Roulette Online PRO

# জনপ্রিয় রুলেট কৌশল

দ্রুত রেফারেন্স
সমান-অর্থের বাজির জন্য

**পরিচিত আটটি পদ্ধতি; পরিমাপিত ক্রমতালিকা নয়।** 1u হলো আপনার ভিত্তি বাজির অঙ্ক। লাল/কালো, বিজোড়/জোড় বা 1–18/19–36 ব্যবহার করুন।

সব কৌশলেই হাউস এজ অপরিবর্তিত: স্ট্যান্ডার্ড একক-শূন্যে **2.70%**, ডবল-শূন্যে **5.26%**।

**সংকেত** জ জয় হ হার 0 ও 00 পূর্ণ হার; La partage নেই।

**মার্টিঙ্গেলের চাপ-বিন্দু।** 5টি হারে 31u ক্ষতি; পরবর্তী বাজি 32u; সেটি ধরতে শুরুতে 63u দরকার। কোনো জয় নিশ্চিত নয়।

## স্থির-অঙ্কের বাজি

শুরু সবসময় 1u।
জয় 1u-তেই থাকুন।
হার 1u-তেই থাকুন।
রিসেট আগে ঠিক করা সেশন-সীমা ব্যবহার করুন।
ঝুঁকি ক্ষতি পূরণের স্বয়ংক্রিয় ব্যবস্থা নেই।

**উদাহরণ** হজহ · বাজির অঙ্ক [1, 1, 1]u · নিট -1u

## মার্টিঙ্গেল

শুরু 1u দিয়ে শুরু।
জয় 1u-তে ফিরুন।
হার বাজির অঙ্ক দ্বিগুণ করুন।
রিসেট প্রতিটি জয়ের পর।
ঝুঁকি টেবিল ও তহবিলের সীমা পুনরুদ্ধার ভেঙে দিতে পারে।

**উদাহরণ** হহজ · বাজির অঙ্ক [1, 2, 4]u · নিট +1u

## পারোলি / উল্টো মার্টিঙ্গেল

শুরু 1u দিয়ে শুরু।
জয় 1u, 2u, 4u পর্যন্ত দ্বিগুণ করুন।
হার 1u-তে ফিরুন।
রিসেট যেকোনো হার বা তৃতীয় জয়ের পর।
ঝুঁকি আগের কোনো হারে চক্র −1u থাকে।

**উদাহরণ** জজজ · বাজির অঙ্ক [1, 2, 4]u · নিট +7u

## ড'আলেম্বার

শুরু 1u দিয়ে শুরু।
জয় 1u বাদ দিন; সর্বনিম্ন 1u।
হার 1u যোগ করুন।
রিসেট নেই।
ঝুঁকি হারের ধারায় বাজির অঙ্ক ধীরে ধীরে বাড়ে।

**উদাহরণ** হহজজ · বাজির অঙ্ক [1, 2, 3, 2]u · নিট +2u

## ফিবোনাচ্চি

শুরু 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u… ব্যবহার করুন।
জয় দুই পদ পিছোন, প্রথম 1u-র আগে নয়।
হার এক পদ এগোন।
রিসেট প্রথম পদই সর্বনিম্ন।
ঝুঁকি একটি জয়ে ক্ষতি পূরণ নাও হতে পারে।

**উদাহরণ** হহহজ · বাজির অঙ্ক [1, 1, 2, 3]u · নিট -1u · পরবর্তী 1u

## লাবুশের

শুরু লাইন [1, 2, 3]; দুই প্রান্তের যোগফল ধরুন (একটি থাকলে সেটিই)।
জয় দুই প্রান্ত বাদ দিন।
হার বাজির অঙ্কটি শেষে যোগ করুন।
রিসেট লাইন খালি হলে।
ঝুঁকি হারে লাইন লম্বা হয়; বাজির অঙ্কের ঊর্ধ্বসীমা নেই।

**উদাহরণ** হজজ · বাজির অঙ্ক [4, 5, 5]u · নিট +6u

## 1-3-2-6

শুরু 1u দিয়ে শুরু।
জয় 3u, 2u, তারপর 6u-তে এগোন।
হার 1u-তে ফিরুন।
রিসেট চারটি জয়ের পর।
ঝুঁকি দেরিতে হার লাভ মুছে দিতে পারে; লক্ষ্য নিশ্চিত নয়।

**উদাহরণ** জজজজ · বাজির অঙ্ক [1, 3, 2, 6]u · নিট +12u
**দেরিতে হার** জজজহ · নিট 0u

## অস্কারস গ্রাইন্ড

শুরু চক্রের লক্ষ্য +1u; 1u দিয়ে শুরু।
জয় কম পড়লে 1u বাড়ান; এখনও প্রয়োজনীয় অঙ্কে সীমিত রাখুন।
হার বর্তমান বাজির অঙ্কই রাখুন।
রিসেট +1u-তে।
ঝুঁকি চক্র দীর্ঘ হয়ে তহবিল নিঃশেষ করতে পারে।

**উদাহরণ** হহজজজ · বাজির অঙ্ক [1, 1, 1, 1, 2, 1]u · নিট +1u

খেলার আগে সহনীয় বাজেট ও থামার সময় ঠিক করুন; ক্ষতি পুষিয়ে নিতে কখনো তাড়া করবেন না।
কোনো কৌশলই জয়ের নিশ্চয়তা দেয় না।