

Serie del Arcano de Manrique

Versión 1.0 - Campaña 2004

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.

Tramontate stelle, al alba Vincera, Vincera, Vincera !!!

Fragmento final de Nessum Dorma

Introducción

La siguiente es la primera entrega de un Serie compuesta de diferentes capítulos en los que iremos desarrollando paso a paso los conceptos centrales del **Arcano de Manrique**, o como se ha dado en llamar el **Gran Arcano Sagrado de Manrique**.

El **Arcano de Manrique** es una medida de ambigüedad que representa al mismo tiempo, las fases de equilibrio y desequilibrio que se presentan estadísticamente en cualquier serie de números tomados al azar en un período determinado y su desvío respecto al ideal estadístico.

Generalmente este período corresponde a lo que se denomina una rotación, es decir la cantidad de elementos de la muestra es igual al total de elementos existentes.

Así el **Arcano de Manrique**, se estudiara para intervalos de 37 números para el caso de los números de la ruleta de simple 0 y 38 para las de doble 0.

Para el caso de estudiar la frecuencia de aparición de líneas o seisenas la muestra será de 6 (ya que en algunos casos excluiríamos el 0 en los análisis teóricos para luego contemplarlo nuevamente en la estrategia de juego.

De acuerdo a diferentes parámetros que iremos desarrollando, como ser número de repeticiones que presenta cada elemento, porcentaje de veces que estadísticamente esas repeticiones se producen en una rotación, etc.

Tendremos aplicaciones potenciales del Arcano que se pueden adaptar a mejor a nuestra caja y situación de juego, incluso a nuestra personalidad, o al gusto personal de ese día.

Si bien el Arcano en sí mismo no provee un sistema de juego, sus conclusiones permiten encuadrar dentro de límites precisos la frecuencia de ocurrencia del suceso en cuestión y potencialmente sacar ventaja de este conocimiento.

Desarrollaremos además diferentes estrategias de juego, con y sin progresión según el caso y reglas de administración de los saldos y técnicas de recuperación de pérdidas y capitalización de ganancias.

Todos los enfoques serán absolutamente científicos aunque evitaremos en lo posible los largos desarrollos basados en fórmulas estadísticas complejas, tratando en lo posible de no salir demasiado de las operaciones algebraicas básicas. Usaremos también ejemplos o comparaciones con situaciones de la vida cotidiana para mayor claridad.

Lamentablemente escribir así sobre temas de alta complejidad matemática, implica quizá "bajar el nivel" para entendimiento de los no expertos, que son la mayoría. Pido perdón de antemano si para los muy avezados algunas explicaciones resultan triviales.

Explicar y demostrar el Teorema de Bayes puede resultar extenuante para una persona de formación humanística, de modo que si tuviéramos que recurrir a él, lo haríamos desde sus aplicaciones prácticas y con ejemplos cotidianos o específicos.

Este trabajo es producto de muchos años de dedicación y estudio, tanto en la teoría como en la práctica.

Numerosas son las fuentes a las que he recurrido, tanto en lo teórico como en lo práctico y trataré en lo posible de no dejar de citar a ninguno de todos aquellos de los que tanto he aprendido.

En este punto quiero decir que este material es de **distribución libre y gratuita**, ni Manrique ni nadie en su nombre puede pedir un centavo por el, favor o poner algún tipo de condición para su entrega. De cualquier modo reservo mis derechos de propiedad intelectual ante cualquier intento de comercializar el mismo. Me encargare personalmente que la distribución sea lo más amplia posible.

Si alguno de los lectores de este material, lo considera válido, en ese caso, **dado el carácter de gratuidad del mismo, considere la posibilidad de una pequeña donación a cualquier institución benéfica o persona o familia necesitada**. No es necesario que lo hagan en nombre de Manrique, ni de nadie, solo de ser posible no dejen de hacerlo.

Una gota con ser poco
Con otra se hace aguacero

Capítulo I

Derrumbando Mitos

Mito 1

La ruleta es Invencible por que depende solo de la suerte

- Las Creencias Personales
- Nuestros fundamentos teóricos.
- ¿Se puede ganar a la ruleta?

Mito 2

Los Sabios afirman que ganar a la ruleta es imposible

Mito 3

La ruleta esta blindada matemáticamente y por lo tanto es invencible.

- La tasa de juego
- Capital de la Banca
- Apuestas a punteros
- Juegos al atraso
- Progresiones
- Estrategias de Juegos Cooperativos
- Estrategias de juego contra otros jugadores o método psicológico

Mito 4

El mito de la independendia absoluta de los eventos

Apéndice I

Ejercicios

Apéndice II

Sistema basado en El Arcano de Manrique para las series de doble repetición de pleno en una rotación.

Mito 1

La ruleta es Invencible por que depende solo de la suerte

Las Creencias Personales

La inmensa mayoría de los jugadores cree fervientemente que ganar a la ruleta es solo cuestión de suerte, en tal sentido se comportan y en tal sentido ganan o pierden.

Atribuyen a fuerzas misteriosas e insondables los avatares de las apariciones de rojos o negros mayores y menores, suelen encontrar oscuras conjuras en los diseños de azar atribuyendo sus desgracias a la mano del crupier, a la señora de negro que se acerco a su lado, al señor gordo que lo empujo para

hacer su apuesta, etc., etc. Otros suelen culpar al día, afirman que no era el día para jugar por que discutió con la mujer o por que era martes y para colmo 13, también el clima que si la lluvia o el viento.

Cuando ganan suelen encontrar argumentos similares, la bella rubia que lo miraba, la viejita que le sonrió, el aniversario del campeonato de su equipo de fútbol entre otros no menos originales.

No entraremos a juzgar estas creencias, ni las discutiremos, de nada servirán a nuestros análisis ni al desarrollo de nuestras teorías. No discutiremos cuestiones relativas a la fe en lo desconocido, por que eso es terreno personal de cada uno, y por que además de nada nos servirá hacerlo.

Los que crean que el azar se maneja exclusivamente por estos parámetros, quizás deban abandonar aquí la lectura de este escrito y dedicar su tiempo a otras actividades más placenteras. A menos que se tenga la curiosidad de conocer otras opiniones o las ganas de analizar otras formas de pensar, recomiendo dejar la lectura en este punto.

Así y todo pensando especialmente en estas personas hemos incorporado referencias y anécdotas históricas, algo de poesía y filosofía y un toque de humor, todo a efectos de hacer más llevadera la lectura

Nuestros fundamentos teóricos.

Solo analizaremos todo aquello que pueda ser al menos estrictamente observable, y especialmente medible y cuantificable, nuestras herramientas serán, la matemática y la probabilidad y estadística en primer lugar. Nos valdremos además de otros campos del saber, casi siempre derivados de la matemática, como lo son las finanzas (técnicas de manejo de portfolios, Ondas de Elliot) y la Teoría de los Juegos (Juegos de suma cero, juegos con transferencia de utilidad, etc.) Estos últimos vienen siendo desarrollados en los últimos 40 o 50 años y por tanto no estaban disponibles para los grandes pensadores como **Marigny** o **Alyett**, quienes seguramente hubieran sabido aplicarlos en el perfeccionamiento de sus teorías y técnicas de haberlos tenido disponibles.

