

Strategi Rolet Populer

Acuan cepat
untuk taruhan 1:1

Delapan sistem yang dikenal, bukan peringkat terukur. 1u adalah taruhan dasar Anda. Gunakan merah/hitam, ganjil/genap, atau 1-18/19-36.

Semua strategi membiarkan keunggulan kasino tidak berubah: standar satu nol **2,70%**, nol ganda **5,26%**.

Keterangan **M** menang **K** kerugian 0 dan 00 adalah kekalahan penuh; tanpa La Partage.

Titik tekanan Martingale. 5 kekalahan berarti kerugian 31u; taruhan berikutnya 32u; modal awal 63u diperlukan untuk memasangnya. Tidak ada kemenangan yang pasti.

Taruhan Tetap

Mulai	Selalu 1u.
Menang	Tetap 1u.
Kalah	Tetap 1u.
Atur ulang	Gunakan batas sesi yang ditetapkan sebelumnya.
Risiko	Tidak ada pemulihan kerugian otomatis.

Contoh KMK • taruhan **[1, 1, 1]u** • bersih **-1u**

Martingale

Mulai	Mulai dari 1u.
Menang	Kembali ke 1u.
Kalah	Gandakan taruhan.
Atur ulang	Setelah setiap kemenangan.
Risiko	Batas meja dan modal dapat menggagalkan pemulihan.

Contoh KKM • taruhan **[1, 2, 4]u** • bersih **+1u**

Paroli / Martingale Terbalik

Mulai	Mulai dari 1u.
Menang	Gandakan: 1u, 2u, 4u.
Kalah	Kembali ke 1u.
Atur ulang	Setelah kekalahan apa pun atau kemenangan ketiga.
Risiko	Kekalahan dini mana pun membuat siklus -1u.

Contoh MMM • taruhan **[1, 2, 4]u** • bersih **+7u**

D'Alembert

Mulai	Mulai dari 1u.
Menang	Kurangi 1u; minimum 1u.
Kalah	Tambah 1u.
Atur ulang	Tidak ada.
Risiko	Rentetan kekalahan terus menaikkan taruhan.

Contoh KKMM • taruhan **[1, 2, 3, 2]u** • bersih **+2u**

Fibonacci

Mulai	Pakai 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Menang	Mundur dua suku, tidak lebih awal dari 1u pertama.
Kalah	Maju satu suku.
Atur ulang	Suku pertama adalah minimum.
Risiko	Satu kemenangan belum tentu menutup kerugian.

Contoh KKKM • taruhan **[1, 1, 2, 3]u** • bersih **-1u** • berikut 1u

Labouchère

Mulai	Daftar [1, 2, 3]; pasang jumlah kedua ujung (angka tunggal jika hanya satu).
Menang	Hapus kedua ujung.
Kalah	Tambahkan nilai taruhan di ujung.
Atur ulang	Saat daftar kosong.
Risiko	Kekalahan memperpanjang daftar; taruhan tanpa batas atas.

Contoh KMM • taruhan **[4, 5, 5]u** • bersih **+6u**

1-3-2-6

Mulai	Mulai dari 1u.
Menang	Naik ke 3u, 2u, lalu 6u.
Kalah	Kembali ke 1u.
Atur ulang	Setelah empat kemenangan.
Risiko	Satu kekalahan di akhir dapat menghapus keuntungan; target tidak dijamin.

Contoh MMMM • taruhan **[1, 3, 2, 6]u** • bersih **+12u**

Kekalahan akhir MMMK • bersih **0u**

Oscar's Grind

Mulai	Target siklus +1u; mulai dari 1u.
Menang	Naikkan 1u jika kurang; batasi pada jumlah yang masih dibutuhkan.
Kalah	Ulangi taruhan saat ini.
Atur ulang	Pada +1u.
Risiko	Siklus bisa berlangsung lama dan menghabiskan modal.

Contoh KKKMMM • taruhan **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** • bersih **+1u**

Tetapkan anggaran dan waktu berhenti yang sanggup Anda tanggung sebelum bermain; jangan mengejar kerugian. Tidak ada strategi yang menjamin kemenangan.