Roulette Online PRO

Strategi Rolet sing Populer

Acuan cepet kanggo totohan 1:1

Wolung sistem sing kondhang, dudu peringkat sing diukur. 1u iku totohan dhasar panjenengan. Anggo abang/ireng, gasal/genep utawa 1–18/19–36.

Kabeh strategi ninggal kaluwihan kasino ora owah: standar nol siji **2,70%**, nol dobel **5,26%**.

Katrangan `M` menang `K` kalah `0` lan `00` iku kalah babar pisan; tanpa la partage.

Titik tekanan Martingale. 5 kekalahan tegese kapitunan 31u; totohan sabanjure 32u; modal wiwitan 63u dibutuhake kanggo masang totohan kuwi. Ora ana kamenangan sing mesthi.

Totohan Tetep

Wiwitan	Tansah 1u.
Menang	Tetep 1u.
Kalah	Tetep 1u.
Wiwit maneh	Anggo wates sesi sing ditemtokake sadurunge.
Risiko	Ora ana pamulihan kapitunan otomatis.

Conto `KMK` · totohan `[1, 1, 1]u` · resik `-1u`

Martingale

Wiwitan	Wiwit saka 1u.
Menang	Bali menyang 1u.
Kalah	Gandakake totohan.
Wiwit maneh	Sawise saben kamenangan.
Risiko	Wates meja lan modal bisa nggagalake pamulihan.

Conto `KKM` · totohan `[1, 2, 4]u` · resik `+1u`

Paroli / Martingale Kuwalik

Wiwitan	Wiwit saka 1u.
Menang	Gandakake: 1u, 2u, 4u.
Kalah	Bali menyang 1u.
Wiwit maneh	Sawise kalah apa wae utawa kamenangan kaping telu.
Risiko	Kalah luwih dhisik apa wae ndadekake siklus −1u.

Conto `MMM` · totohan `[1, 2, 4]u` · resik `+7u`

D'Alembert

Wiwitan	Wiwit saka 1u.
Menang	Kurangi 1u; paling sithik 1u.
Kalah	Tambahi 1u.
Wiwit maneh	Ora ana.
Risiko	Runtutan kekalahan terus ngundhakake totohan.

Conto `KKMM` · totohan `[1, 2, 3, 2]u` · resik `+2u`

Fibonacci

Wiwitan	Anggo 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Menang	Mundur rong suku, ora luwih awal tinimbang 1u kapisan.
Kalah	Maju siji suku.
Wiwit maneh	Suku kapisan iku minimum.
Risiko	Siji kamenangan durung mesthi nutup kapitunan.

Conto `KKKM` · totohan `[1, 1, 2, 3]u` · resik `-1u` · sabanjure 1u

Labouchère

Wiwitan	Dhaptar [1, 2, 3]; pasang gunggunge pucuk loro (angka siji-sijine yen mung ana siji).
Menang	Busak pucuk loro-lorone.
Kalah	Tambahake totohan ing pucuk.
Wiwit maneh	Nalika dhaptare kosong.
Risiko	Kekalahan ndawakake dhaptar; totohan ora ana wates ndhuwure.

Conto `KMM` · totohan `[4, 5, 5]u` · resik `+6u`

1-3-2-6

Wiwitan	Wiwit saka 1u.
Menang	Munggah menyang 3u, 2u, banjur 6u.
Kalah	Bali menyang 1u.
Wiwit maneh	Sawise patang kamenangan.
Risiko	Kalah ing pungkasan bisa ngilangi bathi; target ora dijamin.

Conto `MMMM` · totohan `[1, 3, 2, 6]u` · resik `+12u`
Kalah ing pungkasan `MMMK` · resik `0u`

Oscar's Grind

Wiwitan	Target siklus +1u; wiwit saka 1u.
Menang	Undhakake 1u yen isih kurang; ora luwih saka jumlah sing isih dibutuhake.
Kalah	Baleni totohan saiki.
Wiwit maneh	Ing +1u.
Risiko	Siklus bisa suwe banget lan ngentekake modal.

Conto `KKKMMM` · totohan `[1, 1, 1, 1, 2, 1]u` · resik `+1u`

Temtokake anggaran lan wektu mandheg sing kuwat panjenengan tanggung sadurunge main; aja ngoyak kapitunan. Ora ana strategi sing njamin kamenangan.