Roulette Online PRO

Estratégias de roleta populares

Consulta rápida
para apostas simples

Oito sistemas conhecidos, não uma classificação medida. 1u é a sua aposta base. Use vermelho/preto, ímpar/par ou 1–18/19–36.

Nenhuma estratégia altera a vantagem da casa: zero único **2,70%**, duplo zero **5,26%**.

Legenda **G** ganho **P** perda 0 e 00 são perdas totais; sem la partage.

Ponto crítico da Martingale. 5 perdas custam 31u; a aposta seguinte é de 32u; são precisos 63u iniciais para a fazer. Nenhum ganho é garantido.

Aposta fixa

Início	Sempre 1u.
Ganho	Fique em 1u.
Perda	Fique em 1u.
Reinício	Use um limite de sessão definido antes.
Risco	Sem recuperação automática de perdas.

Exemplo **PGP** · apostas **[1, 1, 1]u** · líquido **-1u**

Martingale

Início	Comece com 1u.
Ganho	Volte a 1u.
Perda	Duplique a aposta.
Reinício	Após cada ganho.
Risco	Limites da mesa e da banca podem travar a recuperação.

Exemplo **PPG** · apostas **[1, 2, 4]u** · líquido **+1u**

Paroli / Martingale invertida

Início	Comece com 1u.
Ganho	Duplique: 1u, 2u, 4u.
Perda	Volte a 1u.
Reinício	Após qualquer perda ou o terceiro ganho.
Risco	Qualquer perda antes deixa o ciclo em −1u.

Exemplo **GGG** · apostas **[1, 2, 4]u** · líquido **+7u**

D'Alembert

Início	Comece com 1u.
Ganho	Subtraia 1u; mínimo 1u.
Perda	Some 1u.
Reinício	Nenhum.
Risco	Sequências de perdas sobem a aposta de forma constante.

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

Fibonacci

Início	Sequência 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
Ganho	Recue dois termos, nunca abaixo de 1u.
Perda	Avance um termo.
Reinício	O primeiro termo é o mínimo.
Risco	Um ganho pode não recuperar as perdas.

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

Labouchère

Início	Linha [1, 2, 3]; aposte a soma das pontas (o único número, se for um).
Ganho	Retire as duas pontas.
Perda	Acrescente a aposta ao fim.
Reinício	Quando a linha ficar vazia.
Risco	As perdas alongam a linha; apostas sem limite.

Exemplo **PGG** · apostas **[4, 5, 5]u** · líquido **+6u**

1-3-2-6

Início	Comece com 1u.
Ganho	Suba para 3u, 2u e depois 6u.
Perda	Volte a 1u.
Reinício	Após quatro ganhos.
Risco	Uma perda tardia pode apagar os ganhos; objectivo não garantido.

Exemplo **GGGG** · apostas **[1, 3, 2, 6]u** · líquido **+12u**
Perda tardia GGGP · líquido **0u**

Oscar's Grind

Início	Objectivo do ciclo +1u; comece com 1u.
Ganho	Suba 1u se faltar; limite: o valor ainda necessário.
Perda	Repita a aposta actual.
Reinício	Em +1u.
Risco	Os ciclos podem durar muito e esgotar a banca.

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

Antes de jogar, defina um orçamento e uma hora de paragem comportáveis; nunca persiga as perdas. Nenhuma estratégia garante um ganho.