

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; objetivo não garantido.

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

Perda tardia GGGP · líquido **0u**

Oscar's Grind

Início Objetivo do ciclo +1u; comece com 1u.
Ganho Suba 1u se faltar; limite: o valor ainda necessário.
Perda Repita a aposta atual.
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.