

Serie del Arcano de Manrique

Versión 1.0 - Campaña 2004

Capítulo II - Parte 2

Una aproximación a la dinámica equilibrio-desequilibrio en el juego de ruleta y otros juegos de azar y diversas estrategias tendientes a capitalizar esta dinámica en nuestro beneficio.

*No olvides que el día y la hora crecen desde el pie
Después de la noche la aurora crece desde el pie
Desde el Pie, Alfredo Zitarrosa*

Prólogo

Me parece oportuno, recurrir a un poeta, **Alfredo Zitarrosa** con otra canción: **El Diccionario** para expresar mi agradecimiento a tantos y tantos amigos de tantos y tantos pueblos diferentes con los que tenemos oportunidad de compartir un lenguaje. Sin duda hablamos en un lenguaje común, un verdadero lenguaje interplanetario que no solo no nos divide sino que nos une.

El lenguaje redondo del azar y sus contingencias, las pasiones que despierta, el ingenio que promueve. Y no es el lenguaje de "ganar" únicamente desde un afán material, a lo que me refiero como lenguaje común.

El verdadero lenguaje universal, la verdadera lucha, es tratar de vencer a "la máquina", o sea elevar el **Indomable Espíritu Humano** a su máxima expresión. Sea el azar la máquina o cualquier otra que fuera.

No hay casinos en la luna (todavía), pero cuando los haya, allí estaremos.

Manrique

El diccionario

*Que mala suerte tienen los que quisieran
Que el hombre por lenguaje se dividiera
Cuando el hombre comprende sus intereses
El planeta se achica y su idioma crece
Nadie me diga que en tantos viajes
Tuve problemas con mi mensaje
Los pueblos más lejanos en el paisaje
Sueñan, viven y luchan y en mi lenguaje
Que mala suerte tienen los que quisieran
Que los pueblos del mundo no se entendieran
Cuando el hombre comprende sus intereses
El planeta se achica y su idioma crece
Bravos lingüistas del diccionario
Vayan juntando vocabulario
Que ha de llegar el día si es necesario
En que se hable un lenguaje interplanetario*

Alfredo Zitarrosa, poeta y cantautor universal, nacido en Uruguay.

*11 de setiembre de 2004, día del maestro en Argentina es la fecha elegida por Manrique para recordar a su primer maestro en el arte de jugar científicamente a la ruleta: El **Nono Santelli**, para él y por reconocimiento a su amistad más aún que a sus enseñanzas.*

Frente a la Fortaleza del Casino

A todos los efectos podemos considerar al casino como un ejército regular, ordenado y jerárquico, bien pertrechado y abastecido. Dado que un casino sólo espera a sus contrincantes y no sale a atacarlos en su territorio están claras dos cosas:

1- Que el casino, que casi siempre gana, le gusta batallar en su terreno.

Tanto le gusta que solo podemos combatirlo usando sus propias leyes, as que de antemano nos imponen el tributo constante del 2,7% por la inequidad de sus pagos.

2- Que su seguridad reside en que sus contrincantes son muy pequeños, desordenados y juegan de manera inconsistente. Descartemos el hecho de que esta expresamente prohibido jugar en equipo (aunque haya cierta tolerancia o "vista gorda", mientras las cifras no sean elevadas y los períodos de juego largos), por tanto solo nos queda tratar de batallar lo menos posible en el territorio del enemigo. También debemos ejercitar un orden que no sea el mismo a través del cual él nos vence.

La Guerra de Guerrillas

Desde la más remota antigüedad ejércitos formales y gigantescos fueron derrotados por ejércitos pequeños mucho menos equipados. A partir de las guerras de liberación africana y los movimientos insurgentes en Latinoamérica y otros países del tercer mundo, comenzó a hablarse de **Guerra de Guerrillas**, ejércitos pequeños fraccionados al extremo en pequeños comandos muy preparados y especializados, dando golpes puntuales, en los momentos de mayor debilidad del adversario, golpes que uno tras el otro producen como resultado el debilitamiento del enemigo hasta el extremo de terminar sus resistencias y hasta invertir la relación de fuerzas a través de ataques continuos y sistemáticos a sus defensas.

Las características principales de estos ataques, mas allá de lo sorprendivos es la condición de retirada, golpes secos rápidos, que producen la mayor perdida en el oponente con el menor número de bajas propias. Golpe y retirada, si es posible sin bajas. Como el agua que deshace la piedra esta **Guerra de Guerrillas** lleva al adversario, aunque lo ataquemos en su propio campo, a un para nada propicio para él, desde que no es mucho lo que puede hacer diferente a lo que ya hace. Nosotros podemos cambiar, él no. Esa es una gran ventaja.

Los Micro-juegos o Micro-ciclos

Desde el comienzo de las apariciones de **Manrique** en los foros de Internet hablamos del concepto de **micro-ciclos** o **micro-juegos**. Cualquier estrategia de apuestas consiste en destinar una cierta cifra de dinero llamada "caja", la caja traducida a fichas debería alcanzar para superar cualquier contingencia adversa y llegar a un saldo positivo por pequeño que este fuera. Queda muy claro que un número importante de fichas, digamos 1000, cubren casi cualquier tipo de fenómeno medianamente analizado previamente por un jugador experimentado.

Digamos que elegimos, la formación de una figura determinada, llámese este cuadro, línea "L" o "V", busquemos que aparezca alguna de las 10 terminaciones de 0 a 9 o alguna de las 9 figuras surgidas de la reducción a un dígito. Sea como sea, realizando la progresión adecuada podremos observar que se ganaría con gran asiduidad.

La gran falacia de estos "sistemas" es que **ganan algunas pocas unidades**, cuando ganan y **pierden centenares cuando pierden**.

Tan atractivos resultan para los principiantes que son los preferidos por los vendedores poco escrupulosos para exhibir como joyas preciadas en la vidriera de sus productos.

Es común ver como se renuevan las legiones de compradores de estos sistemas, dado que siempre se incorpora nueva gente al juego. También es sencillo entender por que algunos caen más de una vez en la compra de estas soluciones milagrosas, creen que lo que fallaba era el "sistema" y van a la búsqueda de otro que lo supere, cuando en realidad lo que falla es la esencia perdedora de este tipo de apuestas, común a todos los métodos de esta naturaleza.

Recuerden la **Ley de Manrique: Todo lo que puede pasar pasara**, y recuerden también algo que nunca me canso de recalcar: **el principal enemigo del jugador profesional es la dispersión**.

Pregunte a cualquiera que vende este tipo de sistemas cual es la solución para la caída de 3 cajas en tramos cortos. Usted puede ganar 600 fichas luego de jugar un mes y perder 3 cajas o sea 3000 fichas necesitando luego varios meses de juego continuo e invicto, recién para volver a estar empatado con la banca. Nadie resiste eso.

Nunca le contestarán la pregunta anterior, sólo le dirán que eso "nunca pasa", lo cual no es cierto, debido a que ni ellos ni nadie pueden saber lo que pasará en el futuro.

Los **micro-juegos** en cambio permiten realizar todo tipo de adaptaciones para corregir aun las situaciones más adversas, por ejemplo usar una progresión por escalas.

Supongamos que buscamos la corrección de un **Ecart** sobre alguna chance simple 7 apuestas planas de una unidad el primer escalón, 2 unidades el próximo escalón de 7 apuestas nos proveen un tramo que cubre potencialmente 14 jugadas con 21 fichas, la ventaja visible es que 7 pérdidas en el primer escalón se recuperan con solo 4 ganadas en el segundo, es decir jugamos con la "probabilidad" a nuestro favor sin que la caja ponga en peligro nuestra caja general, la que siguiendo con el ejemplo debería ser al menos 10 veces (y 20 mejor aún) esa caja puntual.

En la entrega anterior de la **Serie Arcano** hice referencia a que **Cellini** ganaba fortunas con su **Sistema Rustico**, y es verdad las ganaba, pero quizás debería decir que lo que en realidad "ganaba" era su criterio. Profundo conocedor como era de los ciclos del azar, él desconfiaba de las sesiones que le ofrecían ganancias prolongadas y cambiaba los puntos de entrada esperando

"Scartos" mas pronunciados o reduciendo el monto de las posturas o ambas cosas a la vez.

Toda la **Serie Arcano**, todas las intervenciones de **Manrique** insisten en la fragilidad de confiar en los sistemas para ganar en forma metódica, el que espera eso de la **Serie Arcano** no esta aprovechando bien su tiempo leyéndola.

