

LOS GERRILLEROS DEL AZAR

Sepan como jugar para ganar

EN LA RULETA

Segunda y última edición rigurosamente actualizada revelando formulas inéditas
originales explícitamente descriptas

Para apostadores inteligentes y caballeros de buena fe.

A. BRAIN

Los guerrilleros del azar

Tácticas y defensas

Probabilidades y certezas de resultados

Segunda edición

A. BRIAN

Buenos Aires
Rep. Argentina
1977

ASEVERAMOS

Que la viabilidad de las formulas enunciadas,
Promueven resultados incuestionablemente
Positivos, con las lógicas alternativas que dictan
Las contingencias propias del azar y que a veces
Ocultan ligeras variantes, de soluciones
Definitivas que las hacen de una
Infalibilidad absoluta y que están al alcance de
La sagacidad intuitiva de todo jugador avezado.

Descubrirlas, será el merito de cada
Interesado en hallarlas. RAZONES OBVIAS,
Lamentablemente, nos impiden revelarlas.

Prefacio

El mayor estímulo del autor de un libro cuando se dispone a escribirlo, sea de índole literario o científica, es la satisfacción de transmitir sus pensamientos, sus ideas, sus conocimientos o las experiencias adquiridas en sus investigaciones. En la línea de sus tendencias específicas para ilustrar a sus presuntos lectores en el tema de su misma predilección, y especialmente en este caso, para advertir, prevenir u orientar a quienes necesiten un ponderable tutelaje como presuntos adherentes de una misma cofradía, en las actitudes proclives al azar y particularmente, en la obsesiones alternativas que ofrece LA RULETA.

Las oportunidades provocan, las tentaciones instigan, las instigaciones delinquen, cuando comienzan con tímidas y esperanzadas probabilidades que muchas veces se fortalecen en la derrota, especialmente porque se obstinan, anulando su capacidad de discernir, para gobernar con cordura su destino. Las crónicas policiales con reiteradas frecuencias nos informan de incalificables defalcos que tuvieron por origen la financiación de tentativas especulativas en el juego, con los desastrosos resultados que arroja la imprecisión y la inexperiencia puesta de manifiesto.

Los propósitos que me animan ahora son consecuencia de mis periódicas visitas a las salas de entretenimiento de cualquier Casino que tenga a mi alcance, inducido por las seguridades provistas de resultados muy compensatorios que solo mi fatiga lo limita, en razón de mis 78 años de edad que cada vez hacen menos propicia mi asidua concurrencia, circunstancias que me llevan a difundir mis experimentadas convicciones, desde hace ya algún tiempo, con deliberado altruismo, porque beneficiar al prójimo no alterara mis triunfos ni los de mis herederos, como tampoco afectara los tradicionales beneficios de la Banca que se obtienen con la masa predominante de profanos y displicentes, fuera de círculo, que no pueden enrolarse en disciplina alguna porque influyen factores primordiales que se oponen, de fácil enumeración: edad, sexo, memoria, cultura, temperamento y capacidad financiera, aparte de un sistemático y fatigoso estudio previo, debidamente confrontado con repetidas pruebas teóricas.

Me predispone también el hecho de recordar a un ilustre educador y ex presidente argentino, que afirmaba que todo creador, en las disciplinas del saber que le incumbiera actuar, está obligado a propalar por todos los medios a su alcance los méritos que supongan sus investigaciones, para bien de la comunidad, además de ofrecer bases concretas para que otros puedan perfeccionarlas y superarlas con los mismos incentivos y nobles propósitos que enaltecen las creaciones ampliamente difundidas.

Recordemos además que una cualidad esencial de nuestro cerebro es registrar la capacidad intelectual adquirida, para que sus conocimientos puedan ser prodigados con las mismas virtudes del maestro que alecciona a sus discípulos, pues, el cerebro de la computadora creada por la naturaleza para definir la racionalidad que caracteriza al ser humano, de lo cual dependen sus determinaciones de mayor trascendencia y la condición benefactora de su prodigalidad espiritual.

El Autor

LAS ALTERNATIVAS DEL AZAR EN EL JUEGO DE LA RULTETA

En base a un calculo de probabilidades matemáticas, profundamente analizadas, en el desarrollo de un difícil estudio técnico actuarial, ajustado a premisas básicas de resultados obtenidos sobre profusas estadísticas de performans o suertes anotadas y pacientemente clasificadas a través de un largo y autentico proceso de observación, debidamente registrado y sometido a los rigores de una investigación científica que en el decurso de muchísimos años de casi interrumpidas experiencias, se ha logrado arribar, indudablemente, a conclusiones sorprendentes.

En la ley de los grandes números que rige a la prueba repetida, subordinada a un sinnúmero de variantes infinitesimales que se contemplan en el famoso teorema de Bernouilli (Johann, 1667-1748) y gráficamente expresado en la parábola de Gauss (Kart Friedrich, 1777-1855) se ha obtenido una orientación concurrente extraordinaria, lograda por un experto de especial versacion en la materia y en base a ello, el hecho de haber alcanzado en las pruebas del azar la identificación de la probabilidad con la certeza, circunscripta a un lapso de duración correlativa a una serie reducida de pruebas, en cierto modo previamente determinada, implica ser un acontecimiento de trascendencia.

No es propósito del autor de este paciente trabajo exponer ahora las secuelas de un estudio científico y analítico del problema abordado, en primer termino porque con el raciocinio enunciado no se pretende acreditar erudición ni muchos menos en una circunstancia que no es propicia, sino simplemente la divulgación de un medio de defensa para quienes practican con devoción este juego y a quienes no seria atinado agobiarlos con engorrosos antecedentes matemáticos, cuando solo se desea proporcionarles conclusiones conducentes. Pero si podría afirmarse de que es obra de un tenaz profesional del calculo numérico que hasta por vía de entretenimiento se habría empeñado en verificar la visionaria frase napoleónica que en su acepción “sui generis” afirma: “El calculo vencerá al azar”.

