

Mga Sikat na Estratehiya sa Ruleta

Mabilisang sanggunian para sa taya: pantay ang panalo at taya

Walong pamilyar na sistema, hindi ranggong batay sa mga sukatan. Ang 1u ang batayang taya mo. Gamitin ang pula/itim, impar/pares o 1-18/19-36.

Hindi nababago ng alinmang estratehiya ang bentahe ng casino: karaniwang iisang sero **2.70%**, dobleng sero **5.26%**.

Talaan **P** panalo **T** talo Ganap na talo ang 0 at 00; walang La Partage.

Kritikal na punto ng Martingale. Ang 5 talo ay nagkakahalaga ng 31u; ang susunod na taya ay 32u; kailangan ng paunang pondo sa paglalaro na 63u upang mailagay ito. Walang garantisadong panalo.

Pantay-pantay na Pagtaya Simula Palaging 1u. Panalo Manatili sa 1u. Talo Manatili sa 1u. I-reset Gumamit ng paunang itinakdang hangganan para sa sesyon. Panganib Walang awtomatikong pagbawi ng talo. Halimbawa TPT · mga taya [1, 1, 1]u · netong resulta -1u	Martingale Simula Magsimula sa 1u. Panalo I-reset sa 1u. Talo Doblehin ang taya. I-reset Pagkatapos ng bawat panalo. Panganib Maaaring pumigil sa pagbawi ang limitasyon ng mesa at pondo sa paglalaro. Halimbawa TTP · mga taya [1, 2, 4]u · netong resulta +1u
Paroli / Kabaligtarang Martingale Simula Magsimula sa 1u. Panalo Doblehin sa 1u, 2u, 4u. Talo I-reset sa 1u. I-reset Pagkatapos ng anumang talo o ikatlong panalo. Panganib Anumang naunang talo ay nag-iiwan sa siklo ng -1u. Halimbawa PPP · mga taya [1, 2, 4]u · netong resulta +7u	D'Alembert Simula Magsimula sa 1u. Panalo Ibawas ang 1u; hindi bababa sa 1u. Talo Magdagdag ng 1u. I-reset Wala. Panganib Ang sunod-sunod na talo ay patuloy na nagpapalaki sa taya. Halimbawa TTPP · mga taya [1, 2, 3, 2]u · netong resulta +2u
Fibonacci Simula Gamitin ang 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u... Panalo Bumalik nang dalawang termino, ngunit hindi bago ang unang 1u. Talo Sumulong nang isang termino. I-reset Ang unang termino ang minimum. Panganib Hindi kailangang mabawi ng panalo ang mga talo. Halimbawa TTTP · mga taya [1, 1, 2, 3]u · netong resulta -1u · susunod na 1u	Labouchère Simula Hanay [1, 2, 3]; itaya ang kabuuan ng mga dulo nito (ang tanging bilang kung isa lamang). Panalo Alisin ang magkabilang dulo. Talo Idagdag sa hulihan ang taya. I-reset Kapag walang laman ang hanay. Panganib Pinahahaba ng mga talo ang hanay; walang takda ang mga taya. Halimbawa TPP · mga taya [4, 5, 5]u · netong resulta +6u
1-3-2-6 Simula Magsimula sa 1u. Panalo Sumulong sa 3u, 2u, pagkatapos ay 6u. Talo I-reset sa 1u. I-reset Pagkatapos ng apat na panalo. Panganib Maaaring mabura ng talo sa bandang huli ang mga kita; hindi garantisado ang target. Halimbawa PPPP · mga taya [1, 3, 2, 6]u · netong resulta +12u Talo sa bandang huli PPPT · netong resulta 0u	Oscar's Grind Simula Target ng siklo +1u; magsimula sa 1u. Panalo Dagdagan ng 1u kung kulang; limitahan sa halagang kailangan pa. Talo Ulitin ang kasalukuyang taya. I-reset Sa +1u. Panganib Maaaring magtagal ang mga siklo at maubos ang pondo sa paglalaro. Halimbawa TTTPPP · mga taya [1, 1, 1, 1, 2, 1]u · netong resulta +1u

Magtakda ng abot-kayang badyet at oras ng paghinto bago maglaro; huwag habulin ang mga talo. Walang estratehiya ang gumagarantiya ng panalo.