Lo que sí va a proveer la **Serie Arcano** es la suma de conocimientos necesarios para desarrollar un criterio propio y encarar el juego de azar en mejores condiciones. **Les proveeré infinidad de sistemas e infinidad de variantes, pero ni algunos de ellos, ni todos en su conjunto pueden alcanzar para ser exitosos si falla el sentido común.**

Volviendo a los **micro-ciclos** debo decir que lo más importante de ellos es que acotan por sí mismo la magnitud de la tragedia que puede estar esperándonos.

Es claro que la sucesión de **micro-ciclos** negativos nos llevaría igualmente a la ruina, la suma de micro desastres resultaría en un gran desastre. Claro que si adaptamos la caja en forma decreciente luego de cada-micro ciclo perdido lo que hacemos es alejar cada vez más al **Fenómeno Catástrofe** de su dominio de probabilidad.

El Fenómeno Catástrofe

Denominamos **Fenómeno Catástrofe Total** a aquel evento lo suficientemente prolongado como para consumir la totalidad de la caja destinada a vencerlo. Denominamos **Fenómeno Catástrofe Parcial** a aquel evento que aún no consumiendo la caja total pierde lo suficiente como para que nuestro saldo remanente no alcance para cubrir la apuesta necesaria.

El **Perfecto Perdedor** luego de perder, por supuesto repone las fichas necesarias para convertir un fenómeno parcial en uno Total.

Ejemplo:

Apostamos un número atrasado, digamos el 23 y lo seguiremos durante 100 bolas destinando para ello 500 fichas de modo de ir aumentando la apuesta para quedar ganando cuando se produce el acierto. Si el número 23 no sale durante esas 100 bolas habrá ocurrido el **Fenómeno Catástrofe Total**.

El Fenómeno Milagro

Denominamos como **Fenómeno Milagro** a aquel fenómeno compuesto de una cantidad de aciertos tal, que sus pagos multiplican al menos 3 veces la caja inicial disponible por el jugador para esta jugada. Debemos aclarar que el **Fenómeno Milagro** se compone de una secuencia ininterrumpida de aciertos, es decir hablamos de un fenómeno continuo e ininterrumpido y no de los saldos parciales o totales de una secuencia discontinua o una sesión.

Existen medidas para cada tipo de apuestas que acotan el largo de un **Fenómeno Catástrofe** y de un **Fenómeno Milagro**, por ejemplo, un jugador que apuesta a un solo pleno puede esperar como máximo tres aciertos consecutivos, sin importar si cambia bola a bola el pleno elegido o lo mantiene fijo. Tres plenos consecutivos darían más de 100 unidades de ganancia por lo que jugando una unidad por bola el **Fenómeno Milagro** debería producirse durante una sesión de 33 bolas.

El **Fenómeno Milagro** es inversamente proporcional (recalcamos **inversamente proporcional**, no idénticamente opuesto debido a la incidencia del 0) al **Fenómeno Catástrofe** opuesto si consideramos el mismo tramo de juego.

Para explicarlo mejor diremos que un jugador que juega 35 números diferentes por bola, puede esperar que hasta 4 veces se dé ese número que le hará perder la caja en este caso de 140 unidades.

Es muy importante hacer ver que el **Fenómeno Catástrofe** puede devenir de cualquier modo, fuera del periodo acotado que limita a un **Fenómeno Milagro**.

En el ultimo ejemplo citado y suponiendo una caja total de 35 fichas el **Fenómeno Milagro** se produciría cuando jugando 35 números por bola ganáramos al menos 105 veces seguidas sin perder una sola vez, en cambio su **Fenómeno Catástrofe** opuesto se daría apenas se produjera una perdida antes de haber ganado 35, imposibilitando seguir con este tipo de apuesta, el **Fenómeno Catástrofe Total** opuesto seria desde luego apostar a 35 números y perder en la primera bola.

La conclusión es obvia: Un milagro no compensa una catástrofe de igual magnitud.

Como se combate el Fenómeno Catástrofe

La unión hace la fuerza, dicen, entonces seria más difícil que fueran 2 las catástrofes que conjuntamente se conjugaran para configurar el nuevo **Fenómeno Catástrofe**, si jugáramos colaborativamente siguiendo al 34 además del 23, es decir, si alcanzara con que apareciera el 23 o el 34 y destináramos 600 fichas (a expensas de reducir las ganancias potenciales obtenidas en un acierto) la probabilidad de ocurrencia de ambas derrotas por lógica será menor, no imposible, pero si mas improbable y desde luego tendrá un costo en inversión y un decrecimiento de utilidad en caso de acierto.

Todo tiene precio.

Otra forma de atacar los **Fenómenos Catástrofe** es atenuarlos mediante jugadas colaterales o de mayor cobertura (nuevamente cedemos utilidad a cambio de atenuar riesgos)

Ejemplo:

Siguiendo al 23 utilizando el **Paracaídas de Manrique** dispondremos de 33 jugadas sin aciertos antes de tener que incrementar la apuesta, es decir jugando 34 fichas como máximo podemos obtener una ganancia porcentual a pesar de no salir el numero perseguido, siempre y cuando salgan antes de la bola 17 bien la cercena, cuadro, línea, o semipleno que lo contiene.

Desde luego que involucionando ante cada acierto colateral, el ciclo puede extenderse y producir ganancias continuas que llegan a superar las buscadas con el acierto de un pleno.

Ejemplo:

Dispondremos de 100 fichas y buscaremos ganar el 20% es decir 20 fichas, Para ello destinaremos 34 fichas jugando plano una ficha por bola, las que de perderse se renovarán por 34 bolas mas jugando 2 fichas por pleno, de modo que de ganar cobraremos 72 fichas, y nos quedara un saldo de 4 a favor. Las ultimas 33 fichas alcanzaran para jugar 11 bolas por 3 plenos.

Seguimos entonces al 23 y acertamos 4 veces su seisena en las primeras 10 bolas dejándonos una ganancia de 16 unidades, luego lo acertamos en la bola 19 acertando en su calle ganando 3 fichas más y llevando nuestro saldo a 19 unidades, en la bola 22 ganamos con la seisena y nuestro saldo es de 22 fichas, como verán ya se cumple el objetivo que buscamos 20% de la caja.

Quiero aclarar que lo expuesto es simplemente un ejemplo, y que no configura un sistema en si mismo.

Para configurar un sistema deberíamos determinar un criterio de elección que además permita suponer a través de algún elemento sólido que estamos cerca de la finalización del **Fenómeno Catástrofe**.

Es importante para ello conocer a fondo la naturaleza de los **Fenómenos Catástrofe** que tratamos de vencer, a tal fin desarrollaremos al finalizar el capítulo el concepto de **AMAPV Arcano de Manrique para los Atrasos Potencialmente Verificables**.

La forma de atenuar los **Fenómenos Catástrofe** es no destinar todos nuestros recursos a vencerlos sino solo una pequeña parte, buscando pequeñas contribuciones marginales con cada ataque, ataque que de perderse no comprometerán seriamente nuestras posibilidades de desarrollo futuras.

Volvemos a la **Guerra de Guerrillas**, ataques cortos en momentos teóricamente muy favorables, sin arriesgar toda nuestra tropa frente a un enemigo inmensamente más poderoso. Golpear y huir y hacerlo muchas veces, solo cuando nos conviene, tratando de encontrar a nuestro enemigo distraído y si eventualmente esta atento y nos vence solo habremos perdido alguno de nuestras valiosos recursos, dejando nuestra capacidad futura no comprometida.

No puedes morir en Beirut si no vas a Beirut, dice la **21ª Ley de Manrique**

Los ciclos naturales Todo tiene un final

Así como deberíamos desconfiar que nuestra suerte no puede ser tanta cuando se nos presenta un ciclo sospechosamente largo de ganancias, es decir a medida que nos acercamos al **Fenómeno Milagro** así también debemos pensar con relación a los **Fenómenos Catástrofe**, ningún evento es eterno ni siquiera las catástrofes son eternas, lamentablemente, por que de serlo, jugar a su contra nos produciría ganancias eternas.

O sea que a la larga todo **Fenómeno Catástrofe** termina, ¿cuál es el largo máximo? Lamentablemente sabemos que nos es infinito pero nada nos garantiza que el fenómeno mas largo observado no este a punto de ser superado por el próximo.

La solución seria esperar lo suficiente como para entrar en la zona en que nuestra caja cubriera el máximo conocido y aún más. Lamentablemente esperar esto podría determinar que antes muriéramos de viejos que ver que el fenómeno se presente.