Lo que más usaremos no obstante será la Lógica, en el sentido científico del término y no como coincidencia con nuestras afirmaciones, o sea lógica no es axioma, aunque un axioma en general es lógico.

Usaremos también eso que suele llamarse Sentido Común y lo haremos bajo la orbita de las denominadas **24 Leyes de Manrique**, que no son ni más ni menos que la enunciación de observaciones simples sobre sucesos y comportamientos observables e irrefutables.

Tan observables e irrefutables son, que bien podrían calificarse de redundantes obvias o evidentes, y eso mas que una critica seria un elogio, vistas desde su potencial aplicación practica.

***No puedes morir en Beirut, si no vas a Beirut* reza la 21ª ley de Manrique.**

Podría leerse como "No puedes morir de una enfermedad derivada del tabaquismo si no fumas".

Esta obviedad, que conocen la mayoría inmensa de los fumadores no alcanza para persuadirlos y mueren miles de personas al año por esa causa. ¿Hasta donde saben entonces lo que afirman saber?

Cabe entonces la enunciación de otra ley que dice ***"No hay peor ciego que el que no quiere oír"*** 22ª Ley de Manrique

De nada serviría el mejor de los sistemas para ganar a la ruleta si no observamos determinadas reglas de sentido común previas, simultáneas y posteriores a la aplicación de los sistemas

Las **24 Leyes de Manrique** son obvias pero su aplicación conduciría a muchos a ganar, dejar de perder o perder mucho menos. Aplicarlas o no y la forma y frecuencia de su aplicación dependerá de cada uno y de acuerdo a ello serán los resultados.

Este escrito hará escasa referencia a los factores psicológicos del juego y del jugador y los mencionara solo cuando al desarrollar algún sistema cuestionemos o elogiemos su validez a la luz de las conductas humanas posibles y frecuentes.

La mayoría de las conductas erradas con que se intenta enfocar el juego de azar vienen siendo desarrolladas en la serie ***El Perfecto Perdedor Una aproximación de Manrique a las conductas poco inteligentes en que caen las personas inteligentes***, serie que seguiremos desarrollando y completando en forma continua.

Lo cierto es que tanto **Las 24 Leyes de Manrique**, como **El Perfecto Perdedor**, pueden resultar tan útiles para arremeter productivamente contra la ruleta, como para aplicarlas en distintas situaciones de la vida.

¿Se puede ganar a la ruleta?

Si tomamos en cuenta la opinión de la mayoría de los jugadores tipificados en la introducción obtendríamos un categórico NO como respuesta. Según ellos todo es suerte y nada más. La forma de demostrarlo es su propia experiencia al haber aplicado alguna técnica o sistema con resultados iguales que jugar sin plan alguno, o con planes desarrollados como producto de teorías o creencias no probadas o mal interpretadas.

Tal como dijimos no discutiremos en este plano dado que los argumentos que exponen los que así piensan carecen de rigor científico.

Vamos a centrarnos ahora en aquellos, que desde la ciencia afirman que ganarle a la ruleta es matemáticamente imposible.

E pur si muove, dijo Galileo por lo bajo

Poca muy poca gente gana y gana consistentemente utilizando diferentes técnicas, métodos y estrategias, pero que las hay las hay, lo veremos a lo largo de esta sección y contaremos como lo hacen y lo han hecho sin entrar en detalles profundos, cosa que haremos a lo largo del tratado.

Mito 2

Los Sabios afirman que ganar a la ruleta es imposible

Lo que nos ocupa ahora no es demostrar con ejemplos que se puede ganar (eso lo haremos con creces a lo largo del tratado) sino hacerlo desde la pura y simple lógica.

Aquellos que dudan de esta lógica suelen avalarse con supuestas referencias y afirmaciones en este sentido que han hecho grandes matemáticos.

El argumento que suele usarse para descalificar todo intento serio de estudiar formas científicas de ganar, es que la simple naturaleza de la ruleta, es decir sus pagos injustos la hacen matemáticamente blindada, mas allá del capital disponible por el apostador para intentar la tarea. (Ver Teoría de la ruina del jugador).

Para agregar mas argumentos sostienen que si hubiera una forma sistemática de ganar los grandes genios como **Einstein** la hubieran descubierto, sin preguntarse si **Einstein** dedico algún tiempo a emprender la tarea, o estaba demasiado ocupado en su Teoría de la Relatividad y del Campo Unificado, además de sus clases en Princeton y su militancia política.

Lo que no saben o se olvidan de decir los que intentan demostrar la teoría de la ruleta blindada sobre la base de afirmaciones de grandes sabios (en otros temas, no necesariamente en la ruleta) es que otros grandes estudiosos han dedicado su vida a estudiar estas cuestiones y nos han legado su pensamiento.

Lo que sí es cierto que otros estudiosos y matemáticos estudiaron con detenimiento los juegos de azar entre ellos **Chateau, Della Moglie, Marigny de Grilleau, Sadia, Vessilier, Theo D´alost , Alyett, Sadia, Torigny y Papi**, sin olvidarnos del propio **Blas Pascal** a quien algunos le atribuye la invención de la ruleta, y el descubrimiento de la Ley del Tercio.

Algunos como **Gauss, Bernoulli, Bayes y Poincare** estudiaron los fenómenos del azar utilizando la ruleta y otros juegos no tanto para desarrollar métodos de juego, sino como elemento de estudio de otros fenómenos guiados por leyes similares.

Desde la electrónica a la aviación, pasando por la mecánica, la economía y la ecología se han beneficiado con estos estudios.

Además de los mencionados quienes hicieron grandes aportes teóricos a la teoría probabilística trasladables al juego en si mismo, hubo otros que con

sentido eminentemente práctico desarrollaron técnicas, estrategias y sistemas de ataque que en algunos casos les permitieron a ellos o a otros inspirados en sus técnicas ganar grandes fortunas **Labouchere, Lord Beredsford, Guetting**, etc, etc.

Capítulo aparte merecen los que mediante la observación de las posibles anomalías físicas de los cilindros, han ganado y ganan utilizando estas observaciones en sus sistemas de juego: Los **Pelayo** (diversos Casinos Europeos en la década del 90), **Frattusso** y su equipo (Mar del Plata, Argentina, década del 60), etc.

Además de los mencionados y en particular debo mencionar y lo haré en extenso a través de esta obra, a otras personas que me han aportado grandes conocimientos, muchas veces empíricas o de simple observación, que sirven a los que quieran verlo, como aproximaciones útiles al intento de convertir el juego de azar en actividad rentable. Ellos son **Don Waldemar, Don Dante, benvenuto Cellini y el Nono Santelli** (los 4 ya fallecidos) y **El Tío Alberto, Richard Termo y El Alto Árabe** con quienes aun en la actualidad mantengo fluido contacto y de los cuales sigo aprendiendo. Como es obvio, los últimos mencionados son seudónimos de personas dedicadas a este estudio.

