Roulette Online PRO

Chiến lược roulette phổ biến

Tra cứu nhanh
cho cược 1 ăn 1

Tám hệ thống quen thuộc, không phải bảng xếp hạng đo lường. 1u là mức cược cơ bản. Dùng đỏ/đen, lẻ/chẵn hoặc 1–18/19–36.

Mọi chiến lược đều giữ nguyên lợi thế nhà cái: một số 0 tiêu chuẩn **2,70%**, hai số 0 **5,26%**.

Chú giải **T** thắng **B** thua 0 và 00 thua toàn bộ; không có la partage.

Điểm áp lực của Martingale. Thua 5 lần mất 31u; mức cược kế tiếp là 32u; cần vốn ban đầu 63u để đặt. Không có gì đảm bảo thắng.

Cược đều

Bắt đầu	Luôn 1u.
Thắng	Giữ 1u.
Thua	Giữ 1u.
Đặt lại	Dùng điểm dừng đặt trước.
Rủi ro	Không tự động gỡ thua.

Ví dụ **BTB** · mức cược **[1, 1, 1]u** · ròng **-1u**

Martingale

Bắt đầu	Bắt đầu ở 1u.
Thắng	Đặt lại về 1u.
Thua	Gấp đôi mức cược.
Đặt lại	Sau mỗi lần thắng.
Rủi ro	Giới hạn bàn và vốn có thể phá kế hoạch gỡ.

Ví dụ **BBT** · mức cược **[1, 2, 4]u** · ròng **+1u**

Paroli / Martingale ngược

Bắt đầu	Bắt đầu ở 1u.
Thắng	Gấp đôi qua 1u, 2u, 4u.
Thua	Đặt lại về 1u.
Đặt lại	Sau bất kỳ lần thua nào hoặc lần thắng thứ ba.
Rủi ro	Thua sớm khiến chu kỳ −1u.

Ví dụ **TTT** · mức cược **[1, 2, 4]u** · ròng **+7u**

D'Alembert

Bắt đầu	Bắt đầu ở 1u.
Thắng	Trừ 1u; sàn là 1u.
Thua	Thêm 1u.
Đặt lại	Không.
Rủi ro	Chuỗi thua làm mức cược tăng đều.

Ví dụ **BBTT** · mức cược **[1, 2, 3, 2]u** · ròng **+2u**

Fibonacci

Bắt đầu	Dùng 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Thắng	Lùi hai số hạng, không dưới 1u đầu.
Thua	Tiến một số hạng.
Đặt lại	Số hạng đầu là mức tối thiểu.
Rủi ro	Một lần thắng chưa chắc gỡ đủ.

Ví dụ **BBBT** · mức cược **[1, 1, 2, 3]u** · ròng **-1u** · kế tiếp 1u

Labouchère

Bắt đầu	Dãy [1, 2, 3]; cược tổng hai đầu (chỉ một số thì cược số đó).
Thắng	Xóa cả hai đầu.
Thua	Thêm mức cược vào cuối dãy.
Đặt lại	Khi dãy rỗng.
Rủi ro	Thua làm dãy dài thêm; mức cược không giới hạn.

Ví dụ **BTT** · mức cược **[4, 5, 5]u** · ròng **+6u**

1-3-2-6

Bắt đầu	Bắt đầu ở 1u.
Thắng	Lên 3u, 2u, rồi 6u.
Thua	Đặt lại về 1u.
Đặt lại	Sau bốn lần thắng.
Rủi ro	Thua muộn có thể xóa lãi; mục tiêu không đảm bảo.

Ví dụ **TTTT** · mức cược **[1, 3, 2, 6]u** · ròng **+12u**
Thua muộn TTTB · ròng **0u**

Oscar's Grind

Bắt đầu	Mục tiêu chu kỳ +1u; bắt đầu ở 1u.
Thắng	Tăng 1u nếu chưa đủ; tối đa bằng số còn thiếu.
Thua	Giữ nguyên mức cược.
Đặt lại	Ở +1u.
Rủi ro	Chu kỳ có thể kéo dài và cạn vốn.

Ví dụ **BBBTTT** · mức cược **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · ròng **+1u**

Đặt trước ngân sách và giờ dừng trong khả năng; đừng đuổi theo khoản thua.
Không chiến lược nào đảm bảo thắng.