Parecería osado admitir esta premonitoria advertencia si la tecnología universal que anticipo la realización de los últimos acontecimiento de tan inusitado alcances, no se hubiera encargado de demostrar la exactitud de todas sus hipotéticas posibilidades, al colocar un hombre en la luna, nuestro satélite natural, y rescatarlo con electrónica precisión, venciendo todas las alternativas opuestas de la poderosa naturaleza.

Cuan minúsculo resulta entonces, en la medida de su relación, abordar el propósito de anular los desniveles fortuitos del azar para lograr el equilibrio anticipado de la variabilidad de todas sus contingencias.

No fue atípico, por lo tanto, el intento realizado, ni mucho menos, toda vez que culmino con hallazgos que satisfacen plenamente.

Todo, virtualmente depende de la habilidad del apostador que dedique a su menester la atención debida.

PROGRAMACION Y BASES TECNICAS DE NUESTRO SISTEMA OPERATIVO

Anticipándonos a las normas que se deben observar rigurosamente en el sistema operativo que abordamos, advertiremos que el mismo se encuadra en requisitos básicos primordiales que se deben cumplimentar con estricta convicción y absoluta buena fe, para no incurrir en vacilaciones inoperantes y estériles.

No descartamos la complejidad del procedimiento mientras no se este debidamente familiarizado con el mismo, pero podemos asimilar que una vez asimilado su cabal conocimiento resulta muy fácil aplicarlo, aunque siempre debe mediar un criterio personal de circunstancias adecuado, el que solo es posible lograr con una practicabilidad que implica el aprendizaje de un idioma, puesto que si bien puede llegarse a dominar su gramática muy fonética es difícil identificarse con los giros idiomáticos del lenguaje, sus modismos, sus slogan.

Por otra parte para el dominio integral de su dinámica es menester memorizar constantemente, sin tropiezos de ninguna especie, todos los elementos básicos concurrentes al éxito del propósito planteado.

A los efectos de una clara diagramación y de la clara comprensión de sus alcances, formularemos las discriminaciones que corresponden a la dilucidación de lo expuesto, como sigue, en tres etapas.

1- Esquema del planteo

Se comienza por dividir el disco del cilindro que involucra 36 números y el cero, los que constituyen la característica esencial de este juego, en cuatro sectores de nueve números cada uno, eliminándose el cero para la conformación similar de los mismos, clasificados en el orden natural que registra su colocación normal, originalmente prefijada desde su invención.

De este modo, tenemos:

Sector N° 1: 32-15-19-4-21-2-25-17-34

Sector N° 2: 6-27-13-36-11-30-8-23-10

Sector N° 3: 5-24-16-33-1-20-14-31-9

Sector N° 4: 22-18-29-7-28-12-35-3-26

El cero queda por lo tanto colocado entre el primer número del sector (1) y el último del sector (4) – (32-0-26); pero a los efectos del desenvolvimiento del sistema comentado no se lo tendrá en cuenta y, al ser sorteado, se lo considerará una negación fortuita, como cualquier otro número similarmente ubicado, fuera del núcleo de las posiciones en juego.

Cada sector se dividirá en tres secciones de tres números cada una. Esto es indispensable tenerlo presente, porque de ello dependerá la formación de los núcleos sobre los cuales se formalizarán las apuestas que correspondan.

Y, para ello, destacamos el cuadro presente.

	1° sección	2° sección	3° sección
1° sector	32-15-19	4-21-2	25-17-34
2° sector	6-27-13	36-11-30	8-23-10
3° sector	5-24-16	33-1-20	14-31-9
4° sector	22-18-29	7-28-12	35-3-26

Ahora sobreviene una tercera clasificación, de singular importancia por qué es el pivote esencial de esta diagramación, en virtud de las alternativas que rigen a las posturas a aplicarse sobre números que previenen los resultados del sistema que se proporciona.

Cada sección tiene, desde luego, tres números y cada número ocupa en la misma una posición determinada que denominaremos por su respectivo orden de colocación correlativa.

A los efectos del ordenamiento que corresponda a los fines indicados del juego, de cada una de las posiciones sorteadas, sin tener en cuenta del sector a que pertenecen, se agruparan en sus respectivas secciones, como se especificara mas adelante al enunciarse la formula típica de las diversas alternativas del sistema que nos guía.

Para individualizar visualmente esas posiciones, que en realidad conducirán la dinámica a seguirse, invariablemente, las destacaremos tal como se clasifican, en el siguiente cuadro:

PRIMERA SECCION

	1° posición	2° posición	3° posición
1er. Sector	32	15	19
2do. Sector	6	27	13
3er. Sector	5	24	16
4to. Sector	22	18	29

SEGUNDA SECCION

1er. Sector	4	21	2
2do. Sector	36	11	30
3er. Sector	33	1	20
4to. sector	7	28	12

TERCERA SECCION

1er. Sector	25	17	34
2do. Sector	8	23	10
3er. Sector	14	31	9
4to. Sector	35	3	26

2. Apuestas y cálculos

Antes que nada, ahora, es forzoso conocer la tabla de apuestas que se ha confeccionado en relación directa con los enunciados que hemos consignado, teniéndose en cuenta que en cada sección se jugaran siempre los números, con la ubicación que determina el sistema que los involucra y respondiendo a las normas prefijadas en su respectivo estudio.

Por otra parte, se ha establecido que el desenvolvimiento de cada núcleo a constituirse con la agrupación de tres secciones, no excederá de veinticuatro posturas, las que, por una especial circunstancia se reducen a veintitrés, y ello se debe a que la primera postura se le ha dado un carácter simbólico, por razones específicas, lo que nos lleva a comenzar el juego en la segunda postura de la tabla prescripta.

Asimismo, las veintitrés posturas mencionadas han sido distribuidas, por el valor efectivo de apuestas pareadas, en progresión gradual escalonada, dentro de cuatro zonas y la cuarta ha sido subdividida en dos, como informa el siguiente detalle:

1ra. Zona: cinco (5) posturas de dos apuestas a pleno de una unidad básica.

2da. Zona: seis (6) posturas de dos apuestas a pleno de dos unidades básicas.

3ra. Zona: seis (6) posturas de dos apuestas a pleno de tres unidades básicas.

