

យុទ្ធសាស្ត្ររ៉ូឡែតពេញនិយម

យោងលើស
សម្រាប់ការភ្ជាប់សេរី

ប្រព័ន្ធដែលគេស្គាល់ប្រាំបី មិនមែនចំណាត់ថ្នាក់ដែលបានរៀបចំឡើយទេ។ គឺចំនួនទឹកប្រាក់ក្នុងមួយដង។ ប្រើក្រហម/ខ្មៅ សេស/គូ ឬ 1-18/19-36។

គ្រប់យុទ្ធសាស្ត្រទុកភាពបានប្រៀបរបស់ការស៊ីណូមីនប្តូរ៖ សូន្យ តែមួយស្តង់ដារ **2.70%** សូន្យទ្វេ **5.26%**។

កំណត់សម្គាល់ ឈរ ឈ្នះ ៥ ចាប់ពី ០ និង ០០ ខាតទាំងស្រុង; គ្មាន La Partage។

ចំណុចសម្ពាធអ្នាធិការ Martingale។ ចាប់ពី ៥ ដងខាត 31u; ចំនួនភ្ជាប់បន្ទាប់ 32u; ត្រូវការទុនដំបូង 63u ដើម្បីដាក់វា។ គ្មានការឈ្នះណាធានាទេ។

ការភ្ជាប់ថេរ

ចាប់ផ្តើម 1u ជានិច្ច។
ឈ្នះ នៅ 1u។
ចាញ់ នៅ 1u។
កំណត់ឡើងវិញ ប្រើចំណុចឈប់ដែលកំណត់ជាមុន។
ហានិភ័យ គ្មានការសងការខាតដោយស្វ័យប្រវត្តិ។

ឧទាហរណ៍ ចលនា ចំនួនភ្ជាប់ [1, 1, 1]u • សុទ្ធ -1u

Martingale

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ឈ្នះ ត្រឡប់ទៅ 1u វិញ។
ចាញ់ គុណនឹងចំនួនភ្ជាប់។
កំណត់ឡើងវិញ ក្រោយឈ្នះរាល់ដង។
ហានិភ័យ ដែនកំណត់តារាង និងទុនលេងអាចរារាំងការសង។

ឧទាហរណ៍ ចលនា ចំនួនភ្ជាប់ [1, 2, 4]u • សុទ្ធ +1u

Paroli / Martingale បញ្ច្រាស

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ឈ្នះ គុណនឹងតាម 1u, 2u, 4u។
ចាញ់ ត្រឡប់ទៅ 1u វិញ។
កំណត់ឡើងវិញ ក្រោយចាញ់ណាមួយឬឈ្នះលើកទីបី។
ហានិភ័យ ការចាញ់មុននេះទុករដ្ឋ -1u។

ឧទាហរណ៍ ឈរឈរ ចំនួនភ្ជាប់ [1, 2, 4]u • សុទ្ធ +7u

D'Alembert

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ឈ្នះ ដក 1u; ទាបបំផុត 1u។
ចាញ់ បន្ថែម 1u។
កំណត់ឡើងវិញ គ្មាន។
ហានិភ័យ ការចាញ់ជាប់គ្នាបង្កើនចំនួនភ្ជាប់ជាបន្តបន្ទាប់។

ឧទាហរណ៍ ចលនា ចំនួនភ្ជាប់ [1, 2, 3, 2]u • សុទ្ធ +2u

Fibonacci

ចាប់ផ្តើម ប្រើ 1u, 1u, 2u, 3u, 5u, 8u...
ឈ្នះ ថយពីរក្នុងមិនឱ្យមុន 1u ដំបូង។
ចាញ់ ទៅមុខមួយតួ។
កំណត់ឡើងវិញ តួទីមួយជាអប្បបរមា។
ហានិភ័យ ការឈ្នះមួយអាចមិនសងការខាតវិញ។

ឧទាហរណ៍ ចលនា ចំនួនភ្ជាប់ [1, 1, 2, 3]u • សុទ្ធ -1u
• បន្ទាប់ 1u

Labouchère

ចាប់ផ្តើម ជួរ [1, 2, 3]; ភ្ជាប់ផលបូកចុងទាំងពីរ (បើមានមួយ គឺលេខនោះ)។
ឈ្នះ ដកចុងទាំងពីរ។
ចាញ់ បន្ថែមចំនួនភ្ជាប់នៅចុង។
កំណត់ឡើងវិញ ពេលជួរទទេ។
ហានិភ័យ ការខាតបង់ធ្វើឱ្យជួរវែង; ចំនួនភ្ជាប់គ្មានកំណត់។

ឧទាហរណ៍ ចលនា ចំនួនភ្ជាប់ [4, 5, 5]u • សុទ្ធ +6u

1-3-2-6

ចាប់ផ្តើម ចាប់ផ្តើមនៅ 1u។
ឈ្នះ ឡើងទៅ 3u, 2u រួច 6u។
ចាញ់ ត្រឡប់ទៅ 1u វិញ។
កំណត់ឡើងវិញ ក្រោយឈ្នះបួនដង។
ហានិភ័យ ការចាញ់ចុងក្រោយអាចលុបចំណេញ; គោលដៅមិន ធានាទេ។

ឧទាហរណ៍ ឈរឈរឈរ ចំនួនភ្ជាប់ [1, 3, 2, 6]u • សុទ្ធ +12u

ចាញ់ចុងក្រោយ ឈរឈរ ចំនួនភ្ជាប់ ០u

Oscar's Grind

ចាប់ផ្តើម គោលដៅរដ្ឋ +1u; ចាប់ផ្តើម 1u។
ឈ្នះ បន្ថែម 1u បើខ្វះ; មិនលើសចំនួនដែលនៅត្រូវការ។
ចាញ់ ប្រើចំនួនភ្ជាប់បច្ចុប្បន្នដែលនៅ។
កំណត់ឡើងវិញ នៅ +1u។
ហានិភ័យ រដ្ឋអាចវែង ហើយអស់ទុនលេង។

ឧទាហរណ៍ ចលនា ចំនួនភ្ជាប់ [1, 1, 1, 1, 2, 1]u • សុទ្ធ +1u

កំណត់ថវិកាដែលទទួលបាន និងពេលឈប់មុនលេង; កុំដេញតាមការខាតបង់។
គ្មានយុទ្ធសាស្ត្រណាធានាការឈ្នះទេ។