Buen dato! si es como un imposible esperar estar cerca de los limites máximos de duración de un **FC** ergo el **FC** conocido no es humanamente fácil de ver.

O sea que podríamos correr cuidadosamente su límite a un sector humanamente visible, y atacarlo con un **micro-juego**.

Las herramientas que veremos a continuación ayudaran a dilucidar esta incógnita.

Las Permanencias Resultado

Las **Permanencias Resultado** son el registro de los números aparecidos bola a bola y el resultado que hubiera producido al jugar de determinada manera.

Si bien esto siempre es posible hacerlo simulando jugadas a través de lo que definimos como **juego Ficticio**, las **Permanencias Resultados Reales** abren un gran campo de estudio de los ciclos de **equilibrio-desequilibrio** que son altamente aprovechables. Conociendo los límites de los **Fenómeno Milagro** y sus promedios podemos hasta sacar ventaja de una permanencia resultado de un jugador que juega "a cualquier cosa".

Supongamos que un jugador llega con 200 fichas que riega a lo largo del paño, jugando en forma desordenada y sin sistema alguno. Al cabo de una hora este hombre tiene mil fichas y sigue jugando en forma caótica, es de esperar que su **Fenómeno Milagro** toque a su fin o al menos comience a equilibrarse, no sería mala jugada cubrir tíbiamente los sectores que descuida (en la medida que esto sea posible) destinando una pequeña porción de nuestra caja, tomando eventualmente algo mas de riesgo si nuestro saldo es positivo.

Si llega como es de esperar la fase negativa de este jugador en el tramo que jugamos en su contra, su tragedia va tornándose nuestra bendición y ahí debemos considerar hacer un alto en nuestras apuestas o hasta cambiar de andarivel y jugar un rato a su favor.

Si el hombre se queda a pesar de estar viendo disminuir sus ganancias, es probable que estemos ante un **Perfecto Perdedor** que termine dejando lo ganado mas la caja inicial, cuando no más y más. Sin embargo debemos tratar de evitar el pensar que se producirá un **Fenómeno Catástrofe Total**, (el optimismo irracional dejémoselo a él) sino que su ruina llegará, pero de forma escalonada, es decir deberíamos prestar atención a fases prolongadas de ganancias o perdidas y buscar pequeñas correcciones.

Igual que en la bolsa de valores, las caídas no suelen ser continuas y permanentes, sino que son una sucesión de nuevos pisos intercalados de breves repuntes. Ciertos inversionistas ganan con las caídas y los repuntes (lo hacía Lord Keynes por ejemplo) y no necesariamente con los períodos de alzas puras.

Tanto las subas y bajas bursátiles como la evolución de las **Permanencias Resultado** presentan cierta "previsibilidad" dentro de un contexto plagado de infinidad de variables contradictorias y concurrentes. Este tema lo desarrollaremos cuando veamos las **Ondas de Elliot** y su parangón con la dinámica del azar en los juegos.

Debo anticipar que las **Ondas de Elliott** estudian fenómenos no totalmente azarosos, como lo son los movimientos bursátiles, pero que en algún punto coinciden con las conductas del jugador y la evolución de una **Permanencia Resultado**.

Para explicar mejor este concepto voy a reproducir un dialogo que mantuve con uno de los foristas hace un tiempo a través de un chat en Internet.

(El chat se ha editado y se han corregido los signos de puntuación para hacerlo mas didáctico)

Manrique: ¿Cómo le fue anoche en el casino?

Forista X: Mal, estoy bastante decepcionado

Manrique: ¿Qué paso?

Forista X: Estuve jugando punteros, tal como usted lo indicó, y desafortunadamente perdí la caja, los números que aparecían en condición de apostarse, desaparecieron luego de algunos aciertos. Estuve algo arriba, y luego, perdí todo.

Manrique: Por empezar usted cometió un error conceptual muy importante, no puede haber perdido **todo**, habiendo ganado **algo** antes, recuerde la **Regla**

Dorada de Manrique, cada vez que usted gana, lo que gana lo guarda, de modo que ya sabe que perderá menos que la caja que lleva. Además usted debe recordar siempre que el concepto central de toda mi estrategia de selección tiene que ver con aprovechar la **dinámica equilibrio-desequilibrio**, usted no va a ganar eternamente jugando al equilibrio, ni va a ganar jugando al desequilibrio, lo que fue su caso ayer. Usted va a ganar sistemáticamente toda vez que entienda que a los desequilibrios los corrigen otros desequilibrios que llevan a equilibrios precarios. Usted jugo a punteros un tramo que estaba corrigiendo, es decir equilibrando, ¿hasta cuándo? Hasta que nuevos punteros reemplazaran a los anteriores, ese nuevo desequilibrio, no esta haciendo más que buscar el equilibrio final al que se tiende a largísimo plazo.

Forista X: ¿Y qué tendría que haber hecho?

Manrique: Dejar de jugar de esa manera no bien sintió que su caja se iba consumiendo y seguir jugando de modo ficticio o directamente cambiar de juego. El segundo error es deprimirse por perder, si bien es humano y no es lo mismo ganar que perder, si usted esta seguro de lo que hace, solo ha perdido una batalla. Pero hablando de ayer, ¿usted en algún momento se dio cuenta que iba camino a perder todo?

Forista X: Sí me di cuenta que iba a perder

Manrique: ¿Y siguió...?

Forista X: Sí

Manrique: ¿qué buscaba?

Forista X: Recuperar

Manrique: ¿Haciendo lo mismo que lo llevo a perder?

Forista X: ¿Entonces su juego de punteros no sirve?

Manrique: Claro que sirve, **pero sirve cuando gana**, es imposible que cualquier tramo que juegue gane jugando a los punteros, el error es agotar su caja, detrás de un fenómeno que puede retrasarse demasiado. Un paraguas sirve para todas las lluvias, pero a veces el viento sopla de costado y nos mojamos igual.

Forista X: ¿cómo puedo corregir eso?

Manrique: A través de las **Permanencias Resultados**

Forista X: Permanencias Personales, Permanencias transformadas, ahora Permanencias Resultado

Manrique: y vendrán unas cuantas más...

Forista X: ¿de qué se trata?

Manrique: Imagínese que yo le cuento que miro a una persona que esta jugando siempre a lo mismo, no importa que, un sector, una docena, 5 plenos, da igual por ahora, está bien

Forista X: está bien

Manrique: Resulta que el hombre se va y deja su cartón con la permanencia que acaba de jugar, y al lado de los números aparecidos aparecen los resultados

34 +8

12 -4

13 +8

25 -4

26

Manrique: ¿Qué le indica?

Forista X: Que no ganó ni perdió

Manrique: Correcto pero observando esto yo use sus jugadas, ¿cómo cree que me fue?

Forista X: No lo sé

Manrique: Gané 1 ficha, el empató, pero yo observándolo gane, detecte su patrón, gana una pierde una, gana una pierde una
Jugué una y gane, suficiente.

Voy a otra mesa, un hombre jugaba fichas importantes a 11 números el 0 y sus cinco vecinos en el plato, a derecha e izquierda, además una apuesta fuerte a la tercera docena.

El hombre gana 5 veces seguidas, a veces con los plenos a veces con la docena, siempre los mismos números, pero a medida que ganaba incrementaba las apuestas

Forista X: Entonces usted jugó a lo mismo y ganó...

Manrique: NO

¿Cuánto tiempo más podía ganar este hombre? Por que abusar de la suerte por que pensar que ese sector estaba privilegiado frente a otros, ¿cuánto más podría ganar?

Forista X: Entonces que hizo

Manrique: Jugué a la contra una bola, la que el hombre perdió,

Forista X: Pero pudo haber ganado una mas...

Manrique: Si, en ese caso hubiera perdido, digamos que el total de mi apuesta fue una unidad, gane casi 4 unidades... valió la pena

Forista X: Y de haber ganado él, o sea de haber perdido usted

Manrique: En principio quizás jugar una vez más o dos a lo sumo a la contra, en caso de perder, aceptar esa pérdida, que ya recuperaré. No puedo poner todos los huevos en la misma canasta y arriesgarme a que el hombre gane una fortuna esa noche, a la que yo contribuiría jugando contra él.

Forista X: Usted me hablaba de **Permanencias Resultado**, ¿es esto?

Manrique: No exactamente.

