

# Sistemas de Ruleta

## Sistema Atila

*Amigos todos, voy a intentar convencer, cosa harto difícil, a los que piensan que es necesario "adivinar" el número que va a salir.*

*Os voy a explicar un sistema para jugar 9 números (detalle que tampoco es imprescindible, ya que se puede realizar con seis, siete o ocho números también), pero es con 9 como yo lo juego. Se colocan los números elegidos uno al lado del otro, así:*

*1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 ..... 5 ..... 6 ..... 7 ..... 8 ..... 9*

*Se juega 1 ficha a cada número: si ganamos, se retiran los beneficios y se comienza de nuevo. Si perdiéramos, se juega la siguiente progresión:*

*1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1  
2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1*

*Si ganamos de hacen las cuentas: si da positivo, se retiran los beneficios y se comienza de nuevo a partir de las nueve fichas. Si perdemos, se continúa la progresión, hasta ganar:*

*1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1  
2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1  
2.....2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1  
2.....2.....2.....1.....1.....1.....1.....1.....1  
2.....2.....2.....2.....1.....1.....1.....1.....1*

*Así siempre: cuando se acaben los 1, se juegan 2, después 3, después 4 y hasta donde haga falta. Pues, al final, aunque parezca mentira, siempre se gana. Se continúa jugando hasta ganar la cantidad que se desee.*

*A veces, la exposición es alta, pero, desde luego, rentable.*

*He decidido poner un ejemplo práctico, para defender la teoría que sostengo, que consiste que " juegue lo que se juegue " siempre se puede ganar, con una progresión adecuada .*

*Para mi ejemplo, he escogido los números salidos ayer en el casino de Hamburgo, en la mesa número 1: los 84 primeros números (a lfinal de este escrito comprendereis el por qué de este número).*

*Los números salido ayer en el casino, fueron los siguientes:*

*26-34-3-34-8-20-14-36-33-0-26-24-31-20-20-30-3-27-3-11-17-33-  
15-27-19-31-33-5-3-18-5-18-23-21-2-26-12-11-2-35-4-28-  
2-4-27-20-18-0-14-24-19-28-15-21-2-18-8-16-16-33-20-34-18-12  
3-26-29-24-15-36-34-25-26-36-17-30-22-0-23-10-34-6-12-28 ...*

*Vamos a jugar todos los números de la ruleta menos el 0 (Ya he comentado alguna vez que para mí el 0 no existe, ya que es el número de la casa, y prescindo de él en todos mis sistemas, desde hace muchos años. Cuando sale, pierdo como si fuera un de los que no juego, y basta).*

*Para jugar todos los números, los he dividido en cuatro series de 9 números cada uno, en el siguiente orden: primera serie: del 1 al 9; segunda serie: del 10 al 18 ; tercera serie del 19 al 27 y cuarta serie del 28 al 36.*

*La progresión es la que he explicado anteriormente, y los resultados han sido los siguientes:*

*Del 1 al 9 : +52 ; en 48 números; pérdida máxima -238 fichas  
Del 10 al 18 : +73 ; en 84 golpes; pérdida máxima -291 fichas  
Del 19 al 27 : +98 ; en 14 golpes : pérdida máxima -42 fichas  
Del 28 al 36 : +53 ; en 9 golpes ; pérdida máxima -30 fichas.*

*La portura máxima que he puesto en la mesa es:*

*6.....5.....5.....5.....5.....5.....5.....5.....5*

*En lo que se refiere al ejemplo detallado, debo aclarar algunas cosas:*

**1º** Estos números están tomados así, todos juntos, porque tan importante como tener un buen sistema, sea el que sea, es también conveniente, y hasta necesario, que sea fácil de jugar, y poner nueve fichas en números distintos, situados a lo largo de toda la mesa no es fácil. Por eso, para facilitar la tarea, se buscan todos juntos, y además se puede simplificar el "trabajo" colocando dos fichas a caballo entre dos números contiguos en lugar de jugar los dos plenos por separado. Hay que tener en cuenta que también hay que hacer las cuentas, y todo junto necesita unos minutos, que no siempre se tienen.

**2º** La exposición puede llegar a ser alta, pero si de verdad se pretende ganar en un Casino hay que luchar con las mismas armas con las que juega este, y una de ellas es disponer de una cantidad de fichas que te permitan realizar tu sistema. Para jugar con tranquilidad este sistema es necesario disponer de 500 fichas, aunque nunca las vayamos a utilizar.

Sobre esto os voy a intentar "aconsejar": Yo juego a ganar 100 fichas por sesión, de 5 dólares la ficha. La forma de jugar el ejemplo expuesto ha sido jugar cada serie hasta conseguir más de 50 fichas. Al conseguirlas, paso a la siguiente serie, y así hasta acabar todas las series.

De todas las formas, yo, en el casino, juego una sólo serie, hasta conseguir las 100 fichas.

**3º** También hay un truco para aliviar el importe de las posturas, y es que cuando estamos perdiendo una cantidad elevada y ganamos, pero no conseguimos eliminar totalmente las pérdidas, pero la cantidad que queda es menor de 10 fichas, yo comienzo de nuevo, partiendo de esa pérdida. Esto no lo he hecho en el ejemplo anterior, para no complicar la comprobación que hagais, pero he tenido varias ocasiones en que lo hubiera realizado, ya que me he quedado en -2 y en -9 y he continuado la serie, aún estando altas las posturas.

**4º** La combinación de los nueve números se puede buscar de cualquier forma. Hace muchos años, cuando descubrí esta forma de jugar, hice infinidad de pruebas, incluso un programa de ordenador para sacar muchos números comprobados y jugados. Llegué a imaginar toda clase de combinaciones para seleccionar los nueve números: jugué la primera calle de cada una de las docenas, las segundas calles de las docenas, las terceras y las cuartas de esas docenas, y luego combiné la primera calle de la primera docena con las segunda de las docenas segunda y tercera, y todas las combinaciones que se me ocurrieron.

**5º** Con este sistema solamente he perdido una vez en Enero de 1981, en el casino de Estoril, y jugaba los números 9-12-15-18-21-24-27-30 y 33.

Durante años conservé la permanencia de aquella partida, y los números fueron increíbles. Salieron todos varias veces, menos los míos, e incluso en veintisiete números salieron 8 ceros, cuatro de ellos seguidos cuando yo jugaba las posturas más altas, pero esto no son más que historias de jugador viejo, que ruego me disculpeis.

**6º** A veces, es preferible retirarse cuando se ganan sólo unas pocas fichas, tras intentar conseguir varias veces nuestros objetivos y ver que no hay manera ... Al día siguiente las cosas irán mejor ...

## Sistema "Humilde pero real"

### Introducción

El sistema es sencillo y parece tonto pero todo aquel que tenga estadísticas podrá verificarlo. Adjuntamos un software para asistirnos en la comprobación.

Consiste en lo siguiente:

Es el antijuego del Sistema Fortaleza.