4ta. Zona:

- a) tres (3) posturas de dos apuestas a plenos de cuatro unidades, y
- b) tres (3) posturas de dos apuestas a plenos de cinco unidades básicas cada una.

En consecuencia, la valoración de los cobros que se obtuvieren como los débitos y créditos que correspondieren computarse, se consideraran por el equivalente de los plenos que implique la operación realizada.

Es así también que, en el desarrollo del juego, la inversión que hubiere sido necesario afrontar en posturas determinadas que se relacionaron con las apuestas previstas, deberán deducirse del cobro respectivo que signifique el acierto logrado, lo que en consecuencia, nos traduce el margen de beneficios oportunamente calculado.

Tanto en la inversión como en la recaudación realizada, se consideraran solamente unidades básicas, es decir, el valor mínimo de las fichas que se utilizaren.

En mérito a lo expuesto derivamos las conclusiones pertinentes en la Tabla de Cómputos que dilucidamos más adelante para las fórmulas correspondientes a las apuestas pareadas, a las cuales ya nos hemos referido y de la que luego extractaremos las variantes que suponen inversiones menores que responden a fórmulas de otro tipo, concebidas con el propósito de simplificar la dinámica del sistema y lograr compensaciones, por lo general más remunerativas, en razón de la reducción de sus inversiones, en base a apuestas individualizadas.

Como es de suponerse, los métodos que alteran las normas básicas establecidas aparejan complicaciones inherentes a su debida comprensión y debemos tratarlas separadamente, para que el apostador pueda familiarizarse con sus respectivas diferenciaciones, como las puntualizaremos oportunamente.

Las posturas de las apuestas que han sido beneficiarias de números sorteados no se computan porque quedan incluidas en las posturas perdidas, en razón de que no deberán ser retiradas, porque las estadísticas revelan que las repeticiones de tales números comúnmente arrojan superávit en el computo de perdidas y ganancias, por cuanto existe una frecuencia promediada al respecto de una repetición por rotación, y esto supone un beneficio supletorio que aligera el juego con ventajas.

Ahora bien, para facilitar el manejo de las anotaciones necesarias y realizar los cómputos que corresponden al balance administrativo del juego, registrándose las directivas que deben cumplimentarse durante la aplicación del sistema adoptado, en cualquiera de sus formas, se ha concebido también estructuración de una tarjeta impresa que hemos denominado “cartón-guía”, de doble faz, que permite no solo una información instantánea, integralmente completa a cualquier altura del proceso realizado, sino también que puede constituir un elemento propicio a una prolija estadística, en todos sus pormenores.

En ellas también se registran las respectivas secciones de cada sector en cuatro núcleos, para las anotaciones pertinentes necesarias. La columna central de la misma se ha dejado ex profeso en blanco, para anotar los sectores sorteados que determinan la ubicación de las posturas que correspondan apostar y, a ambos lados, se registran los cómputos de las perdidas y ganancias de cada núcleo, respectivamente.

Se procederá de acuerdo con las normas señaladas para las aplicaciones inherentes a cada modalidad del sistema que se adoptare, entre sus diferentes formas de jugarlo.

Teniéndose presente también las dificultades iniciales que puedan oponerse a una dinámica acertada del ejecutante, por no memorizar debidamente las características distribuidas de los números en el disco del cilindro de este medio, en función de las clasificaciones correlativas correspondientes que se han establecido, diferencias de sectores, secciones y posiciones, hemos creado otra alternativa del mismo “cartón-guía” incluyendo las especificaciones indicadas.

En este caso ofrecemos, además, una modalidad más accesible en lo que se relaciona con las apuestas, mucho más moderadas: desde el momento que, si bien por la escala gradual de postura se ha fijado originalmente una máxima de cinco unidades a pleno por número, en la sección demorada; en este nuevo aspecto se limita el máximo a tres unidades solamente, sin que ello modifique los resultados económicos del juego, salvo que el ciclo relacionado con el cierre pueda necesariamente prolongarse, requiriendo un mayor número de permanencias sorteadas, aunque esto no es forzoso, porque como es de comprenderse ella dependerá de las veleidades del azar.

Tan es así que en la mayoría de las veces se opera el cierre del juego sin que se haya llegado a posturas que excedan de tres unidades.

En ambos cartones y al dorso de los mismos, sus anotaciones contemplan los antecedentes y resultados, exactamente del mismo modo, predominando en ellas las características del “record” realizado, del siguiente modo: “F”, fecha; “C”, capital empleado; “U”, valor de la unidad básica adoptada; “E”, hora de iniciación del juego; “T”, hora de terminación del juego; “D”, lapso transcurrido; “mesa”, número de la misma, “cartón”, número de orden respectivo a las sayones realizadas; “permanencias”, números sorteados; “unidades”, ganadas y perdidas; “balance”, créditos y débitos y

resultados y finalmente “suertes”, total de números sorteados que fueron requeridos para el cierre.

Si en realidad se ha hecho una minucioso discriminación de los pormenores que implica el conocimiento de la mecánica imperante en el sistema del juego que nos ocupa, en base a las experiencias adquiridas y de los estudios pertinentes realizados, esencialmente en todo lo que signifique un medio conducente al logro de los fines propuestos y que necesariamente, su cabal comprensión se complementara con las aclaraciones que faltan aun dilucidar; el merito virtual que valoramos por su aplicación practica, responde, sin lugar a dudas, a un requisito fundamental que constituye el desideratum de este hallazgo que, no es otro que la Tabla de progresiones escalonadas que hemos consignado.

Aquella, por si sola, es la concreción de una misión cumplida, en pro de la defensa sistemática de todo jugador que podrá valerse de la misma, dentro de las limitaciones prefijadas por la banca, en un sinnúmero de modalidades que le son familiarmente propicias que pertenecen a la predilección de muchísimos simpatizantes. Nos referimos a todos aquellos juegos que se circunscriben a las especulaciones del azar, sobre plenos o vecinos, a parejas, etc.... etc..., que podrán ser ahora abordados con verdadera eficacia remunerativa, equilibrando mejor sus defensas.