Los dos ejemplos que le di, los referí a jugadores que repiten la jugada, sin embargo las **Permanencias Resultado** se refieren a cualquier tipo de jugada, incluso aquellas que ganan o pierden como resultado de sumas y restas, ejemplo, esas personas que juegan muchos plenos a diferentes números y a pesar de acertar pierden por que apostaron más de lo que cobran aunque esto sea mucho.

O sea una **Permanencia Resultado** es la anotación de los resultados de lo ue juega una persona.

Manrique: En principio, si, pero visto así no indicarían nada. Lo más importante de las **Permanencias Resultado** es la **Aplicación del Arcano de Manrique para las Permanencias Resultado**, es decir **la Zona Roja** y **la Zona celestial** en la terminología **del Nono Santelli**.

EL **AMPPR** es el número humanamente esperable de jugadas seguidas que una persona puede ganar o perder y varía de acuerdo con lo que juega, además depende también de la caja disponible para vencer el **Fenómeno Catástrofe** (o esperar que acabe el Fenómeno Milagro) puntual que representaría que la persona siga ganando o perdiendo.

Ejemplo:

Si usted tiene la paciencia suficiente vaya a una mesa de Punto y Banca y destine 3 unidades y sólo 3 a jugar a la contra de cualquier jugador que haya ganado o perdido 8 veces seguidas ininterrumpidas, sin importar el monto que juegue en cada apuesta (no tome en cuenta desde ya los Encartes que hubiera ganado, hablamos de chance simple pura), entre un 80 y 90% de los casos usted ganara una unidad antes de perder las 3.

En realidad el **Numero Mágico de Manrique** para la **chance simple** es **11**, en este caso (a mi juicio el óptimo) 8 ganancias o pérdidas consecutivas y 3 unidades para el ataque: $8+3=11$, En caso de disponer comenzar el ataque ante una serie de 7 ganancias o pérdidas consecutivas las unidades destinadas deberían ser 4 ($7+4=11$), de modo que usted buscara que su saldo de ganancias y pérdidas llegue a ser 6 antes que llegue a 11. ¿vio que sencillo?

No recomiendo secuencias de ganancias o pérdidas inferiores a estas por que empieza a aproximarse a la dinámica propia de una chance simple, y entonces las

Permanencias Resultado se superpondrían con la propia ley que describe el fenómeno, perdiendo su eficacia, chocaríamos todo el tiempo con dispersiones más "azarosas", ya no estaríamos jugando en la zona de "ventaja esperable" esencia del **Arcano de Manrique** en cualquiera de sus formas.

Es interesante detenernos en un ejemplo que suele llevar a distorsiones de pensamiento, y como siempre los mitos terminan solapando las verdades subyacentes y confundiendo las conclusiones.

Un jugador que juega muchos plenos, semiplenos, calles, etc. cubriendo casi la totalidad del paño generalmente cobra muchas mas veces de las que no, simplemente por que juega a casi todo. Con independencia de que si lo que cobra es más de lo que juega, este tipo de jugadores se exponen a 2 tipos de **FC**, el primero llega lentamente a través de la erosión continua de las jugadas que pagan menos que lo apostado, el segundo es la aparición furibunda de uno de los números no apostados que hacen perder la totalidad de la apuesta a veces cientos de fichas, cuando esto sucede en las ruletas electromecánicas los jugadores tienden a pensar que esas máquinas leen las apuestas tirando a los huecos, es decir haciendo salir los números no apostados.

Manrique: En realidad si usted toma sus **Permanencias Personales** puede simular jugadas que no realizó en su momento y anotar los resultados que hubieran sucedido, sobre la base de ellos preparar sus ataques de la próxima jornada.

Forista X: Déme un ejemplo

Manrique: Uno sencillo, a chance simple sobre menores-mayores por ejemplo

En 100 bolas es esperable que usted gane 50 y pierda 50 juegue a lo que juegue, sin embargo usted sabe bien que la gente jugando así, suele terminar perdiendo, lentamente pero pierde.

Forista X: ¿Por qué pierde?

Manrique: Usted tendrá días de ganar, digamos 10 fichas, tendrá días de perder digamos 10 fichas, si esto fuera si usted a la larga empataría, si no existiera el 0, dado que en promedio el 0 saldrá 3 veces cada 111 bolas usted tendrá que considerar un promedio de "pérdidas fijas" de 3 unidades cada 111 bolas, mas allá de que acierte 10 mas de las que pierde, ese DIA ganara 7, y los días que pierde 10, en realidad perderá 13

Ahora bien, juguemos siempre a mayor por 111 bolas y anotemos a esto lo

llamaremos **Permanencia Resultado 1**

Ahora anotemos los resultados de jugar ficticiamente esas 111 bolas al último salido, es decir mayor o menor de acuerdo a la última bola y anotemos los resultados a esto lo llamaremos **Permanencia resultado 2**

Por ultimo tomemos el anteúltimo salido y juguemos ficticiamente, a esta anotación la llamaremos **Permanencia resultado 3**

Teniendo en cuenta estas anotaciones

¿Usted a que jugaría?

Forista X: Jugaría a la contra de la que más perdió o más gano

Manrique: Correcto, ¿Y cómo lo jugaría?

Forista X: De acuerdo con el criterio de Cellini, buscando que la corrección me deje una unidad de ganancia

Manrique: Esta aprendiendo rápido

*La lluvia empieza de a poco
Después viene el chaparrón
Voy haciendo punta solo,
pero atrás viene el montón
Vamo´ a ver quien los sujeta
Ya se vienen arrimando
Cuando sientan el barullo
Van a creer que esta tronando*
El Retobao, Alfredo Zitarrosa

Santelli, Carmencita, El Perfecto Perdedor y El juego psicológico de Don Waldemar

Mi primer maestro: El Nono Santelli

La persona que me enseñó el tema de las **Permanencias Resultado** fue el **Nono Santelli**, en Mar del Plata a fines de los 50. Yo era muy joven y no tenía ninguna experiencia pero ver al **Nono Santelli** jugar era un espectáculo digno de una película de Fellini, no tanto por él, que era inmovible (a deferencia de **Cellini** siempre locuaz) sino por los personajes que le servían de inspiración.

Santelli era un filósofo, mas que un jugador, menos artesanal que **Cellini**.

Santelli era profundamente práctico *mire ese hombre* me decía le quedan 2 fichas en la mano, *mire allá* y me mostraba las pilas del casino *¿quién gana?* me preguntaba y jugaba a la contra de este hombre, casi siempre se quedaba con las dos fichas antes de perder 4 o 5 que eran lo máximo que se permitía por candidato.

También ganaba con los jugadores neutros, *ese rusito es un relojito* me decía y efectivamente nunca perdía mas de 3 fichas seguidas, tampoco las ganaba entonces, cada vez que ganaba 2 o perdía 2 entraba en la contra y ganaba.

Capitulo aparte merece como detectaba los ciclos en los jugadores irregulares, es decir aquellos que juegan a plenos desparramados por el paño. Un ejemplo de estos era **Carmencita**.

Carmencita era una señora que aparece con otro nombre en un libro agotado que se llama **el Alemán que venció a la Ruleta** y que cuenta anécdotas reales de este alemán que efectivamente venció a la ruleta, y no precisamente por los desvíos que presentaban los cilindros (cosa que hizo al principio), volviendo a Carmencita era una mujer ya mayor en esos años pero que debió haber sido muy bella en su juventud, dueña de una gran fortuna **Carmencita** jugaba cifras impresionantes cada noche y por supuesto perdía casi siempre.

El **Nono Santelli**, era muy amigo de ella y se cansaba de sugerirle que dejara de jugar, incluso le decía que él ganaba mucho dinero aprovechando su forma irracional de juego. A veces hasta le "devolvía" parte de lo que ella perdía, y que él "recuperaba". **Carmencita** era muy orgullosa y se enojaba mucho con él. La pobre mujer terminó tirando las cartas para vivir, en la miseria más ruin.

Carmencita jugaba casi siempre a la primera docena, no importaba que hubiera salido 10 veces seguidas, ella seguía y jugaba cada vez más, **Santelli**, se acercaba y le decía:

- *por que no se va Carmencita, mire lo que tiene.*
- *Una mas, una mas* le contestaba

Y esa ficha más que pretendía, generalmente iniciaba una serie de pérdidas demoledoras. Por supuesto **Carmencita** jugaba más y más para recuperar y así en 4 o 5 bolas dejaba todo lo ganado y lo traído, le gritaba a los croupiers, les echaba la culpa de su desgracia, al rato volvía con mucho dinero y sin alguna de sus importantes alhajas, las que salía a empeñar en las casas que había frente al casino para tal fin. Una noche la vi hacer esto 3 veces, supongo que no le habrán querido tomar la ropa.