Se comienza a anotar una serie y cuando dobla el primer número en promedio entre la bola 8 y la 10. Se juegan sus 2 vecinos sin jugar al número que dobló y se anota en un costado -2 si no se cobra y se sigue jugando anotando de a -2 por tiro hasta que doble el segundo número, a partir de ahora jugamos 4 fichas por tiro, 2 vecinos del primero más 2 del segundo y se sigue anotando el acumulado hasta llegar a -36 fichas.

Si se llega (y esto si no se cobra viene rápido unos 9 ó 10 bolas). Se vuelve a empezar esperando que vuelva a doblar el primer número y volver a repetir la operación siguiente.

Si se cobra también se vuelve a empezar.

En promedio las gestiones cobradas deberían duplicar a las pérdidas ya que se ganaría un promedio de 18 fichas por cada 36 que se pierden cuando no viene el juego.

Pero lo curioso que esta relación matemática de 2-1 no es así en la realidad del juego y nos favorece entre 3 y 4 a 1.

Increíblemente la bola cuando dobla un número busca otra vez ese mismo número pero como la figura 2 predomina sobre la 3 ampliamente van a empezar a salir los vecinos de esos N° que doblaron y lo que vale es el muy corto plazo por eso no interesa que la gestión dure tan pocos tiros ya que la ruleta es de rachas cortísimas.(REPITO NO BUSQUEN PUNTEROS).

El único problema que tenemos con este sistema es que queda un agujero que es el salidor y que nos va a dar mucha bronca cuando triplique y este la bola entre los nuestros; pero a no ponerse nerviosos que a la larga en el resultado mensual tendremos un beneficio a favor.Entre 400 a 1000 fichas.

Jugar sesiones de 108 bolas por día preferentemente.Eso nos demandará aproximadamente 3 horas y media.

Saludos a todos los lectores y espero comentarios y pruebas realizadas sobre estadísticas reales.

Ejemplo:

Empiezo a anotar 4-10-5-28-17-10 .

dobla el 10 ,juego una ficha al 23 y una al 5 (QUE SON SUS DOS VECINOS).

2 fichas por tiro.

Luego sale 25-36-7-4

ya me dobla el 4 también entonces juego al 19 y al 21 ,1 ficha tambien.

Total de números jugados hasta ahora 4 por tiro.Al margen llevo una cuenta que se compone de despues que empiezo a jugar al 23 y al 5 cada tiro que erro  $-2 + -2 + -2 + -2$  hasta que doblo el 4 llevo  $-8$  fichas perdidas luego sumo de a  $-4$  cuando llego a  $-36$  fichas acumuladas de perdida ,doy la gestión por perdida y vuelvo a comenzar una nueva anotación ,repitiendo el procedimiento anterior y sin usar ningún tipo de progresión, este punto es fundamental.

Los días malos con este sistema son muy difíciles de encontrar pero esporádicamente los hay, seria una verdadera lástima que las ganancias acumuladas se las llevara el casino en un solo día malo por nuestra calentura de querer ganar TODOS LOS DIAS.

Repito aprendamos a perder y vamos a saber GANAR.

## Sistema para Principiantes

Desde SistemasdeRuleta.com, queremos destacar este sistema no solo por ser un sistema seguro y eficaz, sino porque ha sido el sistema que probamos primero y gracias a él nos iniciamos en este mundo de la Ruleta.

Como acabo de decir, este sistema es totalmente seguro y eficaz, aunque también es verdad que es lento. Si el usuario se decide a utilizar este sistema, comprobará enseguida que realmente cuesta ganar grandes cantidades rápidamente, pero salir perdiendo es casi imposible, estadísticamente hablando.

El sistema que vamos a explicar viene a ser como "el cuento de la abuela", es el sistema que todo profesional conoce de sobras y nunca utilizaría por ser extremadamente lento, si usted quiere ganar un dinero extra y estar totalmente seguro que no va a perder lo que ha apostado inicialmente, este es el sistema que debería de probar.

A continuación le explico como se aplica dicho sistema.

Para utilizar este sistema siempre apostaremos al color rojo o negro (al color que usted prefiera), es decir, 50% probabilidades de ganar y 50% probabilidades de perder, sin contar con el 0.

Para empezar el usuario debe apostar 1€ al negro (yo prefiero el color negro), entonces puedes ocurrir 2 cosas:

1. La bola ha caído en una casilla de color negro. Eso quiere decir que la banca me devuelve el 1€ que aposté inicialmente y me da 1€ más por haber acertado el color. Ahora bien, aquí está el truco del asunto, por haber ganado no debe impacientarse, la siguiente apuesta que usted debe hacer es simplemente otra vez 1€ al mismo color.

Para quien no sepa como funcionan las reglas de la Ruleta, le recomendamos que vaya a la sección [Reglas de la Ruleta](#), y aprenderá cuanto le devolverá la banca según la apuesta que realice.

2. La bola ha caído en una casilla de color rojo. Hemos perdido el 1€ que habíamos apostado, pero ahora, para contrarrestar apostaremos 2€. Es decir, si perdemos debemos apostar el doble de lo que habíamos apostado en la anterior apuesta.

Y usted se preguntará, ¿y por qué hay que apostar el doble? Pues muy sencillo, apostando el doble conseguimos recuperar lo perdido y ganar 1€ de más. Con lo cual, en el peor de los casos podríamos llegar a perder hasta 7 veces seguidas, pero si seguimos apostando el doble de lo perdido en la apuesta anterior, siempre recuperamos lo perdido más 1€.

En este 2º caso, suponiendo que vuelve a ganar, volverá a apostar 1€.

3.

## Sistema para Principiantes Avanzados

Consideramos al "Principiante Avanzado" a aquel usuario que ya ha probado nuestro Sistema para Principiantes, y puede confirmar que el sistema funciona.

Ahora bien, una vez aclarado el punto anterior, procedemos a explicar lo que se debe añadir, o mejor dicho, modificar del Sistema para Principiantes.

Hasta ahora, como le había indicado usted debía apostar siempre al mismo color para no complicarse la vida. Pues bien, ahora vamos a ser más astutos y vamos a modificar la versión para obtener mejores resultados y aumentando nuestras probabilidades.

### **Pasos que debe seguir:**

1. Debes esperar a que salgan 5 jugadas seguidas, por ejemplo 5 números rojos seguidos ó 5 números negros seguidos, ó 5 impares...etc. Y sólo en ese momento es en el que entraremos en acción.

2. Si han aparecido 5 rojos, automáticamente apostaremos una ficha en el casillero negro. La probabilidad nos dice que por cada número rojo debe salir uno negro. Si el primer número es rojo, por lo general el segundo debe ser negro. Si el segundo número es rojo también, lo lógico es que a la tercera salga negro...etc. Después de sacar 5 rojos seguidos, nos encontramos, probabilísticamente hablando, con un alto porcentaje de acertar.