Mito 3

La ruleta esta blindada matemáticamente y por lo tanto es invencible

Cuando escucho este argumento de boca de una persona de formación científica y que no juega ni le interesa dedicar un minuto a estudiar estos temas, la encuentro muy razonable. Lo que no deja de llamarme la atención es aquella gente que afirma esto y sin embargo dedican muchísimas horas de su vida a estudiar como vencer a lo que consideran invencible. Esta conducta que roza el masoquismo los lleva a veces a la tremenda frustración de correr detrás de lo que creen inalcanzable y los cierra mentalmente para encara enfoques alternativos.

19 Ley de Manrique: Para ver las cosas de una manera diferente, hay que mirarlas de una manera diferente.

Se demostró matemáticamente la imposibilidad que un cuerpo mas pesado que el aire volara, **E pur si muove** no observaban a los pájaros. Gracias a **Bernoulli** y su estudio de los fluidos a alguien se le ocurrió aplicar sus leyes y

aprovechar que las corrientes de aire provocan una fuerza hacia arriba consiguiendo que las alas del avión sustenten el peso total del mismo.

Los nombres que demostraron matemáticamente la imposibilidad del vuelo no trascendieron en la historia de la ciencia.

Un ingeniero contemporáneo al mirar las cosas desde una manera diferente diseñó a sus autos de formula 1 con la forma de un ala invertida, con lo que consiguió a través del denominado *efecto suelo* que su escudería fuera invencible hasta tanto fue imitada por las demás.

Los que afirman que la ruleta es imbatible, más allá de lo que hallan dicho los sabios, exponen argumentos, los que sin duda son absolutamente validos y reales al punto que tienen fuerza de ley. No descalificaremos estos argumentos por que son contundentes, más bien los tendremos presentes siempre para atenuar sus efectos toda vez que sea posible y más aun trataremos de ponerlos a nuestro favor en determinadas circunstancias.

Estos argumentos son:

La tasa de juego (O margen de la casa o borde de la casa)

Todo juego de azar tiene una relación de pago in equitativa, es decir paga menos que la posibilidad teórica de acierto, esto en la ruleta de un cero representa cerca de un 2,7 % de margen en contra para el jugador. En las ruletas de dos ceros ese margen se duplica.

El 2,7% proviene del simple hecho que la probabilidad de acierto es 1 sobre 37 y el pago es 1 sobre 35 (36 si se incluye la postura).

El Capital de la banca es ilimitado y el del jugador limitado

(Teoría de la Ruina del Jugador), además existen los limites de apuesta

Tasa de juego

Esto es así y es innegable, cada vez que entramos a una sala de casino tenemos que tener en cuenta que vamos a pagar ese impuesto cada vez que jugamos, mejor dicho, cada vez que ganamos, ya que cada ficha que perdemos la perdemos al 100%.

Y en esta sencilla deducción está la clave de cómo intentar rebatir esta desventaja, tenemos que encontrar la forma de ganar más que lo que perdemos o cuando perdemos, perder menos.

Otra obviedad para la colección.

Primera Ley de Manrique, Hay que poner limite a las perdidas y no las ganancias.

Todos lo saben sin embargo, basta ir al casino y ver como se comporta la gente u observar algunos métodos "racionales" que incrementan la apuesta cada vez que pierden.

Me recuerda a esos médicos que fuman mucho.

20 Ley de Manrique: Cuando sé esta en un pozo lo único seguro que no hay que hacer es seguir cavando, si es que se quiere salir.

De nuevo una obviedad, tan obvia como el aire, y como el aire, invisible para la mayoría.

Lo cierto es que cada ficha que perdemos, mas específicamente cada ficha que tenemos como saldo negativo (es decir las unidades que estamos por debajo de nuestra caja inicial) será una ficha que deberemos recuperar, la forma en que lo intentemos será la clave de nuestro éxito o de nuestro fracaso..

Las formas de recuperación son múltiples y en eso se basara prácticamente la totalidad de la **Serie del Gran Arcano de Manrique**, en como aprovechar los ciclos y la administración de nuestras cajas para limitar los momentos de perdida al mínimo y optimizar los de ganancias.

Lo mas importante que debemos tener en cuenta siempre, es que el juego de azar lo encararemos como una actividad rentable más, como una profesión que nos permitirá incrementar nuestros ingresos, o incluso vivir dignamente de ello.

Para rebatir la infalibilidad de la banca podríamos poner miles de ejemplos donde las dificultades cotidianas son muy superiores al 2.7% teórico con que la ruleta nos castiga.

Sin ir mas lejos los impuestos directos son en muchos países superiores a esta tasa, sin embargo los negocios proliferan, muchos sin incurrir en evasión. Pero ese problema dejémoselo al fisco.

No discutiremos lo indiscutible la tasa en nuestra contra existe y será una dificultad aunque no la única ni la peor a vencer.

Lo cierto es que ningún comerciante que quiera triunfar compra más el producto que menos vende, salvo que tenga datos relativamente ciertos acerca de que ese producto se revalorizara o comenzara a ponerse de moda.

Todo empresario que se precie de tal sabrá que en los periodos de recesión debe gastar menos a riesgo de perder todo su capital (o gastar mas teniendo muy en claro la resistencia de sus finanzas con el animo de ganar mercado frente a la contracción de sus competidores). Lo que quiero decir que un empresario eficiente tiene bien en claro los momentos de recesion y actúa en consecuencia disponiendo de su capital en forma conservadora o agresiva, pero siempre viendo al fin las consecuencias finales de sus acciones puntuales.

Quiero decir, nunca gasta el total de su capital a la espera de que la recesión acabe.

Puede suceder que la recesión se prolongue y su capital fenezca, pero él lo habrá defendido hasta sus últimas consecuencias. Su ruina será producto de las circunstancias pero nunca de sus acciones, al menos tratara que así sea.

Un empresario eficiente reconoce claramente también las fases expansivas y las aprovecha al máximo sin desconocer que debe hacer reservas para tiempos no tan buenos, que él sabe que tarde o temprano llegará. La hormiga y la cigarra...

La mayoría de los jugadores, ni siquiera los sistemistas, se comportan como empresarios, sino más bien exactamente al revés.

Para encarar con éxito la tasa del 2,7% en contra trataremos de comportarnos como empresarios, pero además utilizaremos todas las herramientas específicas que tengamos a nuestro alcance. De esto se trata la **Serie del Gran Arcano**, de mostrar un arsenal de herramientas que nos pongan en condiciones suficientemente positivas como para atacar con éxito a la banca. Esas situaciones no serán permanentes ni uniformes, ni se darán el 100% de las veces que juguemos, pero se darán la suficiente cantidad de veces y con saldos promedio que nos permitan salir victoriosos.

Vamos a anticipar para los impacientes en líneas generales cuales son esas herramientas en que nos basaremos.

