Ռուլետկայի հայտնի ռազմավարություններ

Արագ տեղեկանք հավասար վճարով խաղադրույքների համար

Ութ հայտնի համակարգ, ոչ թե չափված վարկանիշ: 1 միավորը ձեր բազային գումարն է: Օգտագործեք կարմիր/սև, կենտ/զույգ կամ 1–18/19–36:

Բոլոր ռազմավարությունները կազինոյի առավելությունը թողնում են անփոփոխ. ստանդարտ մեկ զրոյով անիվում **2,70%**, կրկնակի զրոյով անիվում **5,26%**:

Պայմանական նշաններ Շ շահում Կ կորուստ 0-ն և 00-ն լրիվ կորուստ են. La partage չկա:

Մարտինգեյլի խոցելի կետը: 5 կորուստն արժե 31 միավոր, հաջորդ գումարը 32 միավոր է, իսկ այն դնելու համար անհրաժեշտ է 63 միավոր սկզբնական բյուջե: Շահում երաշխավորված չէ:

Հաստատուն խաղադրույք

Սկիզբ	Միշտ 1 միավոր:
Շահում	Մնացեք 1 միավորի վրա:
Կորուստ	Մնացեք 1 միավորի վրա:
Վերադառնալ սկիզբ	Կիրառեք խաղաշրջանի կանգառի կետ, որը նախապես եք ընտրել:
Ռիսկ	Կորուստների ավտոմատ փոխհատուցում չկա:

Օրինակ ԿՇԿ · գումարներ **[1, 1, 1]** միավոր · զուտ **-1** միավոր

Մարտինգեյլ

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Վերադարձեք սկիզբ՝ 1 միավոր:
Կորուստ	Կրկնապատկեք գումարը:
Վերադառնալ սկիզբ	Ցուրաքանչյուր շահումից հետո:
Ռիսկ	Սեղանի և բյուջեի սահմանաչափերը կարող են խափանել կորուստների փոխհատուցումը:

Օրինակ ԿԿՇ · գումարներ **[1, 2, 4]** միավոր · զուտ **+1** միավոր

Պարոլի / հակադարձ Մարտինգեյլ

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Կրկնապատկեք՝ 1, 2, 4 միավոր:
Կորուստ	Վերադարձեք սկիզբ՝ 1 միավոր:
Վերադառնալ սկիզբ	Ծանկացած կորստից կամ երրորդ շահումից հետո:
Ռիսկ	Ավելի վաղ ցանկացած կորուստ ցիկլը թողնում է −1 միավորով:

Օրինակ ՇՇՇ · գումարներ **[1, 2, 4]** միավոր · զուտ **+7** միավոր

Դ'Ալամբեր

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Հանեք 1 միավոր. նվազագույնը՝ 1 միավոր:
Կորուստ	Ավելացրեք 1 միավոր:
Վերադառնալ սկիզբ	Չկա:
Ռիսկ	Կորուստների շարքերը հետևողականորեն մեծացնում են խաղադրույքի գումարը:

Օրինակ ԿԿՇՇ · գումարներ **[1, 2, 3, 2]** միավոր · զուտ **+2** միավոր

Ֆիբոնաչի

Սկիզբ	Օգտագործեք 1, 1, 2, 3, 5, 8… միավոր:
Շահում	Անցեք երկու անդամ հետ, բայց ոչ ավելի հետ, քան առաջին 1 միավորը:
Կորուստ	Անցեք մեկ անդամ առաջ:
Վերադառնալ սկիզբ	Առաջին անդամը նվազագույնն է:
Ռիսկ	Շահումը կարող է չփակել կորուստները:

Օրինակ ԿԿԿՇ · գումարներ **[1, 1, 2, 3]** միավոր · զուտ **-1** միավոր · հաջորդը՝ 1 միավոր

Լաբուշեր

Սկիզբ	Թվաշար [1, 2, 3]. խաղադրույքը դրա ծայրերի գումարն է (եթե մնացել է մեկ թիվ այդ թիվը):
Շահում	Ջնջեք երկու ծայրերը:
Կորուստ	Գումարը գրեք թվաշարի վերջում:
Վերադառնալ սկիզբ	Երբ թվաշարը դատարկվում է:
Ռիսկ	Կորուստները երկարացնում են թվաշարը. գումարները սահմանափակված չեն:

Օրինակ ԿՇՇ · գումարներ **[4, 5, 5]** միավոր · զուտ **+6** միավոր

1-3-2-6

Սկիզբ	Սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Անցեք 3, 2, ապա 6 միավորի:
Կորուստ	Վերադարձեք սկիզբ՝ 1 միավոր:
Վերադառնալ սկիզբ	Չորս շահումից հետո:
Ռիսկ	Ուշ կորուստը կարող է ջնջել շահույթը. նպատակը երաշխավորված չէ:

Օրինակ ՇՇՇՇ · գումարներ **[1, 3, 2, 6]** միավոր · զուտ **+12** միավոր

Ուշ կորուստ ՇՇՇԿ · զուտ **0** միավոր

Օսկարի գրայնդ

Սկիզբ	Ցիկլի նպատակը՝ +1 միավոր. սկսեք 1 միավորից:
Շահում	Եթե դեռ պակասում է, ավելացրեք 1 միավոր, բայց ոչ ավելի, քան դեռ անհրաժեշտ է:
Կորուստ	Կրկնեք ընթացիկ գումարը:
Վերադառնալ սկիզբ	+1 միավորի դեպքում:
Ռիսկ	Ցիկլերը կարող են երկար տևել և սպառել խաղային բյուջեն:

Օրինակ ԿԿԿՇՇՇ · գումարներ **[1, 1, 1, 1, 2, 1]** միավոր · զուտ **+1** միավոր

Խաղից առաջ սահմանեք մատչելի բյուջե և ավարտի ժամ. երբեք մի փորձեք հետ բերել կորուստները: Ոչ մի ռազմավարություն շահում չի երաշխավորում: