Mikakati Maarufu ya Roulette

Marejeo ya haraka
kwa dau za uwiano sawa

Mifumo minane inayojulikana, si orodha ya ubora iliyopimwa. 1u (kitengo kimoja) ni dau lako la msingi. Tumia nyekundu/nyeusi, witiri/shufwa au 1–18/19–36.

Mikakati yote huiacha faida ya nyumba bila kubadilika: sifuri moja ya kawaida **2.70%**, sifuri mbili **5.26%**.

Ufunguo **U** ushindi **H** hasara 0 na 00 ni hasara kamili; hakuna La Partage.

Kiwango cha shinikizo cha Martingale. Hasara 5 zinagharimu 31u; dau linalofuata ni 32u; mtaji wa awali wa 63u unahitajika ili kuliweka. Hakuna ushindi unaohakikishwa.

Dau Bapa

Mwanzo	Daima 1u.
Ushindi	Baki kwenye 1u.
Hasara	Baki kwenye 1u.
Anza upya	Tumia kikomo cha kipindi kilichochaguliwa mapema.
Hatari	Hakuna urejeshaji wa hasara wa kiotomatiki.

Mfano **HUH** · dau **[1, 1, 1]u** · faida/hasara **-1u**

Martingale

Mwanzo	Anza kwa 1u.
Ushindi	Rudi kwenye 1u.
Hasara	Ongeza dau maradufu.
Anza upya	Baada ya kila ushindi.
Hatari	Vikomo vya jedwali na mtaji wa kuchezea vinaweza kuzuia urejeshaji.

Mfano **HHU** · dau **[1, 2, 4]u** · faida/hasara **+1u**

Paroli / Martingale ya Kinyume

Mwanzo	Anza kwa 1u.
Ushindi	Ongeza maradufu kupitia 1u, 2u, 4u.
Hasara	Rudi kwenye 1u.
Anza upya	Baada ya hasara yoyote au ushindi wa tatu.
Hatari	Hasara yoyote ya mapema huacha mzunguko wa mfumo −1u.

Mfano **UUU** · dau **[1, 2, 4]u** · faida/hasara **+7u**

D'Alembert

Mwanzo	Anza kwa 1u.
Ushindi	Punguza 1u; isishuke chini ya 1u.
Hasara	Ongeza 1u.
Anza upya	Hakuna.
Hatari	Mfululizo wa hasara huongeza dau hatua kwa hatua.

Mfano **HHUU** · dau **[1, 2, 3, 2]u** · faida/hasara **+2u**

Fibonacci

Mwanzo	Tumia 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Ushindi	Rudi hatua mbili nyuma, si kabla ya 1u ya kwanza.
Hasara	Sogea hatua moja mbele.
Anza upya	Hatua ya kwanza ndiyo kiwango cha chini.
Hatari	Ushindi si lazima urejeshe hasara.

Mfano **HHHU** · dau **[1, 1, 2, 3]u** · faida/hasara **-1u** · lijalo 1u

Labouchère

Mwanzo	Mstari [1, 2, 3]; weka jumla ya ncha zake (au namba pekee ikibaki moja).
Ushindi	Futa ncha zote mbili.
Hasara	Ongeza dau mwishoni mwa mstari.
Anza upya	Mstari unapokuwa tupu.
Hatari	Hasara hurefusha mstari; dau hazina kikomo.

Mfano **HUU** · dau **[4, 5, 5]u** · faida/hasara **+6u**

1-3-2-6

Mwanzo	Anza kwa 1u.
Ushindi	Sogea hadi 3u, 2u, kisha 6u.
Hasara	Rudi kwenye 1u.
Anza upya	Baada ya ushindi nne.
Hatari	Hasara ya mwisho inaweza kufuta faida; lengo halihakikishwi.

Mfano **UUUU** · dau **[1, 3, 2, 6]u** · faida/hasara **+12u**

Hasara ya mwisho UUUH · faida/hasara **0u**

Oscar's Grind

Mwanzo	Lengo la mzunguko wa mfumo +1u; anza kwa 1u.
Ushindi	Ongeza 1u ikiwa bado chini; isizidi kiasi kinachohitajika.
Hasara	Rudia dau la sasa.
Anza upya	Ukifika +1u.
Hatari	Mzunguko wa mfumo unaweza kudumu muda mrefu na kumaliza mtaji wa kuchezea.

Mfano **HHHUUU** · dau **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · faida/hasara **+1u**

Weka bajeti unayoweza kumudu na muda wa kuacha kabla ya kucheza; usifukuzie hasara kamwe.
Hakuna mkakati unaohakikisha ushindi.