Por lo tanto, tras 5 números rojos seguidos, nuestra apuesta es una ficha al negro.

¿Qué pasa si sale negro? Que habremos ganado una ficha del mismo valor que la apostada.

¿Qué pasa si es rojo? Que habremos perdido una ficha pero tendremos la probabilidad aún más de nuestra parte, por lo que pasaremos al tercer paso.

3. Tras 6 rojos seguidos, apostaremos en el casillero negro ahora dos fichas, de forma que si ganamos nos devuelvan en total 4, las dos apostadas, la pérdida en el paso anterior y una nueva que será la que habremos ganado.

¿Qué pasa si vuelve a salir rojo (Cosa muy poco probable)? Que pasamos al cuarto paso.

4. Tras 7 rojos seguidos habremos perdido en total 3 fichas, esto nos obliga a apostar 4 en el casillero negro. No es muy usual llegar hasta este paso, pero se debe tener en cuenta.

5. Este es el último paso. Es rarísimo que lleguemos hasta aquí, pero no debemos subestimar la ruleta.

Tras 8 rojos seguidos habremos perdido en total 7 fichas, por lo que para recuperarlas con creces nuestra última apuesta la realizaremos colocanto 8 fichas sobre el casillero negro.

El siguiente cuadro muestra el esquema general de apuestas:

- 1º) Rojo
- 2ª) Rojo
- 3ª) Rojo
- 4º) Rojo
- 5º) Rojo
- 6º) Apostamos 1 Ficha . Si ganamos +1. Si perdemos -1.
- 7º) Apostamos 2 Fichas. Si ganamos +1 Si perdemos -3.
- 8ª) Apostamos 4 Fichas. Si ganamos +1 Si perdemos -7.
- 9ª) Apostamos 8 Fichas. Si ganamos +1 Si perdemos -15.

Como podemos ver, la única forma de perder dinero es que salgan 9 rojos seguidos (cosa prácticamente imposible) en cuyo caso tan solo perderíamos 15 fichas. Tranquilo!! Prueba a tirar una moneda varias veces a ver si consigues sacar 9 caras seguidas....

Si perdemos, se duplica la apuesta hasta ganar, pero cuando ganamos, se vuelve a la humilde y efectiva apuesta de una sola ficha **¡PARA SEGUIR GANANDO!**. Puede que no ganemos millonadas, pero con el tiempo, se puede muy bien ir apostando como apuesta mínima cada vez más. Yo empecé de 1 dolar en 1 dolar, después pasé a apostar de 2 en 2, y ahora apuesto de 10 dolares en 10 dolares.

## Sistema progresivo

### PASOS A SEGUIR:

1 - Debes esperar a que salgan 5 jugadas seguidas, por ejemplo 5 números rojos seguidos ó 5 números negros seguidos, ó 5 impares...etc. Y sólo en ese momento es en el que entraremos en acción.

2 - Si han aparecido 5 rojos, automáticamente apostaremos una ficha en el casillero negro.

La probabilidad nos dice que por cada número rojo debe salir uno negro. Si el primer número es rojo, por lo general el segundo debe ser negro. Si el segundo número es rojo también, lo lógico es que a la tercera salga negro...etc. Después de sacar 5 rojos seguidos, nos encontramos, probabilísticamente hablando, con un alto porcentaje de acertar.

Por lo tanto, tras 5 números rojos seguidos, nuestra apuesta es una ficha al negro.

¿Qué pasa si sale negro? Que habremos ganado una ficha del mismo valor que la apostada.

¿Qué pasa si es rojo? Que habremos perdido una ficha pero tendremos la probabilidad aún más de nuestra parte, por lo que pasaremos al tercer paso.

3 - Tras 6 rojos seguidos, apostaremos en el casillero negro ahora dos fichas, de forma que si ganamos nos devuelvan en total 4, las dos apostadas, la perdida en el paso anterior y una nueva que será la que habremos ganado.

¿Qué pasa si vuelve a salir rojo (Cosa muy poco probable)? Que pasamos al cuarto paso.

4 - Tras 7 rojos seguidos habremos perdido en total 3 fichas, esto nos obliga a apostar 4 en el casillero negro. No es muy usual llegar hasta este paso, pero se debe tener en cuenta.

5 - Este es el último paso. Es rarísimo que lleguemos hasta aquí, pero no debemos subestimar la ruleta.

Tras 8 rojos seguidos habremos perdido en total 7 fichas, por lo que para recuperarlas con creces nuestra última apuesta la realizaremos colocanto 8 fichas sobre el casillero negro.

El siguiente cuadro muestra el esquema general de apuestas:

- 1º) Rojo
- 2ª) Rojo
- 3ª) Rojo
- 4º) Rojo

5º) Rojo

6º) Apostamos 1 Ficha . Si ganamos +1. Si perdemos -1.

7º) Apostamos 2 Fichas. Si ganamos +1 Si perdemos -3.

8ª) Apostamos 4 Fichas. Si ganamos +1 Si perdemos -7.

9ª) Apostamos 8 Fichas. Si ganamos +1 Si perdemos -15.

Como podemos ver, la única forma de perder dinero es que salgan 9 rojos seguidos (cosa prácticamente imposible) en cuyo caso tan solo perderíamos 15 fichas. Tranquilo!! Prueba a tirar una moneda varias veces a ver si consigues sacar 9 caras seguidas....

Si perdemos, se duplica la apuesta hasta ganar, pero cuando ganamos, se vuelve a la humilde y efectiva apuesta de una sola ficha ¡PARA SEGUIR GANANDO! . Puede que no ganemos millonadas, pero con el tiempo, se puede muy bien ir apostando como apuesta mínima cada vez más. Yo empecé de 1 dolar en 1 dolar, después pasé a apostar de 2 en 2, y ahora apuesto de 10 dolares en 10 dolares.

## Sistema Fortaleza

Según la teoría probabilística, cada número debe salir en promedio 1 vez cada 37 o 38 jugadas dependiendo de la ruleta. Ello, como sabemos es prácticamente imposible de que ocurra en una secuencia tan breve de jugadas, por lo tanto lo normal es que más de 1 número se repita dentro de una secuencia de 37 o 38 jugadas.

De igual manera podemos decir que, además de existir repeticiones de números de 2 veces, también existen repeticiones de números de 3 veces dentro de esta breve secuencia, lo cual es absolutamente normal. Lo anormal sería que ello no ocurriera.

Pues bien, basado en este principio, el Sistema Fortaleza consiste en esperar los números que se repiten dentro de una secuencia para apostar por ellos.

Solamente se debe apostar a pleno por los números que se han repetido 1 vez, jugada a jugada, hasta que uno de ellos se repita nuevamente y genere un balance positivo de fichas. Una vez conseguido el objetivo, se inicia una nueva secuencia de juego, sin considerar las repeticiones de la secuencia anterior.

