ජනප්‍රිය රූලට් උපාය මාර්ග

ඉක්මන් යොමුව
සම මුදල් ඔට්ටු සඳහා

හුරුපුරුදු ක්‍රම අටක්, මනින ලද ශ්‍රේණිගත කිරීමක් නොවේ. 1u යනු ඔබේ මූලික ඔට්ටු මුදලයි. රතු/කළු, ඔත්තේ/ඉරට්ටේ හෝ 1–18/19–36 භාවිත කරන්න.

සියලු උපාය මාර්ග කැසිනෝ වාසිය නොවෙනස්ව තබයි: සම්මත තනි ශූන්‍ය **2.70%**, ද්විත්ව ශූන්‍ය **5.26%**.

සංකේත ජ ජය ප පරාජය 0 සහ 00 සම්පූර්ණ පරාජයකි; La Partage නැත.

Martingale පීඩන ලක්ෂ්‍යය. පරාජය 5 කින් 31u ක අලාභයක්; ඊළඟ ඔට්ටු මුදල 32u වේ; එය තැබීමට ආරම්භක 63u ක් අවශ්‍යයි. කිසිදු ජයක් සහතික නැත.

ස්ථාවර ඔට්ටු

ආරම්භය	සැමවිටම 1u.
ජය	1u හි රැඳී සිටින්න.
පරාජය	1u හි රැඳී සිටින්න.
නැවත සැකසීම	කලින් තීරණය කළ සැසි නැවතුම් සීමාවක් භාවිත කරන්න.
අවදානම	ස්වයංක්‍රීය අලාභ ප්‍රතිසාධනයක් නැත.

උදාහරණය පජප · ඔට්ටු මුදල් **[1, 1, 1]u** · ශුද්ධ **-1u**

Martingale

ආරම්භය	1u න් අරඹන්න.
ජය	නැවත 1u ට සකසන්න.
පරාජය	ඔට්ටු මුදල දෙගුණ කරන්න.
නැවත සැකසීම	සෑම ජයකටම පසු.
අවදානම	මේස සහ ප්‍රාග්ධන සීමා නිසා ප්‍රතිසාධනය බිඳ වැටිය හැක.

උදාහරණය පජජ · ඔට්ටු මුදල් **[1, 2, 4]u** · ශුද්ධ **+1u**

Paroli / ප්‍රතිලෝම Martingale

ආරම්භය	1u න් අරඹන්න.
ජය	1u, 2u, 4u ලෙස දෙගුණ කරන්න.
පරාජය	නැවත 1u ට සකසන්න.
නැවත සැකසීම	ඕනෑම පරාජයකට හෝ තුන්වන ජයට පසු.
අවදානම	ඊට පෙර ඕනෑම පරාජයක් චක්‍රය −1u ලෙස තබයි.

උදාහරණය ජජප · ඔට්ටු මුදල් **[1, 2, 4]u** · ශුද්ධ **+7u**

D'Alembert

ආරම්භය	1u න් අරඹන්න.
ජය	1u අඩු කරන්න; අවම 1u.
පරාජය	1u එකතු කරන්න.
නැවත සැකසීම	නැත.
අවදානම	පරාජය දාම ඔට්ටු මුදල ක්‍රමයෙන් වැඩි කරයි.

උදාහරණය පපජප · ඔට්ටු මුදල් **[1, 2, 3, 2]u** · ශුද්ධ **+2u**

Fibonacci

ආරම්භය	1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u… භාවිත කරන්න
ජය	පද දෙකක් ආපසු යන්න, පළමු 1u ට වඩා පෙරට නොවේ.
පරාජය	එක් පදයක් ඉදිරියට යන්න.
නැවත සැකසීම	පළමු පදය අවමයයි.
අවදානම	ජයක් අලාභ ආපසු ලබා නොදිය හැක.

උදාහරණය පපජප · ඔට්ටු මුදල් **[1, 1, 2, 3]u** · ශුද්ධ **-1u** · ඊළඟ 1u

Labouchère

ආරම්භය	පේළිය [1, 2, 3]; එහි කෙළවරවල එකතුව ඔට්ටු තබන්න (එක් අගයක් පමණක් නම් එය).
ජය	කෙළවර දෙකම ඉවත් කරන්න.
පරාජය	ඔට්ටු මුදල පේළියේ අගට එකතු කරන්න.
නැවත සැකසීම	පේළිය හිස් වූ විට.
අවදානම	අලාභ පේළිය දිගු කරයි; ඔට්ටු මුදල්වලට සීමාවක් නැත.

උදාහරණය පජප · ඔට්ටු මුදල් **[4, 5, 5]u** · ශුද්ධ **+6u**

1-3-2-6

ආරම්භය	1u න් අරඹන්න.
ජය	3u, 2u, ඉන්පසු 6u දක්වා ඉදිරියට යන්න.
පරාජය	නැවත 1u ට සකසන්න.
නැවත සැකසීම	ජය හතරකට පසු.
අවදානම	අවසාන පරාජයකින් ලාභ මැකී යා හැක; ඉලක්කය සහතික නැත.

උදාහරණය ජජජප · ඔට්ටු මුදල් **[1, 3, 2, 6]u** · ශුද්ධ **+12u**
අවසාන පරාජය ජජජප · ශුද්ධ **0u**

Oscar's Grind

ආරම්භය	චක්‍ර ඉලක්කය +1u; 1u න් අරඹන්න.
ජය	ඉලක්කයට අඩු නම් 1u වැඩි කරන්න; තවමත් අවශ්‍ය මුදලට සීමා කරන්න.
පරාජය	වත්මන් ඔට්ටු මුදල නැවත තබන්න.
නැවත සැකසීම	+1u වූ විට.
අවදානම	චක්‍ර දිගු කලක් පැවතී ප්‍රාග්ධනය අවසන් කළ හැක.

උදාහරණය පපජජජප · ඔට්ටු මුදල් **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · ශුද්ධ **+1u**

ක්‍රීඩා කිරීමට පෙර දැරිය හැකි අයවැයක් සහ නැවතුම් වේලාවක් සකසන්න; අලාභ ආපසු ලබා ගැනීමට කිසිදා පසුපස නොයන්න.
කිසිදු උපාය මාර්ගයක් ජය සහතික නොකරයි.