Roulette Online PRO

Populära roulettestrategier

Snabbreferens
för enkla chanser

Åtta kända system, ingen uppmätt rangordning. 1e är din basinsats. Använd rött/svart, udda/jämnt eller 1–18/19–36.

Inget system ändrar husets fördel: standard med en nolla **2,70%**, med dubbelnolla **5,26%**.

Teckenförklaring **V** vinst **F** förlust 0 och 00 är fullständiga förluster; ingen la partage.

Martingales smärtpunkt. 5 förluster kostar 31e; nästa insats är 32e; en startkassa på 63e krävs för att lägga den. Ingen vinst är säker.

Fast insats

Start	Alltid 1e.
Vinst	Stanna på 1e.
Förlust	Stanna på 1e.
Återställ	Använd ett sessionsstopp som valts i förväg.
Risk	Ingen automatisk återhämtning av förluster.

Exempel **FVF** · insatser **[1, 1, 1]e** · netto **-1e**

Martingale

Start	Börja på 1e.
Vinst	Tillbaka till 1e.
Förlust	Dubblera insatsen.
Återställ	Efter varje vinst.
Risk	Bords- och spelkassegränser kan bryta återhämtningen.

Exempel **FFV** · insatser **[1, 2, 4]e** · netto **+1e**

Paroli / omvänd Martingale

Start	Börja på 1e.
Vinst	Dubblera: 1e, 2e, 4e.
Förlust	Tillbaka till 1e.
Återställ	Efter en förlust eller tredje vinsten.
Risk	Varje tidigare förlust ger cykeln −1e.

Exempel **VVV** · insatser **[1, 2, 4]e** · netto **+7e**

D'Alembert

Start	Börja på 1e.
Vinst	Dra av 1e; lägst 1e.
Förlust	Lägg till 1e.
Återställ	Ingen.
Risk	Förlustsviter höjer insatsen stadigt.

Exempel **FFVV** · insatser **[1, 2, 3, 2]e** · netto **+2e**

Fibonacci

Start	Använd 1e, 1e, 2e, 3e, 5e, 8e…
Vinst	Gå två steg tillbaka, aldrig före första 1e.
Förlust	Gå ett steg framåt.
Återställ	Första termen är minimum.
Risk	En vinst täcker inte nödvändigtvis förlusterna.

Exempel **FFFV** · insatser **[1, 1, 2, 3]e** · netto **-1e** · nästa 1e

Labouchère

Start	Rad [1, 2, 3]; satsa summan av ändarna (ensam siffra om en).
Vinst	Ta bort båda ändarna.
Förlust	Lägg till insatsen sist.
Återställ	När raden är tom.
Risk	Förluster förlänger raden; insatserna saknar tak.

Exempel **FVV** · insatser **[4, 5, 5]e** · netto **+6e**

1-3-2-6

Start	Börja på 1e.
Vinst	Gå till 3e, 2e, sedan 6e.
Förlust	Tillbaka till 1e.
Återställ	Efter fyra vinster.
Risk	En sen förlust kan radera vinster; målet är inte garanterat.

Exempel **VVVV** · insatser **[1, 3, 2, 6]e** · netto **+12e**

Sen förlust VVVF · netto **0e**

Oscar's Grind

Start	Cykelmål +1e; börja på 1e.
Vinst	Höj med 1e om det behövs; högst det som saknas.
Förlust	Upprepa nuvarande insats.
Återställ	Vid +1e.
Risk	Cykler kan bli långa och tömma spelkassan.

Exempel **FFFVVV** · insatser **[1, 1, 1, 1, 2, 1]e** · netto **+1e**

Bestäm en budget du har råd med och en sluttid före spel; jaga aldrig förluster.

Inget system garanterar vinst.