Veamos el siguiente ejemplo:

17, 2, 00, 29, 19, 26, 23, 24, 11, 10, 36, 35, 5, 28, 7, 28, 33, 10, 5, 13, 9, 13, 17, 19, 5, 2, 26, 16, 25, 35, 6, 35, 10, 3, 31, 36, 34, 1, 8, 4, 14, 34, 14, 36, 7, 11, 34

El primer número que se repite es el 28 (destacado en rojo), luego se empieza a apostar por este número a pleno, jugada a jugada. Luego se repite el 10, 5, 13, 17, 19, tras lo cual se repite el 5 nuevamente (destacado con azul).

Hasta ese entonces veníamos apostando a pleno por el 28, 10, 5, 13, 17 y 19. Haciendo el balance general se obtiene una ganancia neta de 8 fichas.

En caso de que la segunda repetición hubiera tardado más jugadas, se debe cuidar de planificar bien el monto de apuesta a cada pleno, para que las ganancias de la jugada ganadora, compense las pérdidas de las jugadas anteriores.

Tras la jugada ganadora se inicia una nueva secuencia absolutamente independiente de la anterior que tiene su jugada ganadora en el número 34 para obtener una ganancia neta de 9 fichas.

Tabla de números vecinos. (Ruleta Francesa)

## Sistema Cannon

Este sistema de ruleta es totalmente mecánico.

\*Usted debe seguir siempre las reglas y no cambiarlas.

\*Cuando usted logra su objetivo debe parar.

\*Cuando usted llega al límite de pérdidas deténgase!

Lealo de nuevo.

\*Su objetivo son 70 fichas o más. Cuando lo logre detenga la sesión y retírese o empiece otra nueva.

\*Su límite de pérdida es 100 fichas o más. Cuando usted pierda su caja retírese!.

\*Si usted se encuentra ganando 63 fichas deberá seguir hasta llegar o pasar las 70 fichas.

\*Si usted se encuentra perdiendo 99 fichas deberá jugar hasta perder 108 fichas (que es su límite de pérdida).

### Estas dos reglas son fundamentales en el Sistema Cannon.

\*Usted estará jugando 9 números a la vez en cada vuelta de ruletas, y 1 ficha en cada número.

\*Empezará desde el nivel 1 y si gana seguirá hacia el siguiente nivel (otro grupo de 9 números).

\*Si usted no gana después de 5 veces de perder en ese nivel, deberá retroceder **un nivel**.

\*Cuando se mueva al siguiente grupo de 9 números usted seguirá las mismas reglas.

\*Cada vez que gane aumente un nivel y si pierde 5 veces seguidas retroceda al nivel anterior.

\*Si usted está jugando con ruletas de un solo CERO aquí tiene los 12 niveles.

NIVEL 1 => 1 2 3 20 21 25 26 33 35

NIVEL 2 => 4 5 6 10 19 21 24 27 34

NIVEL 3 => 7 8 9 22 23 28 29 30 31

NIVEL 4 => 5 10 11 12 23 28 30 35 36

NIVEL 5 => 13 14 15 19 20 27 31 32 36

NIVEL 6 => 16 17 18 22 24 25 29 33 34

NIVEL 7 => 0 1 2 4 14 15 19 20 21

NIVEL 8 => 5 8 9 10 16 18 22 23 24

NIVEL 9 => 0 2 3 6 13 17 25 26 27

NIVEL 10 => 0 7 8 11 12 18 28 29 30

NIVEL 11 => 0 1 9 14 16 26 31 32 33

NIVEL 12 => 3 6 11 12 13 17 34 35 36

Ahora si usted juega en Ruletas de **Doble CERO** deberá seguir la siguiente secuencia:

NIVEL 1 => 0 00 1 2 3 13 14 15 24

NIVEL 2 => 4 5 6 16 17 18 21 22 23

NIVEL 3 => 7 8 9 11 12 19 20 26 28

NIVEL 4 => 7 8 10 11 12 25 27 29 30

NIVEL 5 => 1 2 3 13 14 15 34 35 36

NIVEL 6 => 4 5 6 16 17 18 31 32 33

NIVEL 7 => 6 7 8 19 20 21 31 32 33

NIVEL 8 => 3 4 5 22 23 24 34 35 36

NIVEL 9 => 0 00 9 10 25 26 27 29 30

NIVEL 10 => 0 9 11 12 25 26 28 29 30

NIVEL 11 => 16 17 18 19 20 21 31 32 33

NIVEL 12 => 13 14 15 22 23 24 34 35 36

\*Como podrá ver hay 12 grupos o niveles de 9 números cada uno, que usted tendrá que jugar por 12 niveles hasta alcanzar su objetivo.

\*Como ejemplo, en una ruleta de doble CERO, se jugará primero a la primera secuencia correspondiente.

0 - 00 - 1 - 2 - 3 - 13 - 14 - 15 - 24

Cuando se gana se pasa al siguiente nivel.

4 - 5 - 6 - 16 - 17 - 18 - 21 - 22 - 23

\*Cuando usted pierde 5 veces seguidas deberá volver al anterior nivel.

Muy simple!

12 niveles

9 números por nivel.

Cuando gana sube un nivel.

Cuando pierde 5 veces retrocede un nivel.

Cuando usted llega al nivel 12 ,deberá seguir por el nivel 1.

Cuando sus ganancias lleguen o superen las 70 fichas deje de jugar.

Si usted pierde mas de 100 fichas RETIRESE.

LEA todo de nuevo si no le quedo claro.

## Sistema Pivot 2

Introducción

Se comienza anotando números en una mesa de ruleta hasta que un número se repite. Vamos a llamar a este número " pivot " y será el número que vamos a apostar.

Ejemplo: 5 20 18 36 31 27 8 1 31

31 es la primera repetición y será nuestro número PIVOT al que apostaremos por 36 bolas.

Estas son la reglas del sistema de ataque:

Nivel 1. Apostar 1 vez 1 Unidad en Mayor ó Menor

Nivel 2. Apostar 1 vez 1 Unidad en la Docena

Nivel 3. Apostar 3 veces 1 Unidad sobre la Línea

Nivel 4. Apostar 6 veces 1 Unidad sobre la Calle

Nivel 5. Apostar 6 veces 1 Unidad en Semipleno "Caballo"

Nivel 6. Apostar 19 veces 1 Unidad sobre el Número Pivot

Tenemos seis niveles.

Empezamos con el nivel 1:

Apostamos sobre mayor ó menor (según donde este nuestro PIVOT)

Si ganamos, volvemos al primer nivel.

Si perdemos, nos movemos al segundo nivel.

Nivel 2:

Apostamos sobre la docena en que este el PIVOT.

Nivel 3:

Apostamos sobre la línea del PIVOT.

Nivel 4:

Apostamos sobre las calles.

Nivel 5:

Apostamos sobre semiplenos o caballos.

Nivel 6:

Apostamos sobre el PIVOT.

