
Galera	Berrezarri 1u-ra.
Berrezartzea	Lau irabaziren ondoren.
Arriskua	Amaierako galera batek irabaziak ezaba ditzake; helburua ez dago bermatuta.

Adibidea **IIII** · apustuak **[1, 3, 2, 6]u** · garbia **+12u**
Amaierako galera IIIG · garbia **0u**

Oscar's Grind

Hasiera	Zikloaren helburua +1u; hasiera: 1u.
Irabazia	Igo 1u falta bada; gehienez oraindik behar dena.
Galera	Errepikatu uneko apustua.
Berrezartzea	+1u-ra iristean.
Arriskua	Zikloak luzeak izan daitezke eta kapitala agortu.

Adibidea **GGGIII** · apustuak **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · garbia **+1u**

Jokatu aurretik, finkatu ordain dezakezun aurrekontua eta amaiera-ordua; ez saiatu inoiz galerak berreskuratzen.

Ez dago irabazia bermatzen duen estrategiarik.