1 En la aplicación de apuestas planas (Masa igual, masse egale, massa pari)

Son apuestas uniformes es decir siempre iguales, se gane o se pierda, hasta obtener un saldo positivo, de al menos una unidad. Como no nos olvidamos nunca que el juego nos aplica un impuesto en cada jugada que hacemos (especialmente en las que ganamos), tendríamos que buscar una situación propicia para apostar, con algún tipo de ventaja esperable en un periodo razonable que compense el famoso impuesto.

Dos tipos de juegos se basan en esta teoría,

A1) Juego de punteros (Juega a favor del desequilibrio)

Es decir aquellos números o aquellas chances que aparecen con más frecuencia que otros. Jugando en periodos donde el desequilibrio es manifiesto, estos juegos ganan aún jugando apuestas planas. La Ley del Tercio con todas

sus limitaciones, que veremos mas adelante, será una de nuestras herramientas. Los desvíos de la **Ley del Tercio** se compensarán con la aplicación del Arcano en cada caso.

En este caso nos referimos a los desvíos producidos por la naturaleza misma del azar y no por factores externos como desgaste de cilindros, desvíos en las mesas etc. Que merecerán un anexo en si mismos, anticipando desde ya que estas herramientas son difíciles de desarrollar dado que los casinos atienden permanentemente a corregir estos posibles desvíos.

B1) Juegos al atraso (Se basan en buscar el equilibrio)

Es decir se busca jugar a los atrasos con apuestas planas, hasta tanto el número de unidades ganadas sea superior al de las invertidas para lograrlo. Para desarrollar este juego nuestra base teórica será la **Ley del Equilibrio, o Ley de los Grandes Números**, y utilizaremos además otras herramientas tales como la ley de distribución de figuras, y las ecuaciones de Desvió o Ecart o Scarto, las que estadísticamente permiten suponer una vuelta al equilibrio cuando un cierto desequilibrio se manifiesta.

Tanto la estrategia A1 como la B1 se basan en invertir tiempo en lugar de fichas, es decir requieren un periodo mas o menos largo en el cual se toman datos sin apostar.

Dado que esta espera no garantiza ganar en el 100% de los casos, suele ser poco propicia para los jugadores muy impacientes o con poca resistencia a la frustración, esperar para perder no es agradable para nadie.

Lo cierto es que abrir un negocio y que en determinado día no entre nadie, produce el mismo efecto, pero no es tan visible ni lleva al comerciante a abandonar lo que esta haciendo, conciente que los días de perdida serán compensados por otros de ganancia.

Lo positivo de estas estrategias es la tranquilidad relativa con que se juega una vez iniciado el ataque y lo relativamente rápido que puede obtenerse una ventaja suficiente para obtener el resultado del día. Lo más frecuente es sin embargo alternar pocas perdidas y pocas ganancias por no mostrarse claramente una vuelta al equilibrio muy manifiesta. Jugando pacientemente esa ventaja llega si sabemos conformarnos con la acumulación sistemática de pequeñas ganancias que al capitalizarse nos llevaran a cifras importantes en el mediano plazo.

Crecimiento Vegetativo de Cajas de Manrique o Teoría Malthusiana del Maestro

Progresiones

Las progresiones igual que los martillos son herramientas, y las herramientas en si no son ni buenas ni malas. Un martillo puede usarse para cincelar el Miguel Ángel o para romper la cabeza de alguna suegra, o sea pueden usarse para bien o para mal.

También queriendo usarse para bien pueden usarse incorrectamente como en caso que citó un conocido en que la cabeza de la suegra era mas dura que el martillo (Opinión de mi conocido, yo no abriré juicio sobre ninguna suegra en particular)

Siempre dentro de una clara estrategia de caja el uso de progresiones puede servir a efectos de limitar en tiempo las fases de recuperación de perdidas u amplificar los ciclos positivos.

Los límites a una estrategia de recuperación basada en progresiones están en evitar caer en la simplicidad infantil de confiar en que el simple hecho de apostar mas cada vez que se pierde, producirá inexorablemente en algún momento la recuperación de lo invertido. Estos sistemas catastróficos a la larga son extremadamente populares por su supuesta lógica final, **en algún momento tengo que ganar y cuando gano recupero todo** dicen.

Lo que se olvidan de decir o no saben los que adhieren a esta lógica, es que más temprano que tarde se producirá la situación nunca deseada en que nuestra serie de perdidas se prolongue tanto que nos deje sin caja, o que alcancemos el limite de mesa o que no lleguemos en tiempo a cubrir el 36 que era el numero con que recuperábamos y justamente el que va a salir. Confiar en esto es confiar en la suerte y nos colocaría dentro del grupo de los primeros que mencionamos en este capitulo y no merece mas discusión.

Lamentablemente jugando así la mayoría de las veces se gana, pero en la medida que no se ponga un limite adecuado y se asuma una perdida razonable para buscar ganar por saldos, las escasas series de grandes perdidas serán lo suficientemente altas como para resultar irrecuperables con las largas series de ganancias exiguas.

Además las progresiones violentas (llamo violenta a aquella en que la apuesta es siempre mayor en cada bola respecto a la bola anterior, pero no abro juicio por ahora sobre su bondad o falta de ella sin ponerla en un contexto determinado) producen un estado nervioso en el jugador promedio, que la mayoría no es capaz de tolerar ni siquiera jugando a progresiones ganadoras y ganando.

2ª Ley de Manrique Todo lo que puede pasar pasara

O sea, eso que no queremos que pase, mejor prepararse para lo malo y no esperar la "buena suerte" dado que para ganar estamos casi siempre preparados

Después de 25 rojos puede venir otro rojo, o un cero o dos ceros

Puede tardar mas de 37 bolas en repetirse un pleno 3 veces
Puede no formarse un cuadro en 36 bolas
Puede atrasarse 23 pases o mas una docena
Un número puede repetirse 4 veces
Nuestro cumpleaños puede no salir en toda la noche
Y empecinarnos en que salga algo hasta que lo agarremos...

Prepararse para lo malo significa 4 cosas

1- Disponer de mentalidad positiva, es decir más allá de las pequeñas pérdidas a la larga ganaré, quiero ganar la guerra puedo perder alguna batalla.

2- Disponer del capital para desarrollar el juego que vamos a hacer (con las recomendaciones generales de reducir al perder, etc.)

3- Disponer de la paciencia y el tiempo para recuperar las pequeñas pérdidas que se vayan produciendo sin entrar en el juego del casino y empezar a correr más para llegar antes que se acabe la gasolina.

4- No empecinarse, es el pecado capital del jugador.

La martingala simple o el método de García (los desarrollaremos en el Capitulo específico de progresiones) son dos ejemplos de la supuesta infalibilidad de las progresiones, lamentablemente están los límites de mesa que impedirían a un supuesto jugador con capital ilimitado el ganar siempre, salvado el hecho que nadie dispone de capital ilimitado.

Existen muchas progresiones o estrategias basadas en progresiones que apuestan mas cuando más ganan y menos o lo mismo cuando pierden.

Labouchere inversa, contra D´alembert, Guetting, Beredsford inversa y otras. De nuevo afirmamos que una progresión no es ganadora en si misma si no se la aplica adecuadamente.

