

# Strategie di roulette diffuse

Guida rapida  
per le chance semplici

Otto sistemi noti, non una classifica misurata. 1u è la tua posta base. Usa rosso/nero, pari/dispari o 1-18/19-36.

Nessuna strategia cambia il vantaggio del banco: a zero singolo **2,70%**, a doppio zero **5,26%**.

**Legenda** **V** vincita **P** perdita 0 e 00 sono perdite totali; niente la partage.

**Punto critico della martingala.** 5 perdite costano 31u; la posta successiva è 32u; servono 63u iniziali per piazzarla. Nessuna vincita è assicurata.

## Puntata fissa

Inizio Sempre 1u.

Vincita Resta a 1u.

Perdita Resta a 1u.

Azzera Usa uno stop di sessione deciso prima.

Rischio Nessun recupero automatico delle perdite.

**Esempio PVP** · poste **[1, 1, 1]u** · netto **-1u**

## Martingala

Inizio Parti da 1u.

Vincita Torna a 1u.

Perdita Raddoppia la posta.

Azzera Dopo ogni vincita.

Rischio I limiti del tavolo e del bankroll possono bloccare il recupero.

**Esempio PPV** · poste **[1, 2, 4]u** · netto **+1u**

## Paroli / martingala inversa

Inizio Parti da 1u.

Vincita Raddoppia: 1u, 2u, 4u.

Perdita Torna a 1u.

Azzera Dopo una perdita o la terza vincita.

Rischio Ogni perdita precedente lascia il ciclo a -1u.

**Esempio VVV** · poste **[1, 2, 4]u** · netto **+7u**

## D'Alembert

Inizio Parti da 1u.

Vincita Togli 1u; minimo 1u.

Perdita Aggiungi 1u.

Azzera Nessuno.

Rischio Le serie perdenti alzano la posta passo dopo passo.

**Esempio PPVV** · poste **[1, 2, 3, 2]u** · netto **+2u**

## Fibonacci

Inizio Usa 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...

Vincita Indietreggia di due termini, mai sotto 1u.

Perdita Avanza di un termine.

Azzera Il primo termine è il minimo.

Rischio Una vincita può non recuperare le perdite.

**Esempio PPPV** · poste **[1, 1, 2, 3]u** · netto **-1u**  
· poi 1u

## Labouchère

Inizio Riga [1, 2, 3]; punta la somma degli estremi (l'unico numero se ce n'è uno).

Vincita Togli entrambi gli estremi.

Perdita Aggiungi la posta in coda.

Azzera Quando la riga è vuota.

Rischio Le perdite allungano la riga; poste senza tetto.

**Esempio PVV** · poste **[4, 5, 5]u** · netto **+6u**

## 1-3-2-6

Inizio Parti da 1u.

Vincita Sali a 3u, 2u, poi 6u.

Perdita Torna a 1u.

Azzera Dopo quattro vincite.

Rischio Una perdita tardiva può cancellare i guadagni; obiettivo non garantito.

**Esempio VVVV** · poste **[1, 3, 2, 6]u** · netto **+12u**

**Perdita tardiva VVVP** · netto **0u**

## Oscar's Grind

Inizio Obiettivo del ciclo +1u; parti da 1u.

Vincita Aggiungi 1u se manca; tetto: l'importo ancora necessario.

Perdita Ripeti la posta attuale.

Azzera A +1u.

Rischio I cicli possono durare a lungo ed esaurire il bankroll.

**Esempio PPPVVV** · poste **[1, 1, 1, 1, 2, 1]u** · netto **+1u**

Prima di giocare fissa un budget e un orario di stop sostenibili; non rincorrere mai le perdite. Nessuna strategia garantisce una vincita.