

Estratègies de ruleta populars

Consulta ràpida
per parell-diners apostes

Vuit sistemes coneguts, no una classificació mesurada. 1u és la teva aposta base Usa vermell/negre, senar/parell o 1-18/19-36.

Totes les estratègies deixen inalterat l'avantatge de la casa: un sol zero estàndard **2,70%**, doble zero **5,26%**.

Llegenda W guany L pèrdua El 0 i el 00 són pèrdues completes; no s'aplica la partage.

Punt de pressió de la martingala. 5 pèrdues costen 31u; l'aposta següent és de 32u; cal un capital inicial de 63u per fer-la. No s'assegura cap guany.

Aposta plana

Comença Sempre 1u.
Guanya Mantén-te a 1u.
Pèrdua Mantén-te a 1u.
Reinicia Fes servir un límit de sessió fixat per endavant.
Risc Cap recuperació automàtica de pèrdues.

Exemple LWL · apostes **[1, 1, 1]u** · net **-1u**

Martingala

Comença Comença a 1u.
Guanya Reinicia a 1u.
Pèrdua Dobla l'aposta.
Reinicia Després de cada guany.
Risc Els límits de taula i de capital de joc poden impedir la recuperació.

Exemple LLW · apostes **[1, 2, 4]u** · net **+1u**

Paroli / martingala inversa

Comença Comença a 1u.
Guanya Duplica fins a 1u, 2u, 4u.
Pèrdua Reinicia a 1u.
Reinicia Després de qualsevol pèrdua o del tercer guany.
Risc Qualsevol pèrdua anterior deixa el cicle en -1u.

Exemple WWW · apostes **[1, 2, 4]u** · net **+7u**

D'Alembert

Comença Comença a 1u.
Guanya Resta 1u; mínim 1u.
Pèrdua Afegeix 1u.
Reinicia Cap.
Risc Les ratxes de pèrdues augmenten l'aposta de manera constant.

Exemple LLWW · apostes **[1, 2, 3, 2]u** · net **+2u**

Fibonacci

Comença Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Guanya Retrocedeix dos termes, mai abans del primer 1u.
Pèrdua Avança un terme.
Reinicia El primer terme és el mínim.
Risc Un guany no ha de recuperar les pèrdues.

Exemple LLLW · apostes **[1, 1, 2, 3]u** · net **-1u** · següent 1u

Labouchère

Comença Línia [1, 2, 3]; aposta la suma dels extrems (l'únic valor si només n'hi ha un).
Guanya Elimina tots dos extrems.
Pèrdua Afegeix l'aposta.
Reinicia Quan la línia és buida.
Risc Les pèrdues allarguen la línia; les apostes no tenen límit.

Exemple LWW · apostes **[4, 5, 5]u** · net **+6u**

1-3-2-6

Comença Comença a 1u.
Guanya Avança a 3u, 2u i després 6u.
Pèrdua Reinicia a 1u.
Reinicia Després de quatre guanys.
Risc Una pèrdua tardana pot esborrar els guanys; l'objectiu no està garantit.

Exemple WWWW · apostes **[1, 3, 2, 6]u** · net **+12u**

Pèrdua tardana WWWL · net **0u**

Oscar's Grind

Comença Objectiu del cicle: +1u; comença a 1u.
Guanya Augmenta 1u si falta; limita-ho a l'import encara necessari.
Pèrdua Repeteix l'aposta actual.
Reinicia En arribar a +1u.
Risc Els cicles poden durar molt i esgotar el capital de joc.

Exemple LLLWWW · apostes **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · net **+1u**

Fixa un pressupost assequible i una hora de parada abans de jugar; no persegueixis mai les pèrdues. Cap estratègia no garanteix un guany.