ئاممىباب رۇلېتكا ئىستراتېگىيەلىرى

تېز پايدىلىنىش
تەڭ تۆلەملىك تىكمىلەر ئۆچۈن

تونۇش سەككىز سىستېما، ئۆلچەنگەن رەت تەرتىپى ئەمەس. 1u سىزىنىڭ ئاساسىي تىكمىڭىز. قىزىل/قارا، تاق/جۈپ ياكى 36–18/19–1 نى ئىشلىتىڭ.

بارلىق ئىستراتېگىيەلەر كازىنو ئەۋزەللىكىنى ئۆزگەرتمەيدۇ: ئۆلچەملىك يەككە نۆلدە **2.70%**، قوش نۆلدە **5.26%**.

ئىزاھات ئۇ ئۆتۈش ز زىيان 0 ۋە 00 تولۇق زىيان؛ لا پارتاڭ يوق.

مارتىنگالنىڭ بېسىم نۇقتىسى. 5 قېتىملىق زىيان 31u غا چۈشىدۇ؛ كېيىنكى تىكىم 32u؛ ئۇنى قويۇش ئۈچۈن دەسلەپتە 63u كېرەك. ھېچقانداق ئۆتۈشقا كاپالەت يوق.

ئوخشاش تىكىم

باشلاش ھەمىشە 1u.

ئۆتۈش 1u دا تۇرۇڭ.

زىيان 1u دا تۇرۇڭ.

قايتا باشلاش ئالدىن تاللانغان ئويۇن توختىتىش چېكىنى ئىشلىتىڭ.

خەۋپ زىياننى ئاپتوماتىك قايتۇرۇش يوق.

مىسال زئۇز · تىكمىلەر **[1, 1, 1]u** · ساپ **-1u**

مارتىنگال

باشلاش 1u دىن باشلاڭ.

ئۆتۈش 1u غا قايتىڭ.

زىيان تىكمىنى ئىككى ھەسسە قىلىڭ.

قايتا باشلاش ھەر بىر ئۆتۈشتىن كېيىن.

خەۋپ ئۇستەل ۋە ئويۇن مەبلىغى چەكلىمىسى قايتۇرۇشنى بۇزۇۋېتىشى مۇمكىن.

مىسال زززئۇ · تىكمىلەر **[1, 2, 4]u** · ساپ **+1u**

پارولى / تەتۈر مارتىنگال

باشلاش 1u دىن باشلاڭ.

ئۆتۈش 1u، 2u، 4u بويىچە ئىككى ھەسسىلەڭ.

زىيان 1u غا قايتىڭ.

قايتا باشلاش ھەر قانداق زىياندىن ياكى ئۇچىنچى ئۆتۈشتىن كېيىن.

خەۋپ بالدۇرراق كەلگەن ھەر قانداق زىيان دەۋرنى 1u− دا قالدۇرىدۇ.

مىسال ئۇئۇئۇ · تىكمىلەر **[1, 2, 4]u** · ساپ **+7u**

دالامبېر

باشلاش 1u دىن باشلاڭ.

ئۆتۈش 1u ئېلىۋېتىڭ؛ ئەڭ تۆۋىنى 1u.

زىيان 1u قوشۇڭ.

قايتا باشلاش يوق.

خەۋپ ئۆتتۈرۈش ئارقا-ئارقىدىن كەلسە تىكىم توختىماي ئاشىدۇ.

مىسال زززئۇئۇ · تىكمىلەر **[1, 2, 3, 2]u** · ساپ **+2u**

فىبوناچچى

باشلاش 1u، 1u، 2u، 3u، 5u، 8u… نى ئىشلىتىڭ

ئۆتۈش ئىككى ئەزا كەينىگە قايتىڭ، بىرىنچى 1u دىن ئالدىغا ئەمەس.

زىيان بىر ئەزا ئالدىغا ئۆتۈڭ.

قايتا باشلاش بىرىنچى ئەزا ئەڭ تۆۋەن چەك.

خەۋپ بىر ئۆتۈش زىياننى قايتۇرۇشى ناتايىن.

مىسال زززئۇ · تىكمىلەر **[1, 1, 2, 3]u** · ساپ **-1u** · كېيىنكى 1u

لابۇشېر

باشلاش قۇر [1, 2, 3]؛ ئىككى ئۇچىنىڭ يىغىندىسىنى تىكىڭ (بىرلا ئەزا قالسا شۇنى).

ئۆتۈش ئىككى ئۇچىنى ئۆچۈرۈڭ.

زىيان تىكىم سوممىسىنى ئاخىرىغا قوشۇڭ.

قايتا باشلاش قۇر بوشاپ قالغاندا.

خەۋپ زىيان قۇرنى ئۇزارتىدۇ؛ تىكمىنىڭ يۇقىرى چېكى يوق.

مىسال زئۇئۇ · تىكمىلەر **[4, 5, 5]u** · ساپ **+6u**

1-3-2-6

باشلاش 1u دىن باشلاڭ.

ئۆتۈش 3u، 2u، ئاندىن 6u غا ئۆتۈڭ.

زىيان 1u غا قايتىڭ.

قايتا باشلاش تۆت قېتىم ئۇتقاندىن كېيىن.

خەۋپ كېيىنكى بىر زىيان پايدىنى يوققا چىقىرىشى مۇمكىن؛ نىشانغا كاپالەت يوق.

مىسال ئۇئۇئۇئۇ · تىكمىلەر **[1, 3, 2, 6]u** · ساپ **+12u**
كېيىنكى زىيان ئۇئۇئۇز · ساپ **0u**

ئوسكار گرايند

باشلاش دەۋر نىشانى 1u+؛ 1u دىن باشلاڭ.

ئۆتۈش بېتىشمىسە 1u ئاشۇرۇڭ؛ ئەڭ كۆپ بولغاندا قالغان كېرەكلىك سوممىغىچە.

زىيان ئۆزگىتىكى تىكمىنى تەكرارلاڭ.

قايتا باشلاش 1u+ بولغاندا.

خەۋپ دەۋرىيلىك ئۇزۇن سوزۇلۇپ ئويۇن مەبلىغىنى تۈگىتىۋېتىشى مۇمكىن.

مىسال زززئۇئۇئۇ · تىكمىلەر **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · ساپ **+1u**

ئويناشتىن بۇرۇن كۆتۈرەلەيدىغان بېيۇجەت ۋە توختاش ۋاقتىنى بەلگىلەڭ؛ زىياننى ھەرگىز قوغلىماڭ.