

Estratexias populares na ruleta

Referencia rápida
para apostas simples

Oito sistemas coñecidos, non unha clasificación medida. 1u é a túa aposta base. Usa vermello/negro, impar/par ou 1-18/19-36.

Todas as estratexias deixan intacta a vantaxe da casa: **2,70%** na roda estándar cun só cero e **5,26%** na de dobre cero.

Lenda **G** gaña **P** perda 0 0 e o 00 son perdas completas; non hai la partage.

Punto crítico da Martingala. 5 perdas custan 31u; a seguinte aposta é de 32u; fai falta un capital inicial de 63u para facela. Non se asegura ningún acerto.

Aposta constante

Inicio Sempre 1u.
Gañar Mantén 1u.
Perder Mantén 1u.
Reinício Usa un límite de sesión fixado de antemán.
Risco Non recupera as perdas automaticamente.

Exemplo **P6P** · apostas **[1, 1, 1]u** · neto **-1u**

Martingala

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Volve a 1u.
Perder Dobra a aposta.
Reinício Despois de cada acerto.
Risco Os límites da mesa e do capital poden romper a recuperación.

Exemplo **PP6** · apostas **[1, 2, 4]u** · neto **+1u**

Paroli / Martingala inversa

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Dobra seguindo 1u, 2u, 4u.
Perder Volve a 1u.
Reinício Despois de calquera perda ou do terceiro acerto.
Risco Calquera perda anterior deixa o ciclo en -1u.

Exemplo **G6G** · apostas **[1, 2, 4]u** · neto **+7u**

D'Alembert

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Resta 1u; mínimo 1u.
Perder Suma 1u.
Reinício Ningún.
Risco As rachas de perdas aumentan a aposta pouco a pouco.

Exemplo **PPGG** · apostas **[1, 2, 3, 2]u** · neto **+2u**

Fibonacci

Inicio Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
Gañar Retrocede dous termos, sen baixar do primeiro 1u.
Perder Avanza un termo.
Reinício O primeiro termo é o mínimo.
Risco Un acerto pode non recuperar as perdas.

Exemplo **PPPG** · apostas **[1, 1, 2, 3]u** · neto **-1u** · seguinte 1u

Labouchère

Inicio Liña [1, 2, 3]; aposta a suma dos extremos (o único número, se só hai un).
Gañar Quita os dous extremos.
Perder Engade a aposta ao final.
Reinício Cando a liña queda baleira.
Risco As perdas alongan a liña; as apostas non teñen tope.

Exemplo **P6G** · apostas **[4, 5, 5]u** · neto **+6u**

1-3-2-6

Inicio Comeza en 1u.
Gañar Avanza a 3u, 2u e despois 6u.
Perder Volve a 1u.
Reinício Despois de catro acertos.
Risco Unha perda tardía pode borrar as ganancias; o obxectivo non está garantido.

Exemplo **G6GG** · apostas **[1, 3, 2, 6]u** · neto **+12u**

Perda tardía **G6GP** · neto **0u**

Oscar's Grind

Inicio Obxectivo do ciclo +1u; comeza en 1u.
Gañar Sube 1u se aínda falta; como máximo, o que quede para chegar ao obxectivo.
Perder Repite a aposta actual.
Reinício Ao chegar a +1u.
Risco Os ciclos poden durar moito e esgotar o capital.

Exemplo **PPPGGG** · apostas **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · neto **+1u**

Fixa antes de xogar un orzamento e unha hora de parada que poidas asumir; nunca persigas as perdas. Ningunha estratexia garante gañar.