Por otra parte, se ha procurado emplear una terminología fácil, dentro de lo que nos ha sido posible, no obstante que, por la lógica naturaleza del sistema comentado, no es para profanos en el tema, sino por el contrario, supone ser para todos aquellos que ya están familiarizados con las contingencias del juego referido, quienes podrán interpretarlo y traducirlos en los hechos, con la seriedad que corresponde.

“MODUS OPERANDI”

Para realizar el desarrollo de la formula escogida, son imprescindibles las tarjetas respectivas conforme a los facsímiles que incluimos en el texto. A sus efectos y para facilitar su inmediata ejecución, agradamos adjunto dos ejemplares sueltos, los cuales deben caer adosados, anverso y reverso, a ambos lados de un cartón relativamente fuerte y cubrir las estampas con papel calco transparente para copiar planos y el conjunto, todo recortado con iguales medidas, sujetarlo con pequeños clips de acero.

De este modo, se podrá escribir con un lápiz de mina blanda, para borrar con facilidad tantas veces como el papel lo resista, el que se podrá sustituir cuando las circunstancias lo requieran y muy especialmente, cuando se desee conservar lo realizado con fines estadísticos y para control de los resultados obtenidos.

Cuando se adoptaren las normas prefijadas para las figuras de Posiciones, márquese con lápiz rojo, sobre la misma hoja de papel calco adicionado, en el reverso de la tarjeta respectiva, las señales alternadas que corresponden al nivel de las apuestas, clasificadas por Tendencias.

Los números rojos de la columna central de las tarjetas anexadas, corresponden a otras variantes para la selección de sectores corridos y alternados, bola a bola, a nivel de cada una de las posturas a realizar según el avance del juego.

Si bien este procedimiento nos lo hemos dilucidado, es muy sencillo abordarlo en base a las aclaraciones que formulamos y que por otra parte, no es una variante de trascendencias que merezca un capítulo aparte.

Por consiguiente, puede presentirse del mismo, si se deseara, para dar cabida a la referida tarjeta a un mayor número de fórmulas y en tal caso, cúbrase la columna numerada con una cinta de papel blanco, convenientemente adherida en toda su extensión.

Cuando se optare jugar las fórmulas que requieren dos tarjetas, prescídase del facsimil (3) y empléese solamente el anverso de las que incluiremos con este objeto.

CARTON –GUIA
(ANVERSO)

SECCIONES						COMPUTOS			SECCIONES					
1	2	3	1	2	3	-	\$	+	1	2	3	1	2	3
						0		0						
						2		33						
						4		31						
						6		29						
						8		27						
						10		25						
						14		56						
						18		52						
						22		48						
						26		44						
						30		40						
						34		36						
						40		65						
						46		59						
						52		53						
						58		47						
						64		41						
						70		35						
						78		62						
						86		54						
						94		46						
						104		71						
						114		61						
DEBITOS						124		51	CREDITOS					

(FACSIMIL 1)

DISQUISICIONES ADECUADAS

No son pocos los pacientes veteranos del azar que transitan por todos los casinos del mundo que no han sido virtualmente derrotados, aunque los medios especulativos que poseen no fueren perfectos, pero les favorece las circunstancias de que son estudiosos del quehacer que practican con serenidad y estén dotados del temple necesario para regular los transes adversos que no pocas veces soportan.

El secreto primordial que ampara a los interpretes de sistemas generalmente gananciosos que por su inveterada resistencia parecen los predestinados del éxito, radica en la aceptación del salto, con la perdida eventual de un capital determinado, previamente previsto para el desarrollo de cada ciclo en una sesión dada; pues aquellos no persiguen la inhabilidad absolutas de su juego sino el superávit promediado de resultados en el decurso de una serie determinadas de sesiones.

La Ruleta es el juego más noble y equilibrado que se conoce y del jugador depende neutralizar las negociaciones de secuencias prolongadas, en base a elementales premisas que es preciso observar sin complejos de optimismo en expectativa ni reacciones enojosas por las ironías del azar, si se quiere no comprometer la estabilidad indispensable del método adoptado. El anecdotario que enriquece la legendaria historia que exalta la “sagacidad” delirante de la bolita de marfil que señala el destino de cada suerte sorteada, es inconmensurable y no hay absolutamente nada que para ella no sea posible crear para desventura de sus seguidores y “adivina” incesantemente, el rumbo que debe tomar para burlarlos.

CARTÓN – GUIA
(ANVERSO)

secciones						computos			secciones						
1	2	3	1	2	3	+	\$	-	1	2	3	1	2	3	
						0		0							
						2		33							
						4		31							
						6		29							
						8		27							
						10		25							
						14		56							
						18		52							
						22		48							
						26		44							
						30		40							
						34		36							
						40		65							
						46		59							
						52		53							
						58		47							
						64		41							
						70		35							
			Sectores												
			32	15	19	4	21	2	25	17	34				
			6	27	13	36	11	30	8	23	10				
			5	24	16	33	1	20	14	31	9				
			22	18	29	7	28	12	35	3	26				
debitos			seccion			seccion			seccion			creditos			

(FACSIMIL N° 2)

Partimos de que el juego es una especulación como cualquier otra, en un campo de actividades lícitas y sobre todo cuando ha sido oficialmente consentido y en el mismo derecho que autoriza al banquero a especular ventajosamente con el público adherente al medio empleado, asiste al que apuesta para la negociación de sus propios recursos, con la misma intención remunerativa de ambas partes y en función de similares precauciones defensivas, cuando ellas son estrictamente legales, para respaldar su intento.

Cualquiera sea la técnica dirimida en la prueba consumada, en lo que se relaciona con la mayor o menor duración del ciclo exigido por el desarrollo del sistema adoptado, todo, lógicamente se habrá subordinado al azar, de acuerdo al número de suertes sorteadas que

Haya sido necesario contemplar en pro de la obtención del resultado que se espera y conforme a los aciertos requeridos.

Lamentablemente, todo jugador persigue soluciones fáciles que no lo obliguen a pensar, procurando compensaciones inmediatas y frecuentes, porque no sabe esperar y no regula su suerte en pro de un superávit, porque si gana, quiere más, y si pierde, quiere el desquite rápidamente y en la misma sesión, lo que comúnmente implica ser esta la formula de un propósito frustrado.

