რულეტკის პოპულარული სტრატეგიები

მოკლე ცნობარი თანაბარი გადახდის ფსონებისთვის

რვა ცნობილი სისტემა და არა გაზომილი რეიტინგი. 1 ერთ. (ერთეული) თქვენი საბაზისო ფსონია. გამოიყენეთ წითელი/შავი, კენტი/ლუწი ან 1–18/19–36.

ყველა სტრატეგია კაზინოს უპირატესობას უცვლელს ტოვებს: სტანდარტული ერთნულიანი ბორბალი **2,70%**, ორმაგნულიანი **5,26%**.

პირობითი ნიშნები **მ** მოგება **წ** წაგება 0 და 00 სრული წაგებაა; La Partage არ მოქმედებს.

მარტინგეილის სუსტი წერტილი. 5 წაგება 31 ერთეული ჯდება; შემდეგი ფსონი 32 ერთეულია; მის დასადებად საწყისი 63 ერთეულია საჭირო. მოგება გარანტირებული არ არის.

ფიქსირებული ფსონის სტრატეგია

დასაწყისი	ყოველთვის 1 ერთეული.
მოგება	დარჩით 1 ერთეულზე.
წაგება	დარჩით 1 ერთეულზე.
განუღება	სესიის გაჩერების ზღვარი, წინასწარ არჩეული.
რისკი	წაგებების ავტომატური ანაზღაურება არ ხდება.

მაგალითი **წმწ** · ფსონები **[1, 1, 1] ერთ.** · წმინდა შედეგი **-1 ერთ.**

მარტინგეილი

დასაწყისი	დაიწყეთ 1 ერთეულით.
მოგება	დაბრუნდით 1 ერთეულზე.
წაგება	გააორმაგეთ ფსონის თანხა.
განუღება	ყოველი მოგების შემდეგ.
რისკი	მაგიდისა და სათამაშო ბიუჯეტის ლიმიტებმა შეიძლება ანაზღაურება ჩაშალოს.

მაგალითი **წწმ** · ფსონები **[1, 2, 4] ერთ.** · წმინდა შედეგი **+1 ერთ.**

პაროლი / შებრუნებული მარტინგეილი

დასაწყისი	დაიწყეთ 1 ერთეულით.
მოგება	გააორმაგეთ: 1, 2, 4 ერთეული.
წაგება	დაბრუნდით 1 ერთეულზე.
განუღება	ნებისმიერი წაგების ან მესამე მოგების შემდეგ.
რისკი	ნებისმიერი ადრეული წაგება ციკლს −1 ერთეულით ასრულებს.

მაგალითი **ммм** · ფსონები **[1, 2, 4] ერთ.** · წმინდა შედეგი **+7 ერთ.**

დალამბერი

დასაწყისი	დაიწყეთ 1 ერთეულით.
მოგება	გამოაკელით 1 ერთეული; მინიმუმი 1 ერთეულია.
წაგება	დაუმატეთ 1 ერთეული.
განუღება	არ არის.
რისკი	წაგებების სერია ფსონის თანხას თანდათან ზრდის.

მაგალითი **წწმმ** · ფსონები **[1, 2, 3, 2] ერთ.** · წმინდა შედეგი **+2 ერთ.**

ფიბონაჩი

დასაწყისი	გამოიყენეთ 1, 1, 2, 3, 5, 8… ერთეული.
მოგება	დაბრუნდით ორი წევრით უკან, მაგრამ არა პირველ 1 ერთეულზე უფრო უკან.
წაგება	გადადით ერთი წევრით წინ.
განუღება	პირველი წევრი მინიმუმია.
რისკი	მოგება წაგებებს აუცილებლად ვერ ანაზღაურებს.

მაგალითი **წწწმ** · ფსონები **[1, 1, 2, 3] ერთ.** · წმინდა შედეგი **-1 ერთ.** · შემდეგი 1 ერთ.

ლაბუშერი

დასაწყისი	რიგი [1, 2, 3]; ფსონი მისი ბოლოების ჯამია (თუ ერთი რიცხვი დარჩა – ის რიცხვი).
მოგება	წაშალეთ ორივე ბოლო.
წაგება	ფსონის თანხა რიგის ბოლოს მიაწერეთ.
განუღება	როცა რიგი დაცარიელდება.
რისკი	წაგებები რიგს აგრძელებს; ფსონის თანხას ზედა ზღვარი არ აქვს.

მაგალითი **წმმ** · ფსონები **[4, 5, 5] ერთ.** · წმინდა შედეგი **+6 ერთ.**

1-3-2-6

დასაწყისი	დაიწყეთ 1 ერთეულით.
მოგება	გადადით 3, 2, შემდეგ 6 ერთეულზე.
წაგება	დაბრუნდით 1 ერთეულზე.
განუღება	ოთხი მოგების შემდეგ.
რისკი	გვიანმა წაგებამ შეიძლება მოგებული წაშალოს; მიზანი გარანტირებული არ არის.

მაგალითი **ммммм** · ფსონები **[1, 3, 2, 6] ერთ.** · წმინდა შედეგი **+12 ერთ.**
გვიანი წაგება ммммწ · წმინდა შედეგი **0 ერთ.**

ოსკარის გრაინდი

დასაწყისი	ციკლის მიზანია +1 ერთეული; დაიწყეთ 1 ერთეულით.
მოგება	თუ მიზნამდე აკლია, გაზარდეთ 1 ერთეულით, მაგრამ არა დანაკლისზე მეტად.
წაგება	გაიმეორეთ მიმდინარე ფსონის თანხა.
განუღება	+1 ერთეულზე.
რისკი	ციკლები შეიძლება დიდხანს გაგრძელდეს და სათამაშო ბიუჯეტი ამოწუროს.

მაგალითი **წწწммм** · ფსონები **[1, 1, 1, 1, 2, 1] ერთ.** · წმინდა შედეგი **+1 ერთ.**

თამაშამდე დაადგინეთ ბიუჯეტი, რომელსაც გაუძღებთ, და გაჩერების დრო; წაგებულის დაბრუნებას არასოდეს ეცადოთ. არცერთი სტრატეგია მოგებას არ გარანტირებს.