Nivel de Pagos:

Nivel 1 paga 1 a 1

Nivel 2 paga 2 a 1

Nivel 3 paga 5 a 1  
Nivel 4 paga 11 a 1  
Nivel 5 paga 17 a 1  
Nivel 6 paga 35 a 1

Recuerde usted solo perderá si no gana en ninguno de los 6 niveles, y sólo se pierden 36 unidades.  
Deberá tener una caja de 360 Unidades para abarcar 10 sesiones.

Cúal es la validez de todo esto?

La razón es que los números tienden a repetirse. Usted puede encontrar a esto como una ley, solo 24 números aparecerán en 36 bolas. Raramente o mejor dicho casi nunca verá que los 36 números salgan en 36 bolas.

Siguiendo con esta ley, en 36 bolas, usted obtendrá 12 repeticiones.

Esto no es solo teórico, fue probado en miles de tiradas.

## Sistema Patat o Austriaco

El Sistema Patat, o Austriaco. El conde Patat, solia utilizar la siguiente Martingala.

Jugaba 6 fichas a la primer columna y 6 fichas a la tercera. Luego, jugaba una ficha entre el 0 y el doble 00, una entre el 8 y el 11 (negros de la segunda columna), una entre el 17 y el 20, y una entre el 26 y el 29. Asi cubria 32 de los 38 numeros del tablero (Interesante ¿No es cierto?).

Bueno, pues cada vez que la bola caia en alguno de sus 32 numeros, el ganaba 2 fichas. ¡¡¡Y eso sucede un 85% de los veces!!!

Ustedes diran, "Pero ¿como es esto? ¡Si perdía, se le iban 16 fichas a la basura!". Claro, pero eso ocurría en tan pocas ocasiones (NO una en 10, sino una en 20 o 30. Los numeros no son frios.

La probabilidad nos indica que tirara los 36 numeros en orden hasta que pierda, sino que HAY hasta 90 veces mas chances de que caiga en uno de los 32 ganadores que en uno de los 6 perdedores!!!) .

Es planteo es simple. Los numeros NO SALEN EN ORDEN .

Es Azar no juega la logica, sino la estadistica y las probabilidades.

## Sistema Talerman

Su nombre proviene del gran Emperador Mongol Tamerlan (o Timbur Lang) que edificó uno de los imperios terrestres más extensos de la antigüedad. Debido al sofisticado sistema de señales entre lugartenientes, los ejércitos de Tamerlan era un prodigio de coordinación y resultaban prácticamente invencibles.

Aplicación del sistema

Cantidad de jugadores 3 simultáneos en diferentes mesas pero con acceso visual de los unos a los otros, preferentemente mesas contiguas y enfrentadas.

El sistema es cooperativo es decir la caja es de todos, los aportes son iguales e iguales las ganancias. La primera ventaja apreciable es que el peso de las sesiones perdidas se diluye entre todos y el jugador "en desgracia", como van a ir viendo, no carga con ese peso psicológico.

Se establece un pivót de inicio es decir la mesa que será referencia de las otras. Llamémosla Mesa 1.

En la mesa 1 el jugador jugará a la repetición de la chance simple y lo hará con cada una de ellas ejemplo:

Si salió el 7 jugara a menor, rojo, impar la siguiente bola

El jugador de la mesa 2 jugará a la contra de esa tendencia es decir mayor, negro, par, pero lo hará en su mesa con los resultados de la mesa 1 como referencia

El jugador de la mesa 3 jugará a la anteúltima aparición de la mesa 1 digamos que si en la mesa 1 apareció el 35 antes del 7 la mesa 3 jugará a mayor negro impar.

Todas las mesas adoptan el criterio de la Marcha Wrangler para cambiar de apuesta luego de 2 pérdidas consecutivas por chance, y todas las mesas juegan con la progresión de Guetting en forma independiente por chance.

Y ahora viene lo verdaderamente importante del sistema: La primera mesa que obtiene una ganancia de 3 fichas deja de jugar y comunica al resto su posición. En el caso que el saldo de las demás mesas sea 0 o positivo no importa cuanto, se concluye la sesión. Existe una sola excepción a esta regla y es que superadas las 3 fichas alguna chance este en condiciones de ascender un termino en la progresión de Guetting, en ese caso se seguirá jugando.

Ejemplo la mesa 1 lleva ganadas 2 fichas en la siguiente gana 3 o sea suma 5 y tiene la chance par impar en condiciones de jugarse con la Guetting a 1 ficha y media, se juega entonces dado que aun perdiendo el saldo será 3,5 arriba, en caso de ganar se seguirá con la progresión hasta donde se pierda o el primer escalón o dos veces consecutivas cerrando ese ciclo.

En el ínterin de esta situación si las demás mesas están equilibradas (es decir en 0), no jugarán esperando el desarrollo de la mesa activa, aunque muchas veces sucede que 2 o hasta las 3 mesas queden activas.

La idea es que cada ciclo deje al menos 3 fichas al conjunto.

Que pasa en las pérdidas: ninguna mesa soporta pérdidas superiores a 9 unidades en un juego, esa mesa queda inactiva hasta que las restantes equilibren o hasta el primer ciclo positivo que se tomará como reducción de esa pérdida transitoria.

Cada vez que se cierra un ciclo en el sentido de las agujas del reloj, se cambia la mesa de referencia, siendo la 3 ahora la 1 y así con las otras.

Estos 3 jugadores permanecen no mas de 1 hora y media cada uno en su ubicación siendo reemplazados en forma alternada por los restantes, aunque un cuarto jugador hace las funciones de "coordinador", es decir esta atento a las eventualidades de las mesas y las posibles correcciones.

En una jornada de 12 horas, es factible ganar 30 sesiones de 3 fichas como mínimo en promedio.

La verdadera potencia de este sistema radica en las series de ganancias largas que a veces se presentan en una chance en particular calculen que pasa con una serie de 14 rojos ganadores...

Di bien el sistema es muy neutro la mayor parte del tiempo, las pequeñas ganancias se embolsan, las pérdidas se cortan antes que sean catastróficas, y las series ganadoras se aprovechan en toda su potencia.

## Sistema Pivot

### Introducción

Se comienza anotando números en una mesa de ruleta hasta que un número se repite. Vamos a llamar a este número "pivot" y será el número que vamos a apostar.

Ejemplo: 12 23 33 36 29 7 8 12 4

El número 12 es la primera repetición, entonces es el "pivot".

Apostará el número 12 por 36 tiros consecutivos o hasta que acierte. Apueste la misma cantidad en cada tiro. Un acierto en un número en una ruleta paga 35/1, así que si el "pivot" acierta dentro de los 36 tiros usted obtendrá ganancias (o quedara empatado si acierta en el ultimo tiro). Mientras mas temprano acierte su número "pivot" mayores serán las ganancias.

Cuando obtiene un acierto, no continúe apostando su número "pivot". Seleccione otro pivot o cambie de mesa y comience nuevamente .