Aplicarla adecuadamente significa aplicarla sumada a una estrategia de administración de cajas, de acuerdo a un criterio de selección de apuestas determinado y compatible con la progresión, acotarla en su crecimiento o decrecimiento a los parámetros que sintonicen con los objetivos buscados.

Es muy fácil de ver lo que no se debe hacer, bastante mas difícil ver lo que sí se debe hacer en este sentido.

También podemos combinar progresiones de manera conjunta que trabajen sobre chances opuestas jugando a los saldos resultantes. Un ejemplo claro de esto es la aplicación de la **contra D´alambert** a una chance y la **Holandesa** a la contraria, dando ganancia en los ciclos de desequilibrio y saldos cercanos a lo neutro en periodos equilibrados, con objetivos de ganancia modestamente proporcionales a la caja arriesgada son bastante seguros y confiables, aunque tediosos en su aplicación.

Ninguna progresión ni estrategia de progresión puede cambiar la tasa de juego, dado que al ganar con la progresión también estamos pagando el impuesto proporcional.

Sin embargo las usaremos para tratar de optimizar los resultados de aciertos producidos al buscar que se cumpla un fenómeno entre límites acotados.

Casi todos los sistemas conocidos usan la progresión en algún punto en el cual el desequilibrio en nuestra contra es prolongado, en ese caso los sistemas de apuesta plana incrementan la apuesta por escalones, apostando plano toda la duración de este escalón (cada escalón puede durar la misma cantidad de bolas o no por ejemplo como recomienda **Marigny** puede acompañar proporcionalmente al desvío), con la esperanza que ese desequilibrio cada vez mas pronunciado regrese finalmente al equilibrio y para recuperar entonces necesitemos menos apuestas ganadas.

Si nuestra estrategia contempló entrar en una fase de juego muy desequilibrado y estamos apostando al retorno del equilibrio, todas las unidades perdidas nos están indicando que el desequilibrio empeoró, lo que hace más "favorable a priori" la apuesta al equilibrio, entonces subimos un escalón en nuestra apuesta. **Marigny** recomendaba subir una ficha al estar siete fichas abajo cuando el desvío inicial para una chance simple expresada como apariciones en series o aislados superaba un Ecart de 4 (lo veremos con detenimiento en los capítulos 2, 3 y 4 de esta serie).

Una última forma de usar progresiones es usar **El Paracaídas de Manrique**, basado en el **Sexto teorema de la Matemática Abstrusa de Manrique** o **Paradoja de Manrique** que dice:

Es posible hacer progresiones sin incrementar la apuesta

La que a su vez se basa **en la 15ª Ley de Manrique: El que puede lo mas puede lo menos.**

Esto significa que si busco ganar con el 36, si juego a la línea que lo contiene también ganaré en caso que salgan cualquiera de los otros cinco números.

En lugar de incrementar la apuesta cuando pierdo, busco aumentar la tasa de riesgo y de jugar a calle paso a jugar a un cuadro que contiene al pleno mientras mi apuesta de cómo saldo al menos una unidad de ganancia seguiré apostando a lo mismo, pasando a línea, semipleno y pleno siempre jugando una ficha y siempre buscando ganar al menos una ficha.

Variando la cantidad de números seguidos con esta metodología y la velocidad de evolución e involución obtenemos diferentes variantes de juego como lo son

los sistemas **ABC de Manrique, Las 220 Cabras de Manrique, El HC3 de Manrique y el sistema de punteros de Manrique.**

Todos estos sistemas y otros, mas sus múltiples variantes se desarrollaran con detenimiento en un capítulo específico, pero como digo respecto a todas las herramientas, (y un sistema no es mas que eso) se adaptan mejor o peor a distintas circunstancias de juego y de caja. Si bien pueden aplicarse a rajatabla y en forma aislada, esto no garantizaría ganancia permanente en cualquier caso si no se observan el resto de las recomendaciones que iremos desarrollando.

Ver ejercicios al final del Anexo 1

El Capital de la banca es ilimitado y el del jugador limitado

La teoría de la ruina del jugador expresa que más tarde o más temprano se producirá la situación en la cual un capital prácticamente ilimitado vencerá al capital siempre modesto de un jugador individual.

La clave esta entonces en cambiar el enfoque con que vamos a jugar tratando en lo posible de igualarnos lo más posible a la casa de juego, aunque esto no lo podamos hacer a través de nuestro incremento de capital.

Lo primero que tenemos que pensar entonces es que nuestra lucha para ser eficaz no necesita quebrar al casino. El sueño de hacer saltar a la banca a producido más quiebras que quizá ningún otro en la ruleta. Reduzcamos nuestras pretensiones digamos que con ganar un par de millones de dólares en algunos años podríamos conformarnos, al punto incluso de no volver a jugar nunca más.

Si fuéramos aún más franciscanos podríamos conformarnos con obtener un ingreso lo suficientemente bueno como para no necesitar de otra cosa, o a lo sumo obtener un complemento a nuestros ingresos actuales.

2 son las estrategias que podemos aplicar en este caso y son:

 **Estrategias de Juegos Cooperativos**

 **Estrategias de juego contra otros jugadores o método psicológico**

Estrategias de Juegos Cooperativos

Esta es la última generación de estrategias para ganar a la ruleta y otros juegos, como ya dijimos en tiempos de los grandes estudiosos no existía el desarrollo matemático que sobrevino luego de la aparición de la Teoría de los Juegos. Estas estrategias se basan en criterios similares al manejo de un portfolio de inversión donde chances opuestas o complementarias trabajan para un fin común, distribuyendo sus saldos de ganancia o pérdida de acuerdo a un criterio de ganancia final general.

El estudio de los juegos ha inspirado a científicos de todos los tiempos para el desarrollo de teorías y modelos matemáticos. Conceptos tales como

probabilidad, media ponderada y distribución o desvío estándar, son términos acuñados por la estadística matemática y que tienen aplicación en el análisis de juegos de azar o en las frecuentes situaciones sociales y económicas en las que hay que adoptar decisiones y asumir riesgos ante componentes aleatorios.

Pero la **Teoría de Juegos** tiene una relación muy lejana con la estadística. Su objetivo no es el análisis del azar o de los elementos aleatorios sino de los comportamientos estratégicos de los jugadores. En el mundo real, tanto en las relaciones económicas como en las políticas o sociales, son muy frecuentes las situaciones en las que, al igual que en los juegos, su resultado depende de la conjunción de decisiones de diferentes agentes o jugadores.

Se dice de un comportamiento que es estratégico cuando se adopta teniendo en cuenta la influencia conjunta sobre el resultado propio y ajeno de las decisiones propias y ajenas.

La técnica para el análisis de estas situaciones fue estudiada por un matemático, **John von Neumann**. A comienzos de la década de 1940 trabajó con el economista **Oscar Morgenstern** en las aplicaciones económicas de esa teoría.

El libro que publicaron en 1944, "***Theory of Games and Economic Behavior***", abrió un insospechadamente amplio campo de estudio en el que actualmente trabajan miles de especialistas de todo el mundo.

