জনপ্রিয় ৰুলেট কৌশল

চমু সন্দর্ভ
সমান পৰিশোধৰ বাজীৰ বাবে

আঠটা চিনাকি পদ্ধতি, জুখি উলিওৱা ক্ৰম নহয়। 1u হ'ল আপোনাৰ মূল বাজীৰ ধন। ৰঙা/ক'লা, অযুগ্ম/যুগ্ম বা 1–18/19–36 ব্যৱহাৰ কৰক।

কোনো কৌশলেই কেচিনোৰ সুবিধা সলনি নকৰে: সাধাৰণ এটা শূন্যত **2.70%**, দুটা শূন্যত **5.26%**।

সংকেত **জয়** জয় **হাৰ** হাৰ 0 আৰু 00ত সম্পূর্ণ হাৰ; La Partage নাই।

মার্টিংগেলৰ চাপৰ বিন্দু। 5টা হাৰত 31u লোকচান হয়; পৰৱর্তী বাজীৰ ধন 32u; সেইটো ধৰিবলৈ আৰম্ভণিতে 63u লাগে। কোনো জয় নিশ্চিত নহয়।

স্থিৰ বাজী

আৰম্ভণি সদায় 1u।
জয় 1uতে থাকক।
হাৰ 1uতে থাকক।
পুনৰ আৰম্ভ আগতীয়াকৈ ঠিক কৰা ছেছনৰ সীমা ব্যৱহাৰ কৰক।
আশংকা লোকচান আপোনা-আপুনি পূৰণ নহয়।

উদাহৰণ **হাৰজয়হাৰ** · বাজীৰ ধন **[1, 1, 1]u** · নিট **-1u**

মার্টিংগেল

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 1uলৈ উভতি যাওক।
হাৰ বাজীৰ ধন দুগুণ কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ প্ৰতিটো জয়ৰ পিছত।
আশংকা টেবুল আৰু পুঁজিৰ সীমাৰ বাবে লোকচান পূৰণ নহ'বও পাৰে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰজয়** · বাজীৰ ধন **[1, 2, 4]u** · নিট **+1u**

পাৰোলি / বিপৰীত মার্টিংগেল

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 1u, 2u, 4u হিচাপে দুগুণ কৰক।
হাৰ 1uলৈ উভতি যাওক।
পুনৰ আৰম্ভ যিকোনো হাৰ বা তৃতীয় জয়ৰ পিছত।
আশংকা আগতে যিকোনো হাৰ হ'লে চক্ৰটো −1uত শেষ হয়।

উদাহৰণ **জয়জয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 2, 4]u** · নিট **+7u**

ডি'এলেম্বার্ট

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 1u বিয়োগ কৰক; 1uৰ তললৈ নহয়।
হাৰ 1u যোগ কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ নাই।
আশংকা হাৰৰ ধাৰাত বাজীৰ ধন ক্ৰমাগত বাঢ়ে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰজয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 2, 3, 2]u** · নিট **+2u**

ফিবোনাচি

আৰম্ভণি 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u... ব্যৱহাৰ কৰক।
জয় দুটা পদ পিছুৱাওক, প্ৰথম 1uৰ আগলৈ নহয়।
হাৰ এটা পদ আগবাঢ়ক।
পুনৰ আৰম্ভ প্ৰথম পদটোৱেই নিম্নতম।
আশংকা এটা জয়ে লোকচান পূৰণ নকৰিবও পাৰে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰহাৰজয়** · বাজীৰ ধন **[1, 1, 2, 3]u** · নিট **-1u** · পৰৱর্তী 1u

লাবুশ্বেৰ

আৰম্ভণি শাৰী [1, 2, 3]; দুয়োমূৰৰ যোগফল বাজী ধৰক (এটাই থাকিলে সেইটো)।
জয় দুয়োমূৰ কাটি দিয়ক।
হাৰ বাজীৰ ধন শেষত যোগ কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ শাৰীটো খালী হ'লে।
আশংকা লোকচানে শাৰীটো দীঘল কৰে; বাজীৰ ধনৰ কোনো সীমা নাই।

উদাহৰণ **হাৰজয়জয়** · বাজীৰ ধন **[4, 5, 5]u** · নিট **+6u**

1-3-2-6

আৰম্ভণি 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় 3u, 2u, তাৰ পিছত 6uলৈ আগবাঢ়ক।
হাৰ 1uলৈ উভতি যাওক।
পুনৰ আৰম্ভ চাৰিটা জয়ৰ পিছত।
আশংকা শেষৰ ফালৰ হাৰে লাভ মচি পেলাব পাৰে; লক্ষ্য নিশ্চিত নহয়।

উদাহৰণ **জয়জয়জয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 3, 2, 6]u** · নিট **+12u**
শেষৰ ফালৰ হাৰ জয়জয়জয়হাৰ · নিট **0u**

অস্কাৰৰ গ্ৰাইণ্ড

আৰম্ভণি চক্ৰৰ লক্ষ্য +1u; 1uৰে আৰম্ভ কৰক।
জয় লক্ষ্যতকৈ কম থাকিলে 1u বঢ়াওক; লক্ষ্য পূৰাবলৈ যিমান লাগে তাতকৈ বেছি নহয়।
হাৰ বৰ্তমানৰ বাজীৰ ধন পুনৰাবৃত্তি কৰক।
পুনৰ আৰম্ভ +1uত।
আশংকা চক্ৰ দীঘলীয়া হ'ব পাৰে আৰু পুঁজি শেষ কৰিব পাৰে।

উদাহৰণ **হাৰহাৰহাৰজয়জয়জয়** · বাজীৰ ধন **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · নিট **+1u**

খেলাৰ আগতে সামর্থ্যৰ ভিতৰত বাজেট আৰু বন্ধ কৰাৰ সময় ঠিক কৰক; কেতিয়াও লোকচানৰ পিছে পিছে নৌদৌৰিব। কোনো কৌশলেই জয় নিশ্চিত নকৰে।