¿Porqué funciona este sistema?

Es un hecho que los números en una ruleta tiendan a repetirse seguido. En promedio, de los 37 números en una ruleta, saldrán 24 números distintos en 37 tiros. Muy raramente (si es que llega a pasar alguna vez) en 37 tiros aparecerán 37 números distintos.

Además en promedio en 37 tiros, se repetirán 12 números distintos (pueden aparecer 2 o mas veces cada uno). Esto no es teoría, es un hecho derivado de miles de tiros de ruleta. Esto que acabo de describir parece pasar una y otra vez.

Esto es lo que se llama "ley del tercio" o "ley del tercero" o "ley de la distribución desigual". Durante pequeños períodos de 37 tiros no todos los números aparecerán, pero sobre períodos de millones de tiros todos los números aparecerán igual cantidad de veces cada uno.

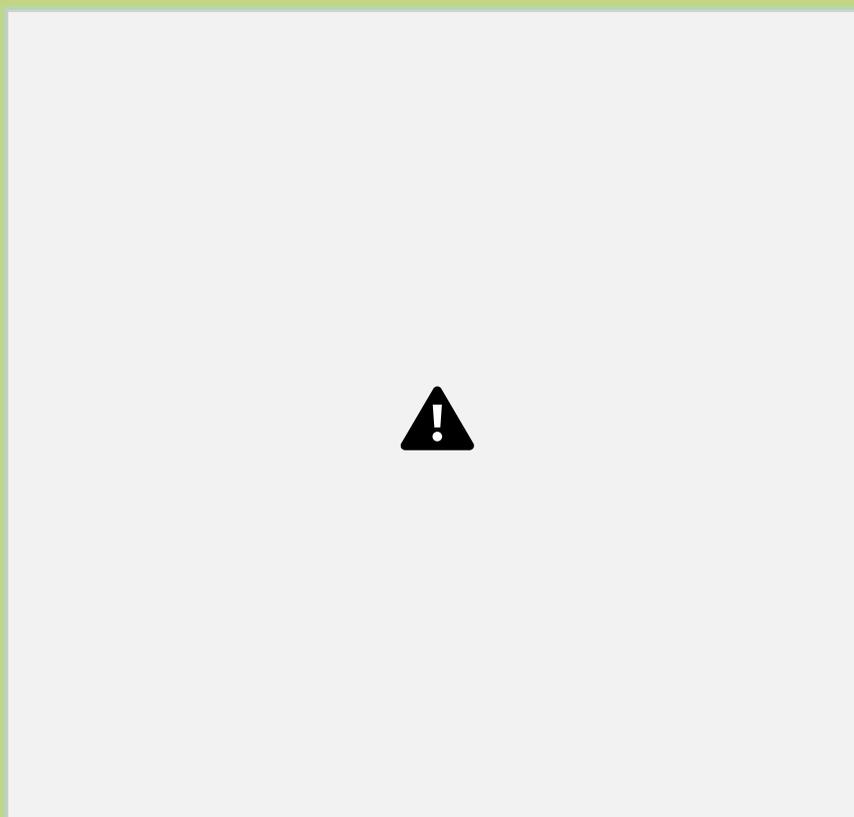
## Sistema Detector

El propósito y objetivo de este método era detectar lo más pronto posible cualquier tipo de propensión (predisposición) en la rueda, y saber los números buenos antes de que salgan. Revisando centenares de viejos registros, noté ciertas tendencias, previas a que salieran ciertos números.

Finalmente lo que hice fue armar ciertas reglas para que se pudiera seguir un plan definitivo.

### REGLAS

1. Registrar los resultados de 60 tiradas de 4 mesas diferentes.
2. Cuando tengas aproximadamente 50, empezá a marcar un cartón de puntajes con los resultados, como en la Fig 1.



**(resultados después de 30 tiradas)**

3. Hacé tu última actualización después de 60 tiradas, después rápidamente seleccioná la rueda en la que jugarás.
4. Elegí una de las ruedas en la que por lo menos 4 números, juntos en la rueda, hayan salido por lo menos dos veces. Deben estar rodeados, ambos lados, por números que hayan salido como máximo una vez.
5. Puede ser que sólo tengas 4 números en un grupo así o puede ser que tengas 7 u 8 números juntos. Incluso podés tener 2 grupos así en la misma rueda. Lo que tenés que hacer es apostar a todos los números del grupo, o grupos, durante las próximas 30 tiradas.
6. No elijas una mesa en donde hay más de 2 grupos.

7. Cada grupo debe incluir al menos 1 número que haya salido al menos 3 veces. Si tenés un grupo de 4 números y todos salieron sólo dos veces, evitá este grupo.

8. Un grupo que tiene 6 o 7 números tiene que tener al menos 3 números que hayan salido por lo menos 3 veces. Un grupo con 8 o 9 números tiene que tener por lo menos 4 números que hayan salido al menos 3 veces.

9. No hagas más de 30 tiradas, porque esto se ha calculado para que si estás jugando 4 números, por ejemplo, y todos salen sólo una vez, igual tendrías ganancia. Si hubiera posibilidad de una mala serie esto prevendrá que se provoque demasiado daño a tu pozo.

10. Devolvé todas tus ganancias a tu pozo.

11. Empezá con un pozo de \$500, con un resguardo de \$500 si estás empezando con fichas de \$5. Si estás empezando con fichas de \$2 entonces necesitás un pozo de \$200 con \$200 de resguardo. Este resguardo es sólo en caso de que te toque una serie pobre durante el comienzo. Más adelante, tu pozo siempre en aumento, debería cubrir cualquier desliz.

12. Cada vez que doblás tu pozo doblá tu apuesta. Cuando tu pozo alcanzó los \$3,000, jugá todos los juegos posteriores con fichas de \$25, a menos que el banco caiga por debajo de \$2,500 después de que se hayan jugado las 30 tiradas, en ese caso volvé a las fichas de \$20.

#### RESULTADOS DE 15 JUEGOS DE UN CASINO GENUINO.

Juego	Numeros	Elegido	Resultado	Unidad	Ganancia	Caja
			Unidad +/-	Valor\$	Perdida\$	\$500
1	4	5	+55	5	+275	775
2	5	5	+30	5	+150	925
3	7	10	+150	5	+750	1675
4	5	7	+102	10	+1020	2695
5	6	5	0	20	0	2695
6	5	4	-6	20	-120	2475
7	5	8	+138	20	+2760	5230

8	4	4	+24	25	+600	5830
9	9	7	-18	25	-450	5380
10	4	6	+96	25	+2400	7780
11	4	4	+24	25	+600	8380
12	5	5	+30	25	+750	9130
13	6	5	0	25	0	9130
14	4	6	+96	25	+2400	11530
15	4	4	+24	25	+600	12130

## Sistema Triángulo Numérico

El triángulo es otra suerte de "martingala" que se aplica mediante una progresión de números dispuestos en forma de triángulo.