Santelli le avisaba:

- *Carmencita, ahora voy a ganar con su desgracia, ¿por qué no se va?*
- *Una mas, una más.* Respondía siempre

Santelli se iba con mucho dinero **Carmencita** con nada, supongo que estaba enamorada del **Nono** por que jamás se enoja, con él.

Carmencita era más que un ejemplar femenino de **Perfecto Perdedor** era una compulsiva irrecuperable, pero existían muchos **Perfectos Perdedores** en todas sus fases a los que **Santelli** "se inspiraba"

Lejos de ser una cuestión de suerte **Santelli**, tenía muy en claro los términos máximos de aciertos y perdidas posibles de acuerdo al juego que desarrollaba cada uno de ellos. De este modo sabía que una persona que corona más de 2 tercios del tablero puede ganar 12 veces como máximo antes de tener una caída parcial o total, en este caso era bastante sencillo ver como cubría el tercio descuidado y los números más pobres, de 30 veces que jugaba así **Santelli** ganaba casi todas, y cuando perdía solo se permitía un máximo de 5 unidades.

Para recuperar usaba progresiones solo cuando era estrictamente necesario pero cuando ganaba solía buscar "los hongos", él y **Cellini** lo llamaban "**reacción en cadena**". Sencillo: si **Carmencita** perdía mucho cada noche, hacer lo contrario y de modo inverso, provocaría resultados contrarios.

Créame el lector que de haber conocido a **Santelli** hubiera comprendido, como yo lo hice, que tras cierta cantidad de bolas se juegue lo que se juegue, aparece en escena la **Zona Roja Absoluta** la **Tormenta Perfecta** diríamos hoy, o sea ese número que hace perder a toda la mesa.

Santelli ubicaba esa jugada maldita entre 12 y 15 bolas, considerando únicamente las jugadas donde quedaban huecos de a lo sumo 3 números sin cobertura, su arcano particular indicaba un máximo de 6 bolas para acertar este fenómeno, de no ser así lo abandonaba.

Hay que ser muy imperturbable para ver como todos los jugadores de la mesa clavan sus ojos en uno, y el **Nono** lo era. Generalmente **Santelli** jugaba contra una o dos personas o contra su **Perfecto Perdedor Ficticio** producto de sus **permanencias Resultado**, pero a veces jugaba contra toda la mesa.

La teoría de **Santelli** de cualquier modo era más determinísticamente hablando filosófica, ciclos de ganancias y pérdidas, ritmos naturales.

Decía: *¿A usted le parece que todos los días martes pueden estar nublados? Si en primavera o verano hay 2 días nublados por semana, si los últimos 6 martes estuvieron nublados y estamos en primavera....*

Por esa época también transitaba el casino un hombre muy inteligente llamado **Don Waldemar**. **Don Waldemar** era ruso, y era un hombre con muchos conocimientos matemáticos, editaba una revista sobre sistemas, era muy amigo de **Santelli** y aprendió de él el tema del juego de los ciclos.

A diferencia de **Santelli, Don Waldemar**, estudiaba más las características psicológicas de los jugadores llegando a caracterizar 16 tipos diferentes de acuerdo a su conducta, en esencia hacían lo mismo usaban las **Permanencias Resultado** de un tercero para determinar sus apuestas.

Don Waldemar también utilizaba conceptos de los grandes estudiosos en particular de **Alyett**, además de **Chateau** y **Marigny**, y de un ruso llamado **Iavcolev**, básicamente el concepto de **Coincidencias Improbables**, sin embargo descreía absolutamente de los sistemas mecánicos en el largo plazo, y solo los usaba para dar golpes cortos y huir con las ganancias, en este sentido era mucho más conservador que **Santelli**, que se permitía siempre estirar los ciclos de ganancias, más por impulso lúdico que por codicia **Don Waldemar** definía algo así como 16 tipos de apostadores de acuerdo a la personalidad de cada uno de ellos, a mi juicio este inmenso desarrollo teórico si bien fantástico, es útil para desarrollar una estrategia de juego psicológico pero demasiado complejo como "espejo en que mirarse" para entender con claridad a que tipología se pertenece y así eventualmente evolucionar hacia estadios de mayor profesionalismo.

Don Waldemar vivía en Buenos Aires en la calle Caseros, cerca del Parque Lezama (escenario de encuentros de amor de los protagonistas de la novela **Sobre Héroe y Tumbas** de **Ernesto Sábato**). Muchas veces lo visite en su casa donde tenía una gran biblioteca repleta de libros sobre ruleta que había traído de Europa. Cerca de su casa todavía existe un viejo almacén donde se consiguen botellas muy añejas de todo tipo de licores.

Sin desvirtuar para nada el valiosísimo trabajo de **Waldemar**, prefiero basarme en mis interpretaciones de mi primer maestro el **Nono Santelli**, quien además fue el que enseñó a **Don Waldemar** el concepto básico de los ciclos naturales y la adaptación con que cada persona trata de capitalizarlos, la mayoría de las veces equivocándose como lo veremos a continuación.

Clases de Jugadores

Existen 7 clases de jugadores bien definidos

1 Jugadores compulsivos:

Se trata de gente enferma, en general con tendencia mitómana, suelen armar un esquema psicológico en el que se encierran cada vez más y pierden absolutamente los límites de la realidad.

En general arrastran una fuerte culpa latente que los lleva al auto castigo, el que puede llegar al suicidio. Suelen pedir prestado con cualquier excusa y perder no solo dinero propio sino el de otros.

Suelen arrastrar a otros jugadores en sus delirios, sea vendiéndoles sistemas, usando el dinero para seguir jugando y perdiendo sea estableciendo sociedades en las cuales siempre el otro pone el dinero y ellos el glorioso "sistema".

Los extremos de esta patología presentan personajes muy llamativos al punto que existe una persona ya de avanzada edad que propone jugar con el dinero del incauto afirmando que ningún sistema gana, pero que él sabe como ganar, aunque no dice ni como ni por que siempre encuentra financistas que le solventan su necesidad de apostar y perder.

Este hombre asiste a diario al casino del barco de Buenos Aires por lo menos desde fines de los años 90. Basta ver su vestimenta para darse cuenta que este hombre no gana.

Lleva siempre una campera muy colorida y tiene ojos claros, incluso publica avisos en los diarios ofreciendo esta curiosa sociedad, para la que siempre encuentra candidatos.

De estos ejemplares he encontrado en todos los casinos del mundo.

Otra metodología es usar falsas e improbables historias de tremendas ganancias, las que indefectiblemente conducen a ser expulsados del casino, o poseer la supuesta complicidad de croupiers o supervisores, a veces sin que los mismos, cuando existen realmente, sepan que son utilizados para esta estafa.

Es fácil reconocerlos: nunca le darán el sistema a cambio de nada, sino que lo darán una vez que usted desembolse su dinero, sea para jugar dividiendo utilidades pero no pérdidas, sea para pagar por la "Piedra Filosofal"

El único objetivo de estas estafas es disponer de dinero para ejecutar sus técnicas perdedoras en las que ellos mismos creen, a tal punto que a veces pierden total conciencia de la realidad y aún descubiertos niegan la evidencia.

2 Perfectos Perdedores Fase I

Se trata de jugadores inteligentes equilibrados y cuerdos, es decir que no presentan la patología de los anteriores pero que no pueden controlarse durante la sesión de juego, aunque luego de ella reflexionan acerca de lo que hicieron, casi siempre arrepintiéndose y prometiendo cambiar de conducta en futuras ocasiones, pacto consigo mismo que violaran sistemáticamente.

La característica central de estos jugadores, es no conformarse nunca con lo que pueden llevar ganado (a veces cifras más que atractivas) y buscando un poco más comienzan a perder.

Una vez que comienzan a ceder parte de lo ganado intentan recuperar lo que tenían, prometiéndose a sí mismos irse apenas lo logran, promesa que desde luego también violaran, de modo que indefectiblemente llega el momento en que empiezan a perder nuevamente y en el afán de recuperación terminan perdiendo todo lo ganado y todo lo que llevaban para esa sesión, en algunos casos rozan lo patológico y regresan a su hogar a buscar mas dinero, aunque esta es la característica del ludópata, alguna vez el **Perfecto Perdedor Fase I** puede caer en esta conducta.

