# مقبول رولیٹ حکمت عملیاں

فوری حوالہ برابر ادائیگی کے داؤ کے لیے

آٹھ جانے پہچانے نظام، ناپی گئی درجہ بندی نہیں۔ 1u آپ کے بنیادی داؤ کی رقم ہے۔ سرخ/سیاہ، طاق/جفت یا 1–18/19–36 استعمال کریں۔

تمام حکمت عملیاں کازینو برتری نہیں بدلتیں: معیاری ایک صفر 2.70%، دوہرا صفر 5.26%۔

**نشانات** ج جیت · ہ ہار · 0 اور 00 مکمل ہار ہیں؛ La Partage نہیں۔

**Martingale کا دباؤ۔** 5 ہاریں 31u کی پڑتی ہیں؛ اگلا داؤ 32u کا ہے؛ اسے لگانے کے لیے ابتدائی 63u درکار ہیں۔ کسی جیت کی ضمانت نہیں۔

## یکساں داؤ

آغاز ہمیشہ 1u۔
جیت 1u پر رہیں۔
ہار 1u پر رہیں۔
دوبارہ پہلے سے طے کی ہوئی نشست کی حد رکھیں۔
خطرہ نقصان کی خودکار تلافی نہیں۔

**مثال** ہجہ · داؤ 1u, 1, 1] · خالص نتیجہ -1u

## Martingale

آغاز 1u سے شروع کریں۔
جیت 1u پر لوٹیں۔
ہار داؤ دوگنا کریں۔
دوبارہ ہر جیت کے بعد۔
خطرہ میز اور سرمائے کی حدیں تلافی توڑ سکتی ہیں۔

**مثال** ہجج · داؤ 1u, 2, 4] · خالص نتیجہ +1u

## Paroli / Reverse Martingale

آغاز 1u سے شروع کریں۔
جیت 1u، 2u، 4u تک دوگنا کریں۔
ہار 1u پر لوٹیں۔
دوبارہ کسی بھی ہار یا تیسری جیت کے بعد۔
خطرہ پہلے کی کوئی ہار چکر کو 1u- پر چھوڑتی ہے۔

**مثال** ججج · داؤ 1u, 2, 4] · خالص نتیجہ +7u

## D'Alembert

آغاز 1u سے شروع کریں۔
جیت 1u گھٹائیں؛ کم از کم 1u۔
ہار 1u بڑھائیں۔
دوبارہ کوئی نہیں۔
خطرہ مسلسل ہاریں داؤ کو بتدریج بڑھاتی ہیں۔

**مثال** ہجہج · داؤ 1u, 2, 3, 2] · خالص نتیجہ +2u

## Fibonacci

آغاز 1u، 1u، 2u، 3u، 5u، 8u… استعمال کریں۔
جیت دو رکن پیچھے جائیں، پہلے 1u سے نیچے نہیں۔
ہار ایک رکن آگے بڑھیں۔
دوبارہ پہلا رکن کم از کم ہے۔
خطرہ جیت نقصان پورا کرے، ضروری نہیں۔

**مثال** ہہجج · داؤ 1u, 1, 2, 3] · خالص نتیجہ -1u · اگلا 1u

## Labouchère

آغاز سطر [1، 2، 3]؛ دونوں سروں کا مجموعہ لگائیں (ایک ہی عدد ہو تو وہی)۔
جیت دونوں سرے ہٹائیں۔
ہار داؤ کی رقم آخر میں جوڑیں۔
دوبارہ جب سطر خالی ہو جائے۔
خطرہ ہاریں سطر لمبی کرتی ہیں؛ داؤ کی کوئی حد نہیں۔

**مثال** ہجج · داؤ 4u, 5, 5] · خالص نتیجہ +6u

## 1-3-2-6

آغاز 1u سے شروع کریں۔
جیت 3u، پھر 2u، پھر 6u پر جائیں۔
ہار 1u پر لوٹیں۔
دوبارہ چار جیتوں کے بعد۔
خطرہ آخری ہار فائدہ مٹا سکتی ہے؛ ہدف کی ضمانت نہیں۔

**مثال** ججج · داؤ 1u, 3, 2, 6] · خالص نتیجہ +12u
**آخری ہار** ججہ · خالص نتیجہ 0u

## Oscar's Grind

آغاز چکر کا ہدف +1u؛ 1u سے شروع کریں۔
جیت کمی ہو تو 1u بڑھائیں؛ باقی مطلوبہ رقم تک محدود۔
ہار موجودہ داؤ دہرائیں۔
دوبارہ +1u پر۔
خطرہ چکر لمبے ہو کر سرمایہ ختم کر سکتے ہیں۔

**مثال** ہہجج · داؤ 1u, 1, 1, 1, 2, 1] · خالص نتیجہ +1u

کھیل سے پہلے قابلِ برداشت بجٹ اور رکنے کا وقت طے کریں؛ نقصان کا پیچھا کبھی نہ کریں۔

کوئی حکمت عملی جیت کی ضمانت نہیں دیتی۔