Luego de la iniciación, se colocarán las apuestas donde corresponda, regulándose el valor de cada una por el cuadro número de tantos que indica progresivo de la figura, comenzando por los superiores y descendiendo verticalmente en caso de que no se acierte; o sea jugando, al perder, la cantidad marcada en el lugar inmediato inferior

```

1
2
3
5 3
8 5
12 8
17 12 8
23 17 12
30 23 17 12
38 30 23 17
47 38 30 23 17
57 47 38 30 23
68 57 47 38 30 23
80 68 57 47 38 30
93 80 68 57 47 38 30
107 93 80 68 57 47 38
122 107 93 80 68 57 47 38
138 122 107 93 80 68 57 47
155 138 122 107 93 80 68 57 47

```

173 155 138 122 107 93 80 68 57  
192 173 155 138 122 107 93 80 68 57

Si se gana, se jugarán los tantos indicados por la cifra colocada horizontalmente a la derecha.

Agotada esa línea horizontal se habrán ganado algunos tantos; se suponen también amortizados los desembolsos para comenzar de igual manera.

Para mejor interpretación del empleo de este triángulo numérico diremos que cuando se pierde la postura, se desciende; y cuando se gana, se sigue hacia la derecha, mientras queden términos para jugar.

## Sistema Square Roulette

Introducción a la estructura oculta de la Ruleta.

Mi nombre es Jack Wise Kennedy. En este documento, Ud. aprenderá como ganar en forma consistente a la ruleta. Ud. se convertirá en un jugador profesional y su vida cambiará al aprender mi sistema. Si varios jugadores aprenden mi sistema, las casas de juego tendrán que cambiar algunos de sus procedimientos en las mesas de ruleta.

Mi sistema es único y podría tener el mismo efecto que el sistema "Beat the Dealer" del profesor Profesor Edward O. Throp's tuvo sobre el BlackJack.

Que hay para Ud. aquí?

Después de un corto tiempo de publicar en Internet mi sistema, los jugadores profesionales harán dinero fácil y rápidamente. Pero mi sistema es único y es imposible que Ud. lo esconda, especialmente si esta jugando solo en una mesa. Sin embargo, una vez que Ud. aprenda a jugar correctamente hay forma de camuflar su juego, no le diré a Ud. como ya que no quiero alertar a los casinos. Ud necesita saber esto porque como el 99% de los jugadores no saben mi sistema los casinos pueden (y lo harán) echar a quien lo use como hacen con los jugadores de Black Jack que usan el método del conteo de cartas.

Una ojeada a su futuro

Para una demostración de mi sistema, les voy a dar una secuencia de 40 números que jugué en julio 16 en Boomtown, Reno, Nevada

32, 9, 14, 10, 19, 29, 12, 9, 30, 33, 20, 1, 12, 7, 36, 7, 18, 34, 20, 22, 14, 27, 3, 2, 6, 26, 27, 36, 15, 34, 36, 13, 13, 15, 8, 22, 7, 16, 35, 0.

Siete números fueron acertados, jugando una unidad de 1 dólar en cuatro números sobre 40 tiros (Sí hubiera prestado atención, hubiera acertado 10 tiros).

Las probabilidades dicen que yo debía acertar 4 bolas. Las matemáticas: 40 veces 4 = 160 unidades jugadas; restamos 7 unidades de 160 unidades jugadas y perdí 153 unidades; 7 aciertos a 35 unidades cada uno = 245 unidades ganadas. 153 unidades de 245 unidades me dan una ganancia de 92 unidades en cuarenta bolas, lo que significa alrededor del 58% de ganancia. Por supuesto que podría no haber ganado durante un largo periodo de tiempo con mi sistema; esto fue solo para ilustrar cuan explosivo es dicho sistema para períodos cortos.

Ud tendrá constantemente estas cortas explosiones de ganancias, pero a lo largo del tiempo, mi sistema le brindara alrededor de 5 y ½ aciertos por cada 38 tiros de juego de 4 unidades sobre 4 numero diferentes, lo cual le da un 19% de ganancia a largo plazo. Después de cenar ese mismo día, yo jugué mi sistema por otros 45 minutos y gane otros 90 dólares, entonces me fui, porque vivo lejos y tengo un problema de salud. Para mi un viaje de 1 hora y media es muy extenuante. Yo usualmente integro mis visitas al hospital en Reno, Nevada, con un par de horas de juego.

### Impedimentos de la mente matemática.

El profesor Edward O. Throp observo varios aspectos de la ruleta. El trato de cronometrar el plato para acertar el sector en donde la bola iba a caer y tener el tiempo suficiente de colocar su apuesta antes que la bola caiga. Aun con la ayuda de una pequeña computadora oculta (lo que ahora es ilegal) no le fue posible obtener una apuesta segura y rápida. El también estimo la teoría de la 'firma del tirador' (la posibilidad de que un croupier tire mas en cierto sector

que otro) y llego a la conclusión que aun si hubiera algo de eso allí, no había indicación a favor de una mitad del plato sobre otra, menos sobre un determinado sector.

En resumen, el no pude lograr un sistema que realmente le ganara al porcentaje de ganancia del casino en la ruleta.

Porque el no pudo encontrar un sistema ganador para la ruleta y yo sí?. La razón es simple, él es un profesional matemático y un programador de computadora, y yo no soy nada de eso.

Él tiene y tenía la acepción matemática que dice: 'Cada vez que se gira el plato de la ruleta, el resultado es aleatorio e independiente y no tiene conexión con las jugadas pasadas o futuras. Porque es un juego de 'reemplazo' las probabilidades de que un numero salga de nuevo, son iguales después de cada tiro, así que no se le puede asignar un 'peso' adicional a ese numero'.

Si Ud. cree esto (y créame que la mayoría de los matemáticos esta de acuerdo), ud no puede conceptuar desde la evidencia empírica de un sistema de darle peso a cada característica asimétrica inherente en la ruleta sin violar los campos asimétricos construidos en probabilidad.

Los matemáticos nos dicen ' Los platos de ruleta no tienen memoria, los dados no tienen memoria, las monedas tiradas no tienen memoria, las cartas no tienen memoria, porque todas son objetos inanimados.

Pero nosotros somos observadores humanos que tenemos memoria para recordar, anotar y deducir relaciones matemáticas de eventos previos para eventos futuros. Si un matemático cree que los eventos previos son siempre independientes, entonces el o ella no probaron si estos están relacionados con el pasado.

Él termino 'memoria' es usado para referirse a sistema que muestran probabilidades que cambian en un sentido, que permiten ciertas predicciones para efectuar, lo que significa que Ud. puede asignar peso a resultados pasados para predecir los resultados de los tiros futuros. Un ser humano jugando a la ruleta puede usar su memoria para observar y anotar una 'conexión' entre los tiros pasados y los futuros que pueden ser usados para crear una formula que sea aplicable sobre otras mesas de ruleta.