En el fondo son escépticos respecto a la posibilidad de ganar científicamente. Se escudan en frases vacías tales como que nadie gana y que el azar es invencible, que solo sirve el pálpito o lo que tira el croupier o la suerte.

3 Perfectos Perdedores Fase II

El **Perfecto Perdedor** en su **fase II**, es un **Perfecto Perdedor Fase I** golpeado por la experiencia.

A través de los tropiezos continuos se da cuenta que ante una ganancia razonable lo mejor es irse, y comienza a hacerlo. Sin embargo el **PP Fase II** considera a cada sesión de juego como independiente de las demás, y entonces, los saldos finales de sus incursiones son negativos.

El **PP fase II** cuando pierde, pierde todo y generalmente cuando gana, gana menos de lo que lleva, no por que sea imposible esto último, sino por que su psicología se sustenta sobre los sustratos del **PP Fase I**, y entonces quiere ganar más y más, encontrando necesariamente un punto en que comienza a perder y en el que avisado como esta de la conducta práctica, suele abandonar el juego.

El **Perfecto Perdedor Fase II** juega con reglas muy elementales generalmente sin ninguna lógica formal, mas allá de las fantasías y racionalizaciones en las que incurre para justificar que juega como juega por que no sabe hacerlo de otra manera.

Suele creer en los palpitos, en lo que tira el croupier y fantasías de ese tipo. Vive de recuerdos gloriosos como forma de no enfrentar la realidad y por eso repite técnicas que alguna vez le dieron resultado, aunque hayan fallado muchas veces más que las que funcionaron.

4 Perfecto Perdedor Fase III

Cansado de perder, y siempre y cuando se trate de una persona perseverante el **Perfecto Perdedor** se hace sistemista, o sea entra en la fase III.

En esta fase el jugador **pierde tanto o más que en las fases anteriores** por que al dinero de las apuestas debemos sumarle, los sistemas inservibles que compra, las cenas que invita a los muchachos que dicen saber como ganar, y en algunos casos al dinero que le da a otros "expertos" que tienen el sistema, pero no pueden jugar por que andan con un problema familiar, o por que ganan tanto que a ellos los echan del casino y otras estafas de esa naturaleza.

Esta es la fase en que el jugador se haya mas cerrado en sí mismo, cree que se puede ganar, lo afirma a capa y espada, cree saber como, pero en realidad no lo sabe, defiende a los sistemas como única forma de ganar y ataca a los que le señalan que no es tan cierto que un sistema pueda basar una estrategia exitosa en si misma.

Siempre encuentran que la falla del sistema esta en su falta de perseverancia, en su inconducta o en sus escasas posibilidades económicas, sigue afirmando que sabe como ganar, pero no tiene respuesta a la pregunta de por que no lo hace.

Esta es la topología mas frecuente en los foros de Internet, eternos buscadores inconsistentes de sistemas, que salen corriendo detrás de cada liebre que se les cruza, agotándose en el intento repetido y sin poder atrapar ninguna.

Rehuyen a los estudios sistemáticos para prestar atención a cualquier aviso del tipo *Gane ya, como lo hace el Tío Fran, o Marcial el piloto!!!*

Para ellos mejor que para nadie cabe la **22ª Ley de Manrique que dice No hay peor ciego que el que no quiere oír.**

Esta fase puede durar años e incluso toda la vida

5 Perfectos Perdedores en su fase IV

A través de tantos golpes y de tantos sistemas estudiados, el **PP fase IV** se vuelve escéptico, ya no volverá a comprar sistemas, ni a dejarse estafar, pero seguirá creyendo que la solución para ganar es un sistema.

Mientras la búsqueda se oriente hacia un "sistema" se seguirá siendo un Perfecto Perdedor.

¿Esto quiere decir que los sistemas son inútiles? No, pero son solo una parte de lo que hace falta para ganar.

Igual que la anatomía para un médico, es necesario conocer uno o más sistemas, igual que un médico necesita saber bastante más que anatomía para ejercer con éxito. Un profesional necesitará dominar mucho más que sistemas para ganar.

Lo que diferencia a los **profesionales** de los **Grandes Profesionales**, no es tanto el dominio de los conocimientos, sino el criterio para ejecutar esos conocimientos.

No me dé un sistema, déme un concepto decía siempre mi gran maestro el **Nono Santelli**.

La característica central del **PP Fase IV** es que deja de lado con extrema facilidad estrategias que vienen funcionando bien y en las que invirtió mucho tiempo y quizás dinero, ante la primera señal de pérdidas, hartos ya de estar hartos y de ver repetirse la vieja historia.

Su escepticismo lo bloquea y en definitiva nubla su razonamiento. Desde luego que este escepticismo es conceptualmente mucho mejor que el escepticismo del **perfecto Perdedor fase I** respecto a las probabilidades reales de ganar científicamente.

A veces maneja un concepto poderoso y se entretiene en pruebas larguísimas sobre todo tipo de permanencias, como esperando confirmar que lo que cree funciona, en lugar de invertir el tiempo en exprimir las variantes del concepto y atacarlas desde la lógica.

Confiar en los resultados que arrojan las pruebas en permanencias es condenarse casi con seguridad a un resonante fracaso, dado que nunca veremos nuevamente situaciones como las que probamos.

En todo caso las permanencias servirán para practicar la operatoria, para analizar las variantes posibles y las situaciones pero jamás para determinar que un sistema vaya a funcionar en el futuro.

Sé que esta afirmación va a traer polémica pero también sé que los que me desmientan, en el fondo habrán vivido la situación de haber probado una y otra vez sistemas que andaban en las permanencias y que luego los destrozó en la práctica. De igual modo descartaron la belleza formal de alguna estrategia apenas falló en algunas permanencias.

Dirán que no habían probado la suficiente cantidad de bolas, dirán que las permanencias no eran "reales", pero la realidad es otra. Nada en la ruleta, ni en el ajedrez, ni en los negocios, ni en la vida se repite de igual manera, cada situación es nueva y afortunadamente es imposible prever todas las circunstancias, la vida sería opaca de tan previsible y no plantearía desafíos al Indomable Espíritu Humano.

¿Alguien conoce una formula que permita ganar siempre al ajedrez?
¿Por qué tendría que haberla para la ruleta?
Nunca es triste la verdad, lo que no tiene es remedio...

Ya volveremos con detenimiento sobre este tema de la **Relatividad de las Permanencias** como herramienta de prueba, pero si es importante recalcar que la única forma de dejar de ser un **Perfecto Perdedor Fase IV** es aceptar que debemos lidiar con la incertidumbre y olvidarnos la **Fábula del Control Absoluto**.

6 Jugadores Profesionales

Los **Jugadores Profesionales** son personas que dominan, no solo su conducta sino todos los parámetros del juego, el tiempo la rentabilidad en proporción al riesgo a la inversión y además encaran la actividad con mentalidad empresarial.

Como buenos empresarios saben que deben lidiar con la adversidad y con la incertidumbre, que nadie regala nada, y que ganar dinero no es fácil en ninguna profesión honesta.

No ganan todas las sesiones ni lo pretenden. Trabajan también en sus hogares llevando su contabilidad minuciosa, preapartan las jugadas y están permanentemente estudiando nuevas técnicas para mejorar, aunque difícilmente abandonen de un día para otro una estrategia que les viene dando resultado.

El hacer todo lo correcto los inmuniza de la depresión de perder por no haber hecho lo necesario, desde luego no les gusta perder, pero nunca es una tragedia cuando esto sucede, es solo una de las circunstancias con las que deben enfrentarse.

7 Creadores o artistas

Son aquellos que siendo o habiendo sido o no jugadores profesionales desarrollan a través de sus estudios y conocimientos las nuevas guías que servirán a sus contemporáneos o a los profesionales del futuro. Entre otros **Marigny de Grilleau, Chateau, Alyett, Billedivoire, Santelli, Cellini**.

¿Por que pierden los sistemistas?

Llamamos sistemista a un jugador que encara la empresa de ganar a la ruleta o a los juegos de azar, cuando en realidad es una metáfora del **Perfecto Perdedor Fase IV**

Tengo 2 noticias para dar, una buena y una mala
Empecemos por la mala: **No existe un sistema que gane siempre**
Sigamos con la buena: A pesar de eso **se puede ganar a la ruleta** y de hecho un pequeño grupo de elegidos lo hacen consistente y frecuentemente los **Jugadores Profesionales**, que los hay los hay, aunque tratan de no ser muy visibles y para nada llamativos. Difícilmente usted les vea la cara ni sepa su verdadero nombre. Creo que no hace falta explicar por qué.