El principal estudioso de este tipo de estrategias se llamó Sadia quien desarrollo con detenimiento su concepto de Mutualita, que no es otra cosa que juegos de suma cero con transferencias de saldo, cuyo descubridor fue el matemático norteamericano y premio Nóbel **John Nash**.

Dentro de estos sistemas esta el método desarrollado en el libro Trece contra la Banca de Norman Leigh basado en usar la progresión Labouchere Inversa a las 6 chances simples, buscando el fuerte desequilibrio de alguna de ellas frente a su contraria situación en la cual la progresión produce ganancias considerables, el **Sistema Tamerlan de la Orden de Manrique**, y otros además de la Utilización de las **Estrategias de Vasos Comunicantes de Manrique**, **Regla Dorada de Manrique**, **Erosión Selectiva de Manrique**, y **Estrategia de Muñecas Rusas de Manrique**.

Estrategias de juego contra otros jugadores o método psicológico.

Se trata no ya de jugar contra el casino sino jugar contra otro jugador apostando de acuerdo a la forma en que este lo hace.

En esencia y aunque es infinitamente más complejo que esto se trata de jugar lo que juega un ganador, jugar a la contra de lo que juega un perdedor. Detectar un jugador y un perdedor y sus fases de ganancia, pérdida y estabilidad puede compararse a un arte así y todos los más grandes maestros que he conocido en este juego, **Don Waldemar y Don Dante** sistematizaron en forma práctica una metodología idónea para su aplicación. Le dedicaremos un extenso estudio oportunamente.

Resumiendo nuestra afirmación de que es posible ganar sistemáticamente a la ruleta diremos que:

- ✎ Nadie demostró matemáticamente la imposibilidad de ganar.
- ✎ Un sistema inventado por seres falibles, no puede ser infalible.
- ✎ Los sabios que no se especializaron en la ruleta ponen en duda que se pueda ganar pero no consta que hayan dedicado tiempo a ello.
- ✎ Los sabios que se especializaron en la ruleta no ponen en duda que se pueda ganar y por eso se dedicaron a ello.
- ✎ *E pur si muove*: Mucha gente ganó y gana sistemáticamente y de diferentes modos en diferentes épocas.

La tasa de juego es una dificultad importante y que nos da desventajas a priori, lo mismo que sucede con cualquier cosa que queramos emprender en la vida, la encontraremos plagada de dificultades a superar en muchos casos mas complicadas aun que la tasa del casino.

Triunfar en la ruleta no requiere más habilidad ni demasiada técnicas diferentes a las que llevan a un hombre de empresa ser exitoso. Es necesario si saber del tema, un empresario de la leche debe saber de leche, un bodeguero debe saber de vinos, aunque para triunfar necesitara saber de finanzas ya algunas cosas más y especialmente tener sentido común.

Las herramientas a usar serán el dominio de diferentes estrategias de caja y determinados sistemas y técnicas a aplicar de acuerdo a las diversas situaciones de juego.

El azar tiene reglas estadísticas que si bien matemáticamente imprecisas permiten márgenes acotados de certeza. Será dentro de esos márgenes acotados que intentaremos estadísticamente hablando superar la desventaja de la tasa de juego la tasa de juego.

De eso se trata el arcano de Manrique.

Mi gran amigo El **Tío Alberto** habla de las 6P necesarias para no ser un 2P (PP o Perfecto Perdedor)

- ✎ Paciencia
- ✎ Perseverancia

- ✎ Prudencia
- ✎ Probabilidad (jugar en zonas de margen probabilístico conocido)
- ✎ Pesetas (capital necesario)
- ✎ Pelotas (en referencia a los atributos de la masculinidad y como metáfora de decisión o valentía)

Sin negar su tremenda importancia, como vemos uno solo de los factores tiene que ver con la matemática en sí.

Para finalizar, antes de intentar derribar el próximo mito sobre la Independencia absoluta de cada bola contaremos una anécdota famosa de Condorcet sobre la relatividad de las matemáticas para algunas situaciones.

Condorcet intentó escapar del París revolucionario. Se disfrazó de burgués para no despertar sospechas, y anduvo huyendo por los bosques de París hasta que encontró una pequeña taberna. Se sentó a la mesa y pidió una tortilla.

-¿De cuántos huevos? -le preguntó el posadero.

Y Condorcet, que nunca en su vida había hecho una tortilla, respondió:

-De doce huevos.

Cuando el posadero escuchó esta barbaridad, se dio cuenta que era un aristócrata disfrazado y lo denunció a la policía. Y así acabó su vida el hombre que sabía más matemáticas de Francia, pero no sabía hacer una tortilla.

CONDORCET, MARIE JEAN ANTOINE / NICOLAS DE CARITAT, MARQUÉS DE (1743-1794)

Escritor francés, matemático, político y filósofo. Miembro de la Academia Francesa (1872). Acusado de colaborar con los girondinos fue detenido y encarcelado. Se suicidó en prisión.

Mito 4

El mito de la independencia absoluta de los eventos

Existe una fuerte propensión especialmente entre aquellos que poseen algunos conocimientos matemáticos o estadísticos a afirmar que cada evento individual de una muestra o serie azarosa es **totalmente independiente** de las demás, y que el número que acaba de salir en la ruleta (o pase de dados, o cualquier otro juego) nada indica acerca del que va a salir.

Según este criterio ampliamente arraigado el historial de la ruleta para nada nos sirve a la hora de tomar una decisión inmediata de juego.

Sin embargo la mayoría de los jugadores intuitivamente se inclinan a dos vertientes con decisiones opuestas, luego de una larga serie de rojos, aquellos propensos a jugar al atraso (es decir jugar a aquello que presenta una demora en salir), se inclinan a jugar al negro con la esperanza que la racha cambie. Para ellos la ruleta les está indicando que si ambas suertes o chances (rojo-negro, mayor-menor, par-impar) tienen la misma probabilidad de salir, es propicio jugar con esta lógica.

Por el otro lado, los que juegan a lo que sale es decir aquellos que creen ver una tendencia en la aparición frecuente de una chance en particular, incluso si

hablamos de una docena o una columna, se inclinan por seguir apostando a lo que viene sucediendo, jugando en todo caso a los números centrales, cuando han aparecido por ejemplo 2 o 3 números pertenecientes a la segunda docena.

No hace falta decir que ambos tendrán éxito o fracasarán de acuerdo a si los fenómenos que siguen se presentan o no con la asiduidad que necesitan para ganar.

De acuerdo a esto y por simple sentido común podríamos coincidir con los matemáticos y sumarnos a su opinión: la ruleta no tiene memoria, cada bola es independiente de la siguiente, la ruleta no tiene historia. La conclusión inmediata llevaría al desanimo total acerca de las posibilidades concretas de ganar a la ruleta, de no mediar un elemento impreciso y casi místico al que los humanos sabemos llamar suerte.

Ahora, aun coincidiendo con la enorme dificultad o hasta imposibilidad de usar los tiros anteriores para conocer el siguiente deberíamos preguntarnos ¿es acaso tan importante saber que va a salir en la próxima bola?, ¿ Es que acaso vamos a jugar un solo tiro?