La complejidad de un juego es tan absorbente como es la ruleta y las alternativas del azar, comúnmente tan esquivas, exigen un planeamiento de ataque para quienes lo frecuentan que les permita administrar sus recursos y su suerte, con equidad y mesura, sin apresuramientos contraproducentes.

CARTON – GUIA
(REVERSO)

F		MESA	E	
C			T	
U		CARTON	D	
PERMANENCIAS			UNIDADES	
		1	Gana	Pierde
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		
		10		
		11		
		12		
		13		
		14		
		15		
		16		
		17	BALANCE	
		18	+	
		19		
		20	-	
SUERTES :				
			\$	

(FACSIMIL n° 3)

Tanto para el que pretende especular con el azar, sistemáticamente, como para el que intenta la fuga espiritual de sus actividades cotidianas, la ruleta es un medio propicio; pero debe ser abordado con una técnica defensiva adecuada que configure el método a seguir invariablemente, tesitura prácticamente posible y capaz de evitarle apuestas desventuradas, logrando la plena conciencia de la razón de sus inversiones, pudiendo presentir halagadores beneficios o disfrutar, sin mayores quebrantos, el entretenimiento que procura.

Encararlo en otra forma que por ventura para el banquero, es el procedimiento preponderante, equivale a incurrir en las responsabilidades de todos los riesgos y mas aun sabiendo que a la banca le asisten todas las ventajas que los inherentes y solo en trances muy afortunados, lamentablemente no muy frecuentes, es posible eludir las acechanzas del azar que el juego siempre nos depara, con todas sus adversas consecuencias.

Sin animo de dramatizar las secuelas individuales del proceso que comúnmente desgasta las virtudes morrales de quienes no saben sorprenderse a la adversidad y se enrolan en una peligrosa tendencia, con los esperanzados anhelos del desquite todo lo implique ampararlos y logre frenar los impulsos personales, sin gobierno, que provocan o acelera su derrota, es un propósito encomiable de quienes ,lo ejercitan y este es el espíritu que nos guía al divulgar procedimientos adecuados, por las revelaciones de una investigación científica y por la experiencia que hemos adquirido.

2- Formalización del sistema

Retrotrayéndonos a la originalidad que caracteriza nuestro procedimiento, debemos recordar que el sistema esta constituido por tres elementos concurrentes fundamentales que hacen la viabilidad de los propósitos perseguidos que hemos denominado: sectores, secciones y posiciones.

Como ya dijimos, los sectores son cuatro y cada uno de ellos comprende tres secciones y cada sección, tres posiciones.

Asimismo, en el desarrollo del juego, cada núcleo abarca una o dos apuestas. Tres secciones constituyen un núcleo.

Los cuatro abarcan 36 números, eliminándose el cero.

En consecuencia hay 12 números en primera sección, 12 números en segunda sección y 12 números en tercera sección, computando los cuatro sectores propiamente dichos.

Axial tambien, hay tres posiciones en cada sección, que abarcan cuatro números, uno para cada sector y entonces cada posición tambien abarca 12 números.

Hemos subrayado lo que corresponde destacar, por cuanto es imprescindible memorizar todos estos detalles y recordar cuales son los números que los identifican. En otros términos, al sortearse un numero cualquiera, el jugador debe saber, instantáneamente, a que sector, a que sección y a que posición pertenece. De no ser así, la ejecución del planteo que corresponda es materialmente imposible, porque como la elección de los números a los cuales se debe apostar, depende del ultimo numero sorteado, en función de

sus características y de que las posturas sobre los números escogidos pueden a su vez tener que aplicar apuestas distintas entre si, según la zona del “cartón-guía” que en cada sección se haya alcanzado. La lectura que un índice recordatorio no daría tiempo suficiente para la ejecución de las apuestas como correspondieren, máxime si computáramos las anotaciones que es necesario registrar en el cartón después de cada número sorteado y las posturas respectivas a los grupos en juego, debiendo tener, previamente, la disponibilidad del fichaje indispensable.

En el fascimil (2) del “cartón-guía” hemos agregado la clasificación de los elementos mencionados, como ayuda memoria simplemente, para los recién iniciados y en este caso, tendrían que afrontar el juego computando los números sorteados, bola por medio, para poder espaciarlos, hasta dominar su dinámica completamente.

A simple vista la complejidad aparente de los elementos apuntados, implicaría ser un galimatías desalentador. Pero, no es así, por el contrario, todo es muy sencillo. Solo es necesario aprenderlo y memorizarlo como en matemáticas ocurre con la tabla de multiplicar.

SUGERENCIAS

Múltiples son los enfoques y variantes que toleran nuestras formulas y como no sería posible detallarlas, discriminativamente, por la extensión que implica el tema, las dejamos libradas a las experimentaciones teóricas de cada interesado que tiene en sus manos todos los elementos que podrían facilitar su empeño y al mismo tiempo darse la oportunidad de cultivar su inventiva al respecto. No hay investigación formalmente realizada que no vislumbre perfeccionamientos adecuados, destinados a superar los más sutiles descubrimientos.

PARA APUESTAS PAREADAS

1º) Se inicia el juego, abriendo el primer sector, en su respectivo núcleo, observando las modalidades siguientes:

- a) Se comienza por anotar dos secciones distintas, para aplicar en ellas dos apuestas simultaneas, escalonadas en el orden del sorteo habido en general;
- b) Ambas apuestas serán de una misma posición, según la tendencia marcada para el ultimo numero anotado;
- c) El juego se desarrollara sobre el mismo sector escogido y a traves de las diferentes zonas del “cartón”, hasta su respectiva eliminatoria, por cobro de cómputos habidos;
- d) Eliminando el sector en las condiciones previstas, se abrirá con similar procedimiento, el sector que le sigue en orden natural y así sucesivamente, hasta cubrir los cuatro núcleos correlativos a sus respectivos sectores.