No hay sistemas infalibles, es decir que ganen el 100% de las veces que se ejecutan, existen si muchos sistemas que **ganan mas veces que lo que pierden**.

¿Por qué entonces la gente pierde?
Recordemos que no existen los sistemas infalibles (sí alguien conoce alguno estoy dispuesto a pagar por él lo que pida)

Los sistemistas pierden por 2 motivos:

A) Por que usan sistemas malos, o sea pierden "sistemáticamente" se basan en premisas falsas violan toda lógica "empresarial", Es fácil detectar un mal sistema, simplemente fíjese si la conducta que propone el sistema se corresponde con lo que haría un empresario. Ejemplo: ningún buen empresario volvería a comprar un artículo que no se vendió, y desde luego nunca compararía mas cuanto menos se venda, observe los sistemas que andan por ahí, y luego me dice. ¿Que es una **progresión creciente a perdida sino una inversión sobre lo que no esta saliendo**? Es cierto que debemos tener un cierto grado de perseverancia, pero no tanta como para seguir comprando globos de color negro, esos que nadie nos pide.

No podemos basar todo el éxito de nuestra empresa en que mañana se desate una epidemia de gusto sobre los globos de ese color, más aun cuando los negocios de la cuadra se cansan de vender globos de otros colores.

B) Porque de poseer sistemas relativamente buenos, no tienen ni la constancia para ejecutarlos en forma continua, o la paciencia y tranquilidad para atravesar los momentos adversos, que los habrá.

Teoría de la Relatividad de los sistemas de Manrique

La Teoría dice, **acciones iguales** conducen a **resultados distintos** cuando las **circunstancias son distintas**.

Y en la ruleta todo es siempre distinto, **no hay dos permanencias iguales**.

Por lo tanto la bonanza de un sistema depende de las muestras sobre las que se prueba pero no puede ser concluyente respecto a idénticos comportamientos futuros.

Dado que no existe ningún sistema que gane el 100% de las veces que se practica, nos encontramos con que de ser ganador, ganará por saldos, Cuando y como se producen esos saldos, es ni más ni menos lo que hace perder al sistemista

Por que pierden los sistemas, es bastante fácil de ver: por que es imposible que ganen siempre, ergo pierden a veces y nunca podremos saber cuanto y cuando pierden (de saberlo podriamos evitarlo y entonces serian infalibles.

¿Cómo hacer para ganar?

A través de una conducta impecable, de profesionalismo y del dominio de un conjunto mínimo de técnicas, tácticas y estrategias, mejor aun sustentadas en sólidos fundamentos teóricos.

Usaremos los sistemas simplemente como la mejor forma o quizás la menos mala de tratar de aprovechar las **dinámicas de equilibrio-desequilibrio** y lo haremos no solo estudiando esa dinámica para los números que salen sino para los resultados que producen.

Trataremos de **acotar las dispersiones** en un **pequeño segmento**, a su vez **acotado a nuestros resultados**, y **multiplicaremos los eventos** para hacer que esos segmentos sean lo más acotados que podamos disponiendo de una **gran cantidad de micro-cajas** para llegar a saldos porcentualmente valiosos, como en la **Guerra de Guerrillas**, atacaremos cuantas veces nos sea posible y a medida que nuestros ataques sean positivos aumentará nuestra fortaleza, pero ante el menor

traspíe, rehuiremos por todos los medios de arriesgar indebidamente la ventaja que llevamos.

Mi respuesta extensa y ordenada es la **Serie Arcano**. No es la única respuesta, ni pretendo que sea la mejor, pero es la mía, y es libre y gratuita.

La multiplicación de los eventos

AMAPV

Arcano de Manrique para atrasos Potencialmente verificables

Frecuencias Coincidentes o Ceros de la Función Resultado

Para entender bien la potencia de este concepto es necesario haber comprendido previamente el concepto de **Permanencias Personales**, para refrescarlo diremos que la muestra aleatoria que tomemos siempre es valida, en tanto aleatoria para configurar un nuevo ataque.

Me interesa no obstante aclarar algunos conceptos: Supongamos que ayer jugamos cien bolas, lo mismo anteayer y así los últimos 10 días.

Tenemos entonces 1000 bolas de "historia" personal, pueden ser de la misma mesa y el mismo casino, o de diferentes mesas y diferentes casinos, es nuestra "historia clínica".

Supongamos que tenemos un balance de 100 rojos por encima de los negros. Sabemos que a la larga el número de rojos y negros deberá tender a la igualdad,

Pero no sabemos cuando, aunque si sabemos que cuantas más bolas analicemos mas se acercara a la igualdad, es decir a la larga la naturaleza busca el equilibrio.

Por lógica, a la corta debe imperar el desequilibrio, un desequilibrio constantemente corregido y que vuelve a aparecer constantemente, *después de la noche la aurora...*

En una bola, sale Rojo, digamos ya hay un desequilibrio, si sigue saliendo rojo el desequilibrio aumenta. ¿Hasta cuando?

Una ley habla que el máximo atraso esta cerca de 20 veces el universo de probabilidad o sea que podemos esperar 40 rojos o 40 negros seguidos.

Si a esto sumamos los zeros que potencialmente pueden aparecer en ese tramo podríamos considerar que tenemos la probabilidad de ver quizá 44 o 45 bolas sin un negro (lo mismo vale para par, impar, etc.)

O sea que seria cuestión de esperar digamos que se produzca el fenómeno de 38 bolas sin negros o sin pares o sin impares y allí entonces jugar con progresión...

La mala noticia es que 20 veces el universo potencial es un número que quizá nunca veamos en toda nuestra vida, salvo que las ruletas estén "arregladas".

Si observamos los plenos tenemos que el máximo atraso posible es 37×20 ó sea 740 bolas sin aparecer digamos el 17.

Tampoco veremos un fenómeno de esta característica.

Existe sin embargo un nivel de atraso que si se puede ver, pero que es raro, y es la mitad del expresado anteriormente.

Este numero lo llamaremos el **AMAPV (Arcano de Manrique para los Atrasos Potencialmente Verificables)** y es exactamente **10 veces el universo de probabilidad**

O sea 20 rojos de atraso, o sea 60 bolas de atraso en una línea, 120 en una calle, 370 bolas de atraso a un pleno.

Para los quinieleros: que un ambo se atrase más de 1000 sorteos a la cabeza, es raro pero se ve.

¿Quién no ha visto alguna vez 10 rojos seguidos o 10 mayores, quién no ha jugado toda la noche al maldito 25, mientras salen todos los demás? No obstante no es lo mas frecuente ¿verdad?

Claro que podemos pasar toda la noche esperando el momento propicio, ¿entonces?

La solución es multiplicar los eventos usando **Permanencias Personales y Frecuencias de Aparición. A mayor cantidad de muestras mayor probabilidad de encontrar lo que buscamos.**

De aquí en adelante vamos a concentrarnos solo en los plenos, por 2 razones, primero por que tienen la mejor relación de pago, segundo por que podemos aplicar la **Matemática Abstrusa de Manrique** a través del **Paracaídas** del susodicho, cosa que no podríamos hacer utilizando chances simples.

De cualquier modo el uso del **AMAPV** a través de **Permanencias Personales y Frecuencias de Aparición** es totalmente aplicable cualquier línea que se desee seguir

¿Qué es la **Frecuencia de Aparición?** (en adelante FA) Cada FA corresponde al lugar de bolas hacia atrás que deseemos analizar.

Definamos solo a efectos de establecer una nomenclatura que la bola actual, es decir la ultima aparecida es la **Frecuencia 0** , **Frecuencia 1** seria el valor de bola anterior a la recientemente aparecida.

Ejemplo sale el 19 y luego el 34 y luego el 12 la **Frecuencia 1** seria el 34, la **Frecuencia 2** seria el 19.

Veamos esta permanencia 12, 34, 22, 11, 17, 0 de cara a la próxima bola que vaya a salir la Frecuencia 6 seria el 12.

Lo que vamos a buscar es que el valor de nuestra Frecuencia FN sea igual al valor que va a aparecer, o sea **FN = Valor de la bola a salir**. A esto llamaremos **Frecuencias Coincidentes** o **Ceros de la Función Frecuencia** dado que si restamos sus valores cada vez que coincidan su resta será un 0.

Ejemplo:

El último número que salió es el 15, y 500 bolas atrás también salió el 15, la **Frecuencia 500** es una **Frecuencia Coincidente** y se ha producido un cero en la función **Frecuencia 500**.