En muchísimos años de casino jamás he conocido una persona que juegue una sola bola (a excepción del Ingles que jugo la totalidad de sus bienes a rojo a una sola bola y ganó), así que hablando de jugadores normales que juegan mas de una bola, o sea todos, la estrategia que debemos usar ya no necesitaría de una sola bola acertada para ser efectiva (aunque seria maravilloso saber que va a salir) nos alcanzaría con tener algunos aciertos durante algunos periodos que compensen y superen las apuestas perdidas.

Y aquí es donde vemos que el mito comienza a derrumbarse, si la ruleta no tiene memoria por que estadísticamente hablando se cumplen las leyes que vamos a enumerar?

-  Ley del Tercio
-  Ley de los Grandes Números
-  Ley de Periodicidad
-  Ley de Distribución de Apariciones

Tomemos por ejemplo la **Ley del Tercio** y una deducción que extraemos de la misma (y que estudiaremos en detalle en próximos capítulos) podemos afirmar que En un ciclo de 37 tiros se habrá de producir al menos la triple repetición de un numero en mas del 95% de los casos que estudiemos.

Se observará también la repetición de 12 números al menos una vez, con 12 que no presentaran ninguna aparición.

Llamemos a esto último **Arcano de Manrique para la Doble Repetición de un Pleno**. Veremos un sistema basado en el mismo al finalizar el capítulo.

Si la ruleta, o mejor aun el azar no tiene memoria, por que se empeña en repetir este fenómeno no en una, dos o más muestras de 37 números sino en miles y miles de muestras con la extraña particularidad de tender a ser mas preciso al crecer la cantidad de muestras.

¿Cómo llamar si no memoria, a la capacidad implícita en la **Ley de los Grandes Números** de equilibrar todas las apariciones equiprobables, tomando la muestra que sea y haciéndose igualmente más precisa según la extensión de la muestra sea más y más larga?

La supuesta independencia de los eventos, o sea la supuesta independencia de una bola con la siguiente, puede verse como tal si analizamos la siguiente bola, pero esto como vimos es irrelevante, dado que de nada nos serviría pensar en jugar una bola y nada más.

Como el punto más oscuro de la noche se produce antes del amanecer, traeré mas oscuridad antes de la luz recordemos la **11ª ley de Manrique**, que dice **Lo que pasó, pasó y nada dice de lo que pasará.**

Por otro lado la **2ª ley** dice: **Todo lo que puede pasar pasará**

Esta supuesta contradicción no lo es, evidentemente que hayan salido 24 rojos nada nos dice de lo que saldrá en la próxima bola, ni en las 2 siguientes ni en las 20 que vienen. Pueden salir 28 rojos más. Categóricamente SI de acuerdo a la **2ª ley**, estadísticamente es altamente improbable.

Y he aquí la solución a la paradoja

El error esta en confundir Historial con Estadística o como decía mi amigo Benvenuto Cellini:

-L'errore di fondo e considerare la statistica al pari della storia e al pari de della probabilita.

Matemáticamente hablando cada bola antes de caer se encuentra con 18 rojos, 18 negros y uno o dos ceros según el caso, 37 números diferentes y equiprobables, en este sentido cada tiro es independiente de lo que paso en el anterior, sin embargo cada bola lleva en si misma una carga de dependencia también dado que individualmente son parte de un fenómeno más extenso que las contiene, de no ser así al cabo de 100 mil bolas analizadas no debiésemos tener cerca de la mitad de rojos y de negros además de 1/37 de apariciones del 0, cualquiera podría ser la cantidad de rojos y negros, nada obligaría a que fueran iguales, o sea **La Ley de los Grandes Números** es la representación estadística que demuestra que el azar "recuerda" que ciertas cosas deben suceder de determinada manera, o sea que el también esta regido por ciertas leyes.

De no ser así, de ser el azar "azaroso" se convertiría en la única entidad no susceptible de estar sujeta a leyes, y como bien dijo **Einstein**, *Dios no juega a los dados con el universo*, hasta el azar tiene reglas, y esas reglas se la fija la

estadística (mejor digamos que la estadística las cuantifica, las ilustra, llamemos **Dios** o **Naturaleza** o **Cosmos** a quien realmente fijó las reglas), lo que es distinto es que matemáticamente hablando cada bola en si misma, cada secuencia en si misma también se comporta de manera azarosa

Nuevamente

L'errore di fondo e considerare la statistica al pari della storia e al pari de della probabilita.

Lo que sí nos dice la aparición de 24 rojos es que estamos frente a un suceso altamente improbable (en condiciones normales su posibilidad de aparición esta cerca de 1 en 30 millones), pero lo que pasó, pasó y nada dice de lo que vendrá o sea que la aparición de ese fenómeno quizás no sirva de mucho hacia delante, pero conocer que este fenómeno es raro de antemano puede utilizarse para desarrollar una estrategia en la cual el mismo puede ser usado a nuestro favor.

Del mismo modo conocer en profundidad los fenómenos que estadísticamente se producen con regularidad asombrosa permite ubicar nuestra estrategia dentro de los límites del fenómeno y cuanto más conozcamos de la naturaleza del fenómeno mejor nos posiciona frente a la posibilidad de capitalizarlo a nuestro favor.

De más esta decir que por tratarse de leyes estadísticas, es decir que se cumplen en "promedio" no podemos tener la certeza total de su ocurrencia en ese promedio, es decir si la tercera repetición de un pleno aparece en la bola 25 luego de 5 dobles repeticiones estadísticamente hablando no podemos basar toda nuestra estrategia en que esto ocurra exactamente así, ni siquiera que ocurra en el 100% de los casos, podemos esperar que haya solo 2 repeticiones dobles antes de la tercera, también podemos esperar que haya 10 o más repeticiones dobles, incluso que la tercera se produzca en la bola 40 o 45 o más aún.

No tenemos certeza absoluta pero ya hemos limitado nuestro campo de incertidumbre desde no saber absolutamente nada de lo que pasara a saber algo que pasara de manera frecuente en un periodo acotado, y no en una sola muestra sino en la inmensa mayoría.

Al igual que entre fines del siglo XIX y principios del XX grandes sabios descubrieron la dualidad onda partícula, y definieron la naturaleza ambigua de la luz que a veces se comporta como una cosa y a veces como otra (Físicos como **Luis de Broglie**, **Bohr**, etc. sobre la base de trabajos previos de **Huygens y Newton**. La naturaleza de cada evento azaroso lleva en si la carga de un grado de dependencia y de independencia al mismo tiempo.

Conclusión: No existe Independencia Absoluta entre cada bola

Si lo vemos desde la probabilidad a priori y en forma aislada podemos hablar de independencia entre los sucesos, pero si lo tomamos como la parte de un todo que lo contiene, entonces la independencia deja de ser tal para convertirse en un eslabón dependiente y acotado entre leyes de gran precisión estadística. Y a nosotros nos importa el Todo.