2º) Realizar el mismo juego sobre los dos últimos sectores sorteados, abiertos escalonadamente y siguiendo la Tendencia del sector mas avanzado, utilizando para su desarrollo, dos núcleos fijos, permanentemente, eliminando a su oportunidad el núcleo delantero para reemplazarlo por el núcleo vacante que sigue al quedarse pendiente.

3°) La tarjeta en juego se dividiera en dos bandos; Uno, a la izquierda y el Otro a la derecha, respectivamente, de la Tabla computadora de pérdidas y ganancias, ubicada en la columna central, para el siguiente desarrollo:

- a) Juegan dos sectores en forma simultanea, abiertos escalonadamente y cada cual en su respectivo bandos relativamente independizados por cuanto se regirán indudablemente por sus respectivas Tendencias, a nivel de las apuestas mas avanzadas: pero los cómputos de cobros obtenidos en cualquiera de ellos, se aplicaran para la eliminatoria del bando delantero;
- b) En el bando de la izquierda se comenzara por el sector N° 1 y en el de la derecha, por sector N° 3 y cada sector jugara siempre sobre las dos ultimas secciones sorteada para cualquier sector, indistintamente;
- c) Los cobros se computaran sobre el bando delantero, en cuyo caso, estará en juego el sector complementario del bando favorecido, para mantener en cada uno de ellos un sector en juego, permanentemente.

4°) Cuando se desee acelerar el juego, se podrán abrir, escalonadamente, hasta tres sectores y cada cual regido por su propia Tendencia y procediendo de igual modo que en la formula precedente. Eliminando el sector delantero se lo reemplazara por el sector del núcleo que quedare pendiente y así sucesivamente.

RECORDAREMOS

Que a los debidos efectos de la medida y control de orden administrativo relacionado con la dinámica realizada, se deben tener siempre presentes los limites y promedios de la Reglamentación del Sistema, para no comprometer la labor correspondiente y sus resultados, con sesiones aletargadas innecesariamente.

PARA APUETAS INDIVIDUALIZADAS

Primera formula

- a) Juegan dos tarjetas con tres apuestas cada una, independientemente una de la otra, iniciando cada cual su respectivo desarrollo, cuando le corresponda, por separado y en movimiento simultáneo.
- b) Cada tarjeta abre tres núcleos por su orden natural y, cada núcleo con una sola apuesta y entrando en juego, escalonadamente. La tarjeta delantera, vale decir la de postura mas avanzada, cuando así resulte por las evoluciones del juego, en ambas tarjetas indistintamente se aplicara a repetición de la sección sorteada, para todos los sectores por igual y correlativamente al orden prioritario de aparicion de los mismos.
- c) La tarjeta que siegue a la anterior o que oportunamente fuere menos avanzada, se aplicara con el mismo procedimiento, a la sección sorteada anteriormente.
- d) Cada tarjeta que se rige por su propia Tendencia, como lo indique la apuesta delantera de la misma y sobre la cual se computaran los cobros que hubieren,

para su respectiva eliminatoria y en tal caso, se lo reemplazara por el núcleo vacante que iniciara sus apuestas desde el comienzo, debiéndose repetir siempre el orden prioritario de los sorteos correspondientes y en el orden que hubieren sido sorteados. De este modo, permanentemente se aplicaran tres apuestas, una vez completadas, en cada tarjeta y eliminando que fuere el segundo núcleo delantero de cualquiera de las tarjetas mencionadas, se eliminara la que fuere así favorecida, con su respectivo superávit. La cual nuevamente podrá entrar en juego.

ALTERNATIVAS

1°) La formula descripta puede tambien aplicarse independientemente, entrando en juego una después de otra, abriendo cada cual en la primera sección, luego de dos apuestas consecutivas en la apuesta inicial y alternando después constantemente por su orden, las tres secciones que integran el núcleo, cuidando siempre que ambas tarjetas jueguen secciones distintas y dos veces seguidas en cada sección.

2°) Tambien la misma formula, pero con una importante v variante que facilitara su desarrollo, por cuanto le permite utilizar una sola tarjeta. Esta, a sus efectos, se dividirá en dos bandos. Uno a la izquierda de la Tabla computadora y Otro a la derecha de la misma.

En el bando de la izquierda se inicia el juego escalonadamente, bola por bola, en la 1° 2° y 3° sección y cada apuesta a nivel de sector anotado, por su orden prioritario de aparicion y a continuación del anterior, abre el bando de la derecha o como correspondiere, por su orden, según las variantes del juego, cuando cualquiera de ellos hubiere sido eliminado: en la 3°, 2° y 3ª sección, de modo que no coincida un bando con otro, desde el momento que ambos aplicaran sus apuestas en secciones distintas, pero con posturas correlativas a un mismo sector, respetándose en ambos el orden prioritario del sorteo de los mismos.

Los sectores sorteados se anotaran en la columna central, sirviendo por igual a ambos bandos simultáneamente, para el control de sus respectivas prioridades.

Segunda formula

- a) Juega una sola tarjeta con sus cuatro núcleos corridos, en su orden natural y entrando en turno escalonadamente, con una sola apuesta en cada uno, aplicada correlativamente al orden prioritario de los sectores sorteados. Esto implica apostar a cuatro números solamente con probabilidades de aciertos indescritibles y resultados ampliamente remunerativos.
- b) Rige la Tendencia que señala la apuesta delantera, sobre la cual se computaran los cobros, para su respectiva eliminatoria, en cuyo caso no reabre, continuando el juego con los tres núcleos restantes, hasta la segunda eliminatoria que

determinara el cierre de la tarjeta empleada con su respectivo y sustancial beneficio.

- c) El juego se desarrollara sobre la misma sección de todos los núcleos por igual, la que puede ser escogida de tres maneras distintas y con resultados comúnmente similares, aunque los ciclos de cierre puedan ser desiguales, por las contingencias mismas del azar que exigen un determinado número de suertes a sortear.