En el caso de la **Frecuencia 1** queda claro que lo que buscamos es la repetición contigua de un número: 14, 14 por ejemplo

La probabilidad de que esto suceda es $1/37$, y el **APAVM** es 370 bolas. Quiere decir que si tenemos un atraso de 365 bolas en las que no hubo repeticiones contiguas bien podríamos entrar a jugar a que esto suceda, sabiendo que estamos ante un fenómeno "raro", aunque no imposible.

Desde ya no se hagan ninguna ilusión de que forzosamente esto suceda, por que como bien dijimos, en teoría puede llegar a 740 bolas.

¿Qué utilidad tiene entonces?

Bien, así como calculamos la **Frecuencia 1**, podemos calcular la **Frecuencia 500**, es decir observar el valor de la bola que salió 500 números atrás, lo mismo podemos hacer con la 501, la 502, la 503, etc, o por que no la **F1000**, etc, etc

Quiere decir que usando nuestras **Permanencias Personales** y un programa en alguna hoja de cálculo, podríamos llevar la lista de cada bola que vayamos a jugar, preparando el trabajo en casa.

Cuando apenas abrió el casino del barco en Buenos Aires fui con una HP científica y un señor de anteojos negros pelo corto y bigotes muy amablemente me dijo "aquí no se permite el uso del ordenador", o sea que desde allí fui con mi libreta de almacenero.

Al disponer de muchísimas líneas de negocio simultáneas, podemos trabajar sobre por ejemplo las 5 Frecuencias mas atrasadas AMAPV a para 5 plenos será $10 * 37/5$ lo que da 74, y el número máximo teórico será exactamente el doble o sea 148. Quiere decir que podría ser una buena medida tomar 5 frecuencias que presenten un atraso en la aparición de sus ceros de función mayores a digamos 100 bolas.

Así y todo y siempre buscando ganancias porcentuales pequeñas pero seguras podemos aplicar el **Paracaídas de Manrique** a estos 5 números.

Ejemplo:

Usted busca el 32 pero sale el 31 gana con la calle 31, 32, 33, habrá ganado su secuencia a pesar de no haberse cumplido el fenómeno que buscaba, por lo tanto vuelve a jugar desde la seisena. Usted tiene 34 bolas para acertar algunas de las opciones intermedias.

Cada vez que acierta además de ganar algunas fichas esta estirando su búsqueda del acierto "buscado". Cuando este se dé, lo deja de jugar.

Cuando usted busca varios a la vez, en condiciones similares todos trabajan cooperativamente.

El socialismo no ha muerto!!! One for all, and all for the one!!!, alguno puede fallar, pero no todos, y sumando los aciertos accesorios y los "reales" debemos llegar al 1% en la inmensa mayoría de nuestras sesiones. O sea con 100 fichas de caja debemos buscar 20.

Mi recomendación es buscar no más de 5 frecuencias muy atrasadas (los tres mosqueteros, D´artagnan y Manrique), en lo posible altas, es decir que permitan llevar los deberes hechos desde casa, ¿por qué?

Por que es interesante hacer una planilla en la cual vemos bola a bola como puede ser la jugada optima. Y elegir frecuencias bajas nos obliga a calcular sobre la marcha, esto

es fácil en la F1 o en la F2 incluso yo las llevo sin anotar hasta la 10 como les dije, pero más ya se complica aun anotando.

Ejemplo:

En nuestra próxima apuesta la **Frecuencia 508** manda jugar el 22, la **Frecuencia 644** manda jugar al 19, en lugar de un **Paracaídas** con 2 fichas a cada uno, podemos concentra la apuesta conservadoramente en una sola seisena que contiene a ambos, o eventualmente ser más agresivos y buscar el semipleno 19/22 En casa y bien tranquilos lo podemos decidir sin presiones, incluso podemos llevar un **árbol de decisiones** en función de lo que viene saliendo, diferentes hojas para diferentes situaciones. Mas o menos agresivo de acuerdo a lo que vaya ganando o perdiendo.

Mi recomendación usar fichas mayores al mínimo (cuando se domina bien el juego) y apenas de gana el 1% se cambia de postura achicándola al mínimo posible. Todo lo que se gane (una vez asegurado y guardado al menos el 1% puede jugarse sin mayor culpa, aunque no es lo que más recomiendo, una vez cada tanto no viene mal como válvula de escape.

En el libro **El Alemán que Venció a la Ruleta** se habla de la detección de desvíos que usaba el alemán, pero luego también habla de que jugaba números fijos diferentes cada noche y es una variación de este sistema que el alemán aplicaba mezclándolo con los punteros.

Lo mismo ocurre con el famoso **Sistema de los Pelayo**, lo que dicen en su libro: **La Fabulosa historia de Los Pelayo** no es lo que de verdad hacen.

Ninguno de los dos libros habla nada de métodos, son anecdóticos.

Los **Pelayo** usan un **Cruce de Frecuencias** parecido al del alemán. Una bella noche de la primavera del 2002 en el Puerto de Barcelona y frente a un pulpo con aceite de oliva y pimentón, y pan con tomate al estilo catalán, **Ivan Pelayo** me reconoció que así era y hasta se sorprendió de algunos detalles que conocía.

Las bases de esto las veremos en el **Capítulo III de la Serie Arcano**. Este sistema ampliado me permitió ganar 26 plenos seguidos en el casino de La Toja hace dos décadas, es cierto que jugando entre 15 y 22 números

¿Podemos usar esto de las frecuencia para las chances?, claro que sí usando el **AMAPV** adecuado a cada caso.

Ejemplo si la **Frecuencia 50**, presenta un retraso de 13 o 14 en negros, o si la frecuencia 12 presenta un atraso de 30 en la primera docena.

Como verán jugamos contra la rarísima probabilidad que 50 bolas después de salir un dibujo de "largo 14", el fenómeno vuelva a repetirse coincidentemente 50 bolas después.

Ustedes dirán, pero buscando hacia el menos infinito siempre tendremos alguna secuencia de "largo 14" que sintonice con mis bolas de hoy o sea en realidad juega contra el fenómeno en sí mismo: CORRECTO eso es el azar, de aquí viene la equiprobabilidad bola a bola, pero el infinito es terreno de Dios, y nosotros hablamos

de nuestra historia clínica, de nuestra vida limitada, estamos en el terreno de los hombres.

Jugamos casi contra el absurdo que se sincronicen dos cosas muy difíciles en si mismas como enhebrar una aguja en un jeep que transita un camino rocoso. Si además cruzamos alguna variable que nos dé la misma dirección de juego, entonces estaremos mas seguros, por eso, por tasa de pago y por el **Paracaídas** es mejor usar los plenos, que además multiplican las opciones a elegir.

Puede fallar, claro que si, en el ejemplo de las 5 frecuencias atrasadas tendrían que seguir atrasándose las 5 frecuencias por mas de 34 bolas además de las que ya trae y así y todo fallar también el **Paracaídas de Manrique**, en ese caso la próxima sesión esas frecuencias se habrán agravado y tendremos campo propicio para comenzar de nuevo...

¿Puede fallar?, Si claro que puede fallar, los **Fenómeno Catástrofe** existen, siempre téngalo en cuenta, ahora bien el atraso "razonablemente jugable" de 5 números aislados es de acuerdo al **AMAPV** del orden 74 bolas, es decir que las 5 frecuencias deben tener siempre cada una mas de 70 bolas de atraso en lo posible 100 de ahí que elijamos 5 como máximo ya que el **Paracaídas** en sí mismo irá cubriendo cada numero hasta su aparición, la clave desde luego es ganar 20% de la caja como máximo de modo de cortar los posibles atrasos prolongados, recuerden que el atraso que queda de hoy sirve para mañana. Y bien llegamos al fin de este capítulo, los dejo para irme a dónde ya pueden imaginar.

*Solo una cosa podría
Detenerme, una palabra...
Dí que me quede y me quedo,
Jazmín del país muchacha...*

Como un Jazmín del País, Alfredo Zitarrosa

Serie del Arcano de Manrique – Capítulo II - Parte 2 – Versión 1.0- Campaña 2004

Material de distribución libre y gratuita para fines de estudio y uso personal, absolutamente prohibida su comercialización o usufructo bajo ninguna circunstancia. En caso de hacer referencia a esta obra o parte de ella, hacerlo únicamente citando la fuente. Dado el carácter de gratuidad del mismo, considere la posibilidad de una pequeña donación a cualquier institución benéfica o persona o familia necesitada

Copyright 2004- Manrique-