פאָפולערע רולעט־סטראַטעגיעס

גיכער נאָכשלאָג
פֿאַר גלייַך־געלט־געווינען

אַכט באַקאַנטע סיסטעמען, נישט קיין געמאָסטענע ראַנגליסטע. 1u איז אייַער באַזע־אייַנזאַץ. ניצט רויט/שוואַרץ, אומגראָד/גראָד אָדער 36–18/19–1.

קיין סטראַטעגיע בייַט נישט דעם קאַזינאָ־פֿאָרטייל: נאָרמאַל מיט איין נול **2.70%**, מיט טאָפּלטן נול **5.26%**.

לעגענדע **ג** געווינט **פֿ** פֿאַרלוסט 0 און 00 זענען פֿולע פֿאַרלוסטן; קיין לאַ פאַרטאַשט.

דער שוואַכער פונקט פֿון מאַרטינגייל. 5 פֿאַרלוסטן קאָסטן 31u; דער קומעדיקער אייַנזאַץ איז 32u; מע דאַרף האָבן פֿון אָנהייב 63u כדי אים צו שטעלן. קיין געווינס איז נישט געזיכערט.

גלייַכע געווינען

אָנהייב	שטעלן 1u.
געווינס	בלייבט בייַ 1u.
פֿאַרלוסט	בלייבט בייַ 1u.
פֿון אָנהייב	ניצט אַ סעסיע־גרענעץ וואָס איר האָט פֿאָרויס אויסגעקליבן.
ריזיקע	קיין אויטאָמאַטיש צוריקגעווינען פֿון פֿאַרלוסטן.

בייַשפּיל פֿגפֿ · אייַנזאַץ [1, 1, 1]u · ריין -1u

מאַרטינגייל

אָנהייב	הייבט אָן מיט 1u.
געווינס	צוריק צו 1u.
פֿאַרלוסט	טאָפּלט דעם אייַנזאַץ.
פֿון אָנהייב	נאָך יעדן געווינס.
ריזיקע	טיש־לימיטן און דאָס שפּיל־קאַפּיטאַל קענען צעברעכן דאָס צוריקגעווינען.

בייַשפּיל פֿפֿג · אייַנזאַץ [1, 2, 4]u · ריין +1u

פאַראָלי / פֿאַרקערטער מאַרטינגייל

אָנהייב	הייבט אָן מיט 1u.
געווינס	טאָפּלט דורך 1u, 2u, 4u.
פֿאַרלוסט	צוריק צו 1u.
פֿון אָנהייב	נאָך יעדן פֿאַרלוסט אָדער נאָכן דריטן געווינס.
ריזיקע	יעדער פֿרייַערדיקער פֿאַרלוסט לאָזט דעם ציקל אויף 1u−.

בייַשפּיל ננג · אייַנזאַץ [1, 2, 4]u · ריין +7u

דאַלאַמבער

אָנהייב	הייבט אָן מיט 1u.
געווינס	נעמט אַראָפּ 1u; נישט וויניקער ווי 1u.
פֿאַרלוסט	לייגט צו 1u.
פֿון אָנהייב	קיינער.
ריזיקע	סעריעס פֿון פֿאַרלוסטן הייבן שטענדיק אויף דעם אייַנזאַץ.

בייַשפּיל פֿפֿגג · אייַנזאַץ [1, 2, 3, 2]u · ריין +2u

פֿיבאָנאַטשי

אָנהייב	ניצט 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u…
געווינס	צוויי גלידער צוריק, נישט פֿרייַער ווי דער ערשטער 1u.
פֿאַרלוסט	גייט איין גליד וויַטער.
פֿון אָנהייב	דאָס ערשטע גליד איז דער מינימום.
ריזיקע	אַ געווינס דאַרף נישט צוריקברענגען די פֿאַרלוסטן.

בייַשפּיל פֿפֿפֿ · אייַנזאַץ [1, 1, 2, 3]u · ריין -1u · וויַטער 1u

לאַבושער

אָנהייב	ליניע [1, 2, 3]; שטעלט די סומע פֿון אירע עקן (דעם איינציקן אייַנטראָג, אויב ער איז איינער).
געווינס	מעקט אויס בייַדע עקן.
פֿאַרלוסט	לייגט צו דעם אייַנזאַץ צום סוף.
פֿון אָנהייב	ווען די ליניע איז לייַדיק.
ריזיקע	פֿאַרלוסטן מאַכן די ליניע לענגער; די אייַנזאַצן האָבן קיין גרענעץ נישט.

בייַשפּיל פֿגג · אייַנזאַץ [4, 5, 5]u · ריין +6u

1-3-2-6

אָנהייב	הייבט אָן מיט 1u.
געווינס	גייט וויַטער צו 3u, 2u, דערנאָך 6u.
פֿאַרלוסט	צוריק צו 1u.
פֿון אָנהייב	נאָך פֿיר געווינסן.
ריזיקע	אַ שפּעטער פֿאַרלוסט קען אויסמעקן דעם געווינס; דער ציל איז נישט געזיכערט.

בייַשפּיל ננגג · אייַנזאַץ [1, 3, 2, 6]u · ריין +12u
שפּעטער פֿאַרלוסט ננגפֿ · ריין 0u

אָסקאַרס גרינד

אָנהייב	ציל פֿונעם ציקל 1u+; הייבט אָן מיט 1u.
געווינס	הייבט אויף מיט 1u אויב עס פֿעלט; נישט מער ווי וויפּל עס פֿעלט נאָך.
פֿאַרלוסט	חזרט איבער דעם איצטיקן אייַנזאַץ.
פֿון אָנהייב	בייַ 1u+.
ריזיקע	אַ ציקל קען געדויערן לאַנג און אויסשעפן דאָס שפּיל־קאַפּיטאַל.

בייַשפּיל פֿפֿפֿגגג · אייַנזאַץ [1, 1, 1, 1, 2, 1]u · ריין +1u

שטעלט פֿאַרן שפּילן אַ בודזשעט וואָס איר קענט זיך דערלויבן און אַ צייַט צו אויפֿהערן; יאָגט נישט נאָך פֿאַרלוסטן.

קיין סטראַטעגיע גאַראַנטירט נישט קיין געווינס.