ALTERNATIVAS

- 1) Fijar la primera sección, invariablemente, hasta su eliminación con el procedimiento indicado y acto seguido pasar a la segunda sección, ídem, ídem y luego rematando el juego con la tercera sección restante, resumiendo las tres el beneficio obtenido.
- 2) Seguir la sección sorteada para todos los sectores por igual y en el orden preferencial correlativo a la aparición de los mismos, en relación a la ubicación y valor de las apuestas.
- 3) Con el mismo procedimiento, aplicar las cuatro apuestas escalonadamente en los cuatro núcleos correlativos a los cuatro sectores, sobre la sección rezagada a sortearse en tercer término, para lo cual será necesario esperar el sorteo de dos secciones distintas, para determinar la sección demorada, procediendo del mismo modo cada vez que ello acontezca.

Tercer formula

Prescindir del orden prioritario del sorteo de los sectores y aplicar el juego sobre los cuatro núcleos, a medida que fueren saliendo sorteados sus respectivos sectores en el orden correlativo de los mismos, fijando la sección de primer número cantado en cada uno de ellos, con sus respectivas apuestas, las que se registrarán por la Tendencia del núcleo más avanzado, para su eliminatoria, como en la fórmula precedente, en base a cálculos de cobros que en tal caso no reabre y el juego continua con las apuestas pendientes, siguiendo siempre la tendencia del núcleo más avanzado, para cerrar el juego una vez eliminado el mismo.

ADVERTENCIA

Como hasta ahora lo hemos explicado, las Tendencias rigen el juego, mientras no se optare por no aplicar las analogías que se describen más adelante que, en cierto modo, facilitan el juego por cuanto neutralizan el sistema de deducciones para quienes no están verdaderamente familiarizados con las alternativas que implican las Tendencias, pese a ser ellas más prolíficas en las estadísticas que a sus efectos se han confeccionado.

ACLARACION

Los cálculos de cobros realizados en las fórmulas transcritas para apuestas individualizadas que hemos discriminado, deberán efectuarse a base de ciertas consideraciones que no se pueden pasar inadvertidas, desde el momento en la Tabla computadora de pérdidas y ganancias, impresa en el “cartón-guía” ha sido calculado sobre la base de dos apuestas por núcleo, a las que llamamos apuestas pareadas.

Como en las apuestas individualizadas, hemos desarrollado el juego con una sola apuesta por sectores, los cobros deben estimarse de un modo distinto para establecer los márgenes obtenidos. Para ello, a los guarismos señalados al nivel de cobro computado, debemos adicionarle la mitad de las pérdidas registradas al mismo nivel, y, del mismo modo, las pérdidas a computarse deben reducirse a la mitad de lo marcado.

Esta diferenciación entre apuestas individualizadas (una por sector) y apuestas pareadas (dos por sector), hace que la primera de las nombradas sea más remunerativa y para mayor contraste, exija menor inversión por las compensaciones propias de sus excedentes, salvo que la frecuencia de cálculos de cobros a realizarse sean quizás más espaciados, pero no obstante el rendimiento promedio por número sorteado suele ser comúnmente más elevado.

Las referidas circunstancias han conducido a clasificarlas como fórmulas seleccionadas y preferenciales, sin perjuicio de la variedad de aplicaciones que el sistema admite con resultados proficuamente similares.

FIGURA DE POSICIONES

En base a una perseverante observación, hemos dado con las pautas de una relativa originalidad que por sus consecuentes reiteraciones, nos proporcionan un elevado porcentaje de aciertos que exceden a los que en realidad necesitamos.

Consiste en un prolijo ordenamiento de secuencias fortuitas que, como se verá, estructuran una línea de conducta inobjetable.

Esto responde a normas prefijadas y en función de una determinada clasificación, con tres alternativas: a) Repetición de la posición sorteada; b) Posición de derecha del número cantado anteriormente y c) posición de izquierda, si así resultare la posición precedentemente sorteada.

En el orden numérico ordinal de las posiciones existentes: 1, 2, 3; cada cual ocupa un lugar cuya ubicación expresa la figura propiamente dicha, tal como corresponde. Dichas variantes crean tres Tendencias distintas:

- a) Repetición, derecha, izquierda, repetición;
- b) Repetición, izquierda, derecha, repetición;
- c) Repetición, de una misma figura sorteada, una o más veces.

Esto equivale al siguiente raciocinio: que no la Tendencia (a), después de repetición, corresponderá jugar posición de derecha; b) que después de derecha se jugará de izquierda y c) que después de izquierda, corresponderá jugar repetición.

En cambio en la Tendencia (b), después de repetición se jugará izquierda; después de izquierda, se jugará derecha y después de derecha se jugará repetición. Y a esto agregamos que la Tendencia (c) es la repetición de la misma figura sorteada, en cuyo caso se repetirá la misma una vez más. Si se da se sigue repitiendo y si salta a una figura distinta, se normaliza renuevo el juego, con las Tendencias (a) y (b), según corresponda.

a la marca señalada en el “cartón” al nivel de la postura mas avanzada. Por esta razón, se han intercalado en las referidas tarjetas marcas alternadas y por cada postura en juego, en que las rojas corresponden a la Tendencia (a) y los espacios en blanco a la Tendencia (b), de las que se deberá prescindir, como se ha dicho, cuando corresponda jugar Tendencia (c) que en la misma tarjeta se omite. Por lo tanto, el juego se guía por la última suerte cantada por el tallador, simplificando la labor circunscripta a tres o cuatro apuestas solamente, como requerimiento máximo que es lo que justifica la menor labor y el mayor rendimiento, aunque la sesión resulte mas prolongada alguna vez.

A los efectos consiguientes, es necesario recordar siempre que el “cartón-guía” tiene cuatro núcleos y que correlativamente, por su orden natural, de izquierda a derecha, corresponden a los cuatro sectores en que hemos dividido el disco, prescindiendo del cero y que asimismo cada sector tiene tres secciones y que cada sección incluye tres posiciones.

ANALOGIAS

Tal como hemos planteado los diferentes enfoques de las formulas del Sistema analizado con los cuales se obtienen resultados equivalentes, lo mismo acontece con la sección de la posición de los números o apuestas, hasta tanto coincida con la posición del numero sorteado y este se encuadre en las ubicaciones previstas en el desarrollo de la modalidad del juego adoptado.

