

Populære rulettstrategier

Hurtigreferanse
for 1:1-innsatser

Åtte kjente systemer, ikke en målt rangering. 1e er grunninnsatsen din. Bruk rødt/svart, oddetall/partall eller 1–18/19–36.

Ingen strategi endrer husets fordel: standard med én null **2,70%**, med dobbeltnull **5,26%**.

Tegnforklaring **G** gevinst **T** tap 0 og 00 er fulle tap; ingen la partage.

Martingales smertepunkt. 5 tap koster 31e; neste innsats er 32e; en startkasse på 63e kreves for å legge den. Ingen gevinst er sikret.

Fast innsats

Start	Alltid 1e.
Gevinst	Bli på 1e.
Tap	Bli på 1e.
Tilbakestill	Bruk et øktstopp valgt på forhånd.
Risiko	Ingen automatisk tapsdekning.

Eksempel TGT · innsatser **[1, 1, 1]e** · netto **-1e**

Martingale

Start	Start på 1e.
Gevinst	Tilbake til 1e.
Tap	Doble innsatsen.
Tilbakestill	Etter hver gevinst.
Risiko	Bords- og spillekassese grenser kan bryte inndrivingen.

Eksempel TTG · innsatser **[1, 2, 4]e** · netto **+1e**

Paroli / omvendt Martingale

Start	Start på 1e.
Gevinst	Doble: 1e, 2e, 4e.
Tap	Tilbake til 1e.
Tilbakestill	Etter ethvert tap eller tredje gevinst.
Risiko	Ethvert tidligere tap gir syklusen -1e.

Eksempel GGG · innsatser **[1, 2, 4]e** · netto **+7e**

D'Alembert

Start	Start på 1e.
Gevinst	Trekk fra 1e; minst 1e.
Tap	Legg til 1e.
Tilbakestill	Ingen.
Risiko	Tapsrekker øker innsatsen jevnt.

Eksempel TTGG · innsatser **[1, 2, 3, 2]e** · netto **+2e**

Fibonacci

Start	Bruk 1e, 1e, 2e, 3e, 5e, 8e...
Gevinst	To ledd tilbake, aldri før første 1e.
Tap	Ett ledd fram.
Tilbakestill	Første ledd er minimum.
Risiko	En gevinst dekker ikke nødvendigvis tapene.

Eksempel TTTG · innsatser **[1, 1, 2, 3]e** · netto **-1e** · neste 1e

Labouchère

Start	Rad [1, 2, 3]; sats summen av endene (ett tall hvis bare ett).
Gevinst	Fjern begge endene.
Tap	Legg innsatsen til sist.
Tilbakestill	Når raden er tom.
Risiko	Tap forlenger raden; innsatsene har ikke tak.

Eksempel TGG · innsatser **[4, 5, 5]e** · netto **+6e**

1-3-2-6

Start	Start på 1e.
Gevinst	Gå til 3e, 2e, deretter 6e.
Tap	Tilbake til 1e.
Tilbakestill	Etter fire gevinster.
Risiko	Et sent tap kan viske ut gevinster; målet er ikke garantert.

Eksempel GGGG · innsatser **[1, 3, 2, 6]e** · netto **+12e**

Sent tap GGGT · netto **0e**

Oscar's Grind

Start	Syklusmål +1e; start på 1e.
Gevinst	Øk med 1e om nødvendig; høyst det som mangler.
Tap	Gjenta nåværende innsats.
Tilbakestill	Ved +1e.
Risiko	Sykluser kan vare lenge og tømme spillekassen.

Eksempel TTTGGG · innsatser **[1, 1, 1, 1, 2, 1]e** · netto **+1e**

Sett et budsjett du har råd til og et sluttidspunkt før du spiller; jag aldri etter tap. Ingen strategi garanterer gevinst.