Si tomamos una permanencia con un equilibrio notable entre chances equiprobables digamos 500 rojos 503 negros la independencia de cada chance se mostrara claramente retenida entre la lucha entre la aparición de la una y de la otra. Pero si existe un claro desvío entre la aparición de una y la otra digamos 203 rojos y 800 negros, el peso de ese desequilibrio en sí mismo comienza a limitar la independencia de la aparición para llevarnos más tarde o más temprano a otro desequilibrio más o menos prolongado a favor del rojo de modo que la ley de los grandes números limita la independencia de las apariciones futuras en algún grado.

Volviendo a la **11ª Ley** lo que pasó, pasó y nada nos dice de lo que pasara sigue siendo valida en la medida que hablemos de exactitud de las predicciones, no sabemos cuando comenzaran a salir mas rojos que negros ni con que asiduidad producirán la compensación, saldrán 2 rojos por cada negro?, Saldrán largas series de rojos ¿?, etc., etc.

En entregas posteriores veremos como mediante formulas de desvíos o (Ecart en francés Scarto en Italiano) Podemos determinar estadísticamente que valores del desvío podrían jugar a nuestro favor jugando a la ruptura de ese desequilibrio o sea a la vuelta al equilibrio pero no se hagan demasiadas ilusiones con esto, las recomendaciones estadísticas parten de valores de desequilibrios que son difíciles de ver una mesa, lo que sin dejar de ser válido, nos obliga a buscar combinaciones alternativas.

Así y todo introduciremos en la segunda entrega el Concepto de **Permanencia Personal** que seguramente provocara entre quien no la conoce una fuerte conmoción y le hará mirar las cosas de otro modo

Aprovecho para contar como mirando las cosas diferentes se pueden lograr resultados diferentes.

Esta es una anécdota que siempre contaba Benvenuto Cellini

Cuando estaba en el noviciado consiguió permiso para fumar. Ninguno de sus compañeros entendían como lo había conseguido, ya que estaba prohibido, así que le preguntaron:

-¿Quién te ha dado permiso para fumar? Nosotros fuimos al rector y le preguntamos.

-¿Podemos fumar mientras meditamos? Y él nos dijo que no.

-Es que yo no le formulé así la pregunta -respondió Casanova-. Yo le dije:

¿Puedo meditar mientras fumo?

Y me dio enseguida el permiso.

CASANOVA, GIOVANI GIACOMO (1725-1798)

Aventurero y escritor italiano.

Anexo I

Ejercicios Sugeridos

1-Tomar cualquier permanencia que se disponga y comenzar a seguir con el Paracaídas de Manrique cada número que va apareciendo desde la bola 1 en adelante. Ante la primer ganancia que arroje ese número puntualmente dejarlo de jugar y registrar su ganancia o pérdida.

Detener el conteo si un número perdió 35 fichas.

Observar cuantos de los fenómenos aislados fueron positivos y en cuanto y cuales hubieran sido los saldos.

2-Repetir el ejercicio anterior buscando solo 3 números simultáneamente, cada vez que uno gana detener ese número e incorporar el previo en la secuencia.

Llevar el control global de las apuestas y detener ante la primer ganancia del conjunto. Cuantificar las series ganadoras y perdedoras y analizar su efectividad o no.

3- Repetir el ejercicio anterior para 4, 5, 6 y más números. Extraer conclusiones acerca del número mas conveniente de números simultáneos a jugar.

Anexo II

Sistema basado en El Arcano de Manrique para las Series de Doble Repetición de Plenos en una Rotación.

La esencia del sistema que damos a continuación fue extraída de un foro de discusión Italiano y lo utilizaremos solo para ejemplificar la aplicación práctica del Arcano bajo estas condiciones.

El autor de este método observó la dinámica de la doble repetición y sobre la base de ella aplico un criterio de apuestas y caja que yo considero muy adecuado.

Este sistema tiene la "desventaja" de necesitar un período de observación 5 veces superior (o más) al período de juego, necesitando dejar pasar 30 bolas antes de entrar en juego, cosa que a veces no ocurre por no darse las

condiciones, necesitando retomar la serie con los dígitos diez o quince últimos aparecidos y completarla con una nueva espera de 15 o 20.

Es ideal a mi juicio para complementarlo con **El Paracaídas de Manrique** persiguiendo solo 1 número, con interrupción en línea y reinicio, sistema que veremos oportunamente.

La **Ley del Tercio** dice:

En 37 bolas aparecerán entre 23 y 24 números en promedio, 10 números aparecerán 2 veces y 2 o 3 aparecerán 3 veces.

El Arcano de Manrique dice que en el 95% de los casos promedio aparecerán mas de 7 repeticiones (considerando repetición en su sentido amplio, sin importar si doble o triple) en el transcurso de una rotación, y en el 95% de los casos aparecerán mas de 5 repeticiones en la bola 30.

Quiere decir que si luego de la bola 30 tenemos 7 o menos repeticiones estamos en condiciones de que estadísticamente consigamos al menos un acierto jugando a **todos los números repetidos** solo una vez entre la bola 31 y la 37. Mientras el desvío o Scarto sea mayor a 2 unidades estamos en condiciones de aspirar a mas aciertos, aunque desde luego dependerá de nuestra estrategia de caja y el riesgo que deseemos tomar.

Con una situación de caja favorable y luego de un primer acierto, de persistir las condiciones de juego podría intentarse un segundo o un tercer acierto utilizando parte del capital ganado incrementando la postura. Del mismo modo si el desvío se produce en la dirección contraria, es decir si el número total de repeticiones alcanza a trece números (3 de diferencia respecto a la probabilidad teórica) en este caso se jugaran a **todos los números que no hayan aparecido** con el mismo criterio anterior.

Es importante recalcar que cada repetición se considerara como tal, es decir si el 17 sale 2 veces se contara una repetición, si sale 3 veces, se contarán 2 repeticiones y así sucesivamente (aunque se verá con bastante menor frecuencia la aparición de 4 o más repeticiones)

Operatoria

Se toma una serie de 30 bolas y se registra la aparición de cada número y sus repeticiones.

Si al llegar a la bola 30 se registra una diferencia superior a 2 respecto al ideal teórico, es decir si se han registrado 8 o menos repeticiones, se jugaran todos los números que han salido una sola vez, lo cual puede hacerse comenzando por semiplenos que los agrupen o directamente con un pleno a cada uno.

Del mismo modo si se han producido 13 repeticiones o más se jugaran a todos los números ausentes en esa permanencia.

Dado que el máximo de plenos que podemos jugar será variable (recordar que cada repetición se cuenta como tal sin importar si es la segunda o tercera aparición) es importante llevar un buen balance de apuestas a fin de no caer en incrementos demasiado fuertes.

El autor recomienda una caja total de 125 unidades, jugar 4 o 5 rotaciones diarias y comenzar agrupando las apuestas en semiplenos, líneas, cuadros o calles según se pueda. La ganancia promedio por sesión de 4 micro juegos, debería rondar el orden de 40 a 50 unidades según estudios que realizaron algunos foristas y las caídas totales de caja tendrán una proporción inferior a 1 en 10 dejando un saldo promedio final del orden de 30 fichas por sesión.

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-