Si bien la determinación de posiciones por el régimen de las Tendencias alternadas en correlación con la marca respectiva a nivel de la apuesta delantera es la norma predominante que sugerimos, su dinámica puede fatigar la predisposición del apostador, en base a las variantes que se derivan de las figuras sorteadas, mientras no se haya logrado la practica pertinente que facilite su labor.

Para conjurar este inconveniente, advertimos la posible adopción de otras dos alternativas diferentes, tal como las enumeramos:

1) Repetir, invariablemente, por su orden natural, turnándolos, bola por bola, y permanentemente: 1, 2, 3, 1, y así sucesivamente, sin tener en cuenta la posición del numero sorteado, sin interrupción alguna, pese a los aciertos que se pudieran obtener, tanto como base la posición 1) en series corridas que no se modificaran , invariablemente.

Estos procedimientos, indistintamente, mecanizan la dinámica con facilidad y se adaptan mejor a la idiosincrasia común, de impaciencia que caracteriza a la mayoría de los apostadores.

NEUTRALIZACION DE APUESTAS ALETARGADAS

Instrucciones

No esta de más advertir alguna contingencia que es necesario prevenir para eludir vacilaciones confusas, las que a grandes rasgos enumeramos:

- a) que cuando un núcleo llegare a la ultima postura de la 3° o 4° zona del “cartón-guía” sin haber podido eliminar el núcleo respectivo, se neutralizara el valor de lo

invertido, por su equivalente en plenos, cuyo importe se llevara a un debito pendiente, para ser luego absorbido por cobros ulteriores, con privilegio de reintegro sobre cualquier computación eliminatoria. Si el juego se limitase a tres zonas solamente, las apuestas individualizadas se neutralizaran con el debito de un pleno y de dos plenos, para las apuestas pareadas;

- b) Que en el caso antes referido, el juego vuelve sobre si mismo, desde el comienzo, sobre el mismo núcleo, regido por el procedimiento originario;
- c) Que el beneficio que arroja cada modalidad, depende desde luego, de las alternativas del azar y a ello se debe que, repetidas veces, parece mejor una formula que otra, pero finalmente, no es así, conforme las profusas estadísticas que hemos confeccionado, sobre cada una de ellas, como en muchas otras que nos han dado promedios similares;
- d) Que cuando un grupo transcita sobre la primera zona del “cartón-guía”, las posturas serán de dos unidades básicas cada una, en la tercera zona de tres, en la cuarta de cuatro o de cinco según el avance. Todos los núcleos actuaran independientemente uno de otros;
- e) Que el discrecional y atinado manejo de los debitos a computar en cada caso, cuando convenga, aligera el juego y reduce la inversión del capital necesario, siendo una de las claves fundamentales del éxito y cuyo dominio se adquiere solamente en la practica:
- f) Recomendase no abordar formula alguna sin haber adquirido el pleno conocimiento de sus pormenores, mediante profusas experiencias teóricas muñado de todos los elementos requeridos.

De su financiación y reglamentación

Sobre todo lo dicho, hay algo muy importante que es la limitación del capital a invertir, el que de ninguna manera deberá exceder de quinientas unidades básicas, por cuanto en el volumen de fichas que soporta muy holgadamente su desarrollo, inversión que debe ser rigurosamente controlada en base a las directivas que se formulan al respecto.

Antes que todo, diremos que el beneficio promediado de nuestro sistema es de cinco unidades básicas por cada numero sorteado y que a este porcentaje se ajustaran las normas de conducta a seguir, de tal modo que, cuando se hubiere logrado este promedio, en el transcurso del juego realizado, debe cerrarse el “cartón” indefectiblemente y comenzar de nuevo a dar por terminada la sesión si el superávit obtenido satisface o si el tiempo transcurrido hubiere sido prudencial. Deberá procederse de la misma manera, cuando se hubiere obtenido un superávit de cien unidades, cualquiera fuere el promedio alcanzado.

Cuando se hubiere sorteado cuarenta números y no se hubiera logrado el promedio indicado, tambien deberá cerrarse el cartón siempre que hubiere algún superávit, cualquiera que fuese su monto. En el mismo sentido, si se diera el caso excepcional de que no se hubiere logrado margen alguno, computable cuando correspondiere, en cualquiera de las etapas consignadas, no deberá el termino de la labor emprendida sobrepasar dos rotaciones de suertes sorteadas que necesariamente limitan la sesión, cualquiera fuera el déficit resultante

PROYECCIONES Y PRERROGATIVAS DE NUESTRO METODO

Las programaciones antes dichas y sus pragmáticas derivaciones, responden al derecho que asisten a todos los coparticipantes de usufructuar circunstancias igualitariamente equitativas, en base a condiciones contractuales previamente pactadas y de consenso publico.

PRINCIPIO Y FIN

Siendo proverbial el descreimiento que predomina en la opinión general de los llamados a justipreciar acontecimientos de esta índole, nuestras aseveraciones pueden quizás violentar conceptos sistemáticamente derrotistas de quienes por impaciencia o incomprensión no admiten las posibilidades que pregonamos, resistiéndose al análisis previo que corresponde.

MORALEJA

“El desavisado no podrá jamás jugar al sabio ni el lego lo podrá condenar por la exteriorización de sus enseñanzas, por que si bien perturba la placidez de la ignorancia, exalta las virtudes del estudio que podrá ilustrarlos”

ELIPOGO

El juego es una evasión desinteresada y circunstancial del espíritu, en todas sus manifestaciones: pero cuando se especula por este medio, la intención se concentra en un raciocinio preconcebido que procura recompensas que para lograrlas, es menester alcanzar la capacitación idónea necesaria y no lanzarse al libre albedio del azar que, por lógica matemática, deberá serle adversa.

Exponer un capital en especulaciones de apuestas unipersonales, no debe ser una aventura improvisada, sin justificativos de cordura, sino posibles concreciones de un propósito determinado con todos los resguardos de la inteligencia que supone asistir a sus protagonistas.

El azar es la expresión figurativa de lo imprevisto. Mientras nuestro sistema es prevenir lo que debe acontecer.

EL CALCULO VENCIO AL AZAR.