Otra deficiencia matemática.

Otra falla de los matemáticos es usar un generador de números aleatorios para igualar las probabilidades inherentes a las mesas reales de ruleta.

Como se puede observar en las mesas abstractas de ruleta, los tiros 'aleatorios' generados por el hombre no guardan relación con estas.

Sobre una ruleta con simple cero y doble cero cada casillero es numerado en forma diferente, y permanece en una predeterminada secuencia que no cambia con cada tiro, así ud, puede determinar un patrón matemático de juego, ud. puede, después de cada tiro, dar mas peso a algunos números que la probabilidad de que salgan una vez cada 37 o 38 tiros.

Una mesa de ruleta abstracta no tiene masa gravitatorio asignada, no tiene peso, fricción, giro, balance, movimiento axial, rotación o una estructura molecular; y también hay que notar que todos los generadores de numero aleatorios no son iguales.

Sin embargo, no estoy diciendo que los generadores de números aleatorios usados para simular una mesa de ruleta en internet no pueden ser usados para simular una ruleta real. Y cuando se hace, las observaciones preliminares me conducen a creer sé 'sobrecompensan' cuando tratan de crear un verdadero patrón de ruleta, lo cual permite que mi sistema discierna los patrones jugables que pueden ser usados para agregar peso a los números pasados para predecir los futuros.

Pero, como todos los generadores de números aleatorios no son iguales, cada uno deberá ser testeado y anotado para encontrar cual su divergencia sobre los patrones reales antes de jugarlos.

Yo guardo emails donde me preguntan si mi sistema podría ser usado sobre Internet. Primero debemos conocer si dicho juego no puede ser fijado para engañar. Mi preocupación principal fue que los sitios de juego en Internet podrían programar sus computadoras para permitir fijar el porcentaje de beneficio que ellos desean. En otras palabras, sus números podrían no ser aleatorios pero si controlados.

Los programadores bien informados, pueden decirles que cuando ud. baja un software para jugar a la ruleta, este puede tener incorporado un 'virus' que no cambia nada en su computadora, pero que esta incorporado solo para actuar dentro de ese programa. El virus podría ser fijado para darle al casino de Internet cualquier cantidad que él quiera ganarle. Mientras que dicho virus no cambie nada en mi computadora, la misma es ciega para él, y será visto como parte de las instrucciones del software por la computadora.

Esas instrucciones pueden estar ocultas para cualquiera son el código adecuado. Si, los programadores de computadoras lo pueden hacer. Un indicio de esto es que cuando a ud. le permiten practicar jugar a la ruleta, el programa para ser fijado para que ud. gane. Otra razón para no jugar en Internet, según varias quejas, es que si gana, ud. podría no cobrar. Una Mirada reciente a los juegos por Internet, me dice que las cosas están cambiando.

En el futuro próximo cambiara dramáticamente para permitir un juego de ruleta seguro. Casinos reales establecidos sobre todo el mundo, están poniendo sus sites en Internet. Eventualmente, ud podrá jugar ruleta en internet, sobre los resultados los casinos reales como MonteCarlo. Ud podrá ver las mesas reales sobre las que ud. jugara por Internet.

## Sistema Mars

### INTRODUCCIÓN

Hola. Saludos a todos mis compañeros del Foro. Por favor, antes que nada quiero aclarar que no quisiera que en algún momento de lo que se escribe a continuación se me malinterpretara. TODO está escrito de buena fe, y por supuesto se aceptan todo tipo de críticas.

Con el permiso del Sr. Atila, me he tomado la libertad de usar mucho de lo que he aprendido con él. Este sistema, más que ser un sistema nuevo, es un método de apuestas tomado de la eficiente progresión del Sr. Atila.

El sistema Mars A9c en su versión inicial, es un sistema sencillo, principalmente diseñado para ruletas electromecánicas , ya que es allí donde lo he probado y me ha dado buenos resultados. Es un sistema que NO es infalible. No tiene un noventa y tanto por ciento de acierto, ni nada por el estilo. Con esto quiero decir que no es una maravilla, pero en la realidad se comporta bien. Tiene rachas negativas, y rachas positivas, como todos.

### EL SISTEMA

Se trata básicamente de apostar 9 números. Matemáticamente, apostando a nueve números, sin contar el 0 y 00 que se los dejamos a la casa, tenemos 25% de probabilidades de ganar. Es decir, que de cada cuatro lances, en promedio acertaremos uno. Con una buena progresión (A9c) ese 25%, o 24,32% contando un 0, o 23,68% contando 0 y 00, se pueden convertir en ganancia. Es ahí donde entra la progresión A9c, que no es mas que la progresión de Atila para 9 números, con la modificación de ser comenzada en el número del centro, de ahí la c.

Es decir, 1-1-1-1-1-1-1-1-1

1-1-1-1-2-1-1-1-1

1-1-1-2-2-1-1-1-1

1-1-1-2-2-2-1-1-1

y así sucesivamente.

Ahora, si logramos hacer que ese 23,68%, o 24,32% se convierta en un porcentaje un poco mayor, es decir, 27%, 30% o 35%, lograremos obtener buenas ganancias.

Para ello, se debe escoger donde echar las redes, como comentaba el amigo Pierre.

El sistema contempla en apostar la tendencia de repetición de números de las ruletas, específicamente las electromecánicas. Es en ellas donde se da mejor, pero también funciona bien en las manuales.

Los nueve números serán entonces el último número aparecido, los cuatro que tiene a su derecha en el cilindro y los cuatro que tiene a su izquierda. Ahí tenemos entonces los 9 números donde debemos apostar.

La progresión se comienza por el número del centro en los nueve unos, significando, por supuesto el número del último lance. Luego, se comienza a aumentar, uno de la izquierda y luego uno de la derecha. Cuando acertemos hacemos un balance. Si el balance es positivo comenzamos de nuevo la progresión, sino continuamos.

### LAS MATEMÁTICAS

No he estudiado mucho la matemática del asunto, pero les explicaré un poco lo que pienso. Puede que esté errado, lo dejo a su criterio y estudio.

Una forma de asegurarnos de aumentar el porcentaje es comenzar a apostar con el porcentaje ya bajo. Es decir, si esperamos por ejemplo a que haya 6 sesiones de pérdida y una de acierto (por supuesto, sin apostar), el porcentaje actual es 16,67%, y como sabemos la tendencia matemática es alcanzar al menos el 23,68%. Si tenemos 6 sesiones de pérdida y ninguna de acierto, el porcentaje será de 0%.

Entonces, si en 7 sesiones hay 6 perdidas y una acertada, y en 38 sesiones debería, matemáticamente haber 9 aciertos, entonces en las próximas 31 sesiones estaremos esperando 8 aciertos, para un porcentaje de 25,8% (GANANCIA). Se logró entonces aumentar un 2.12% la probabilidad de acierto. En el caso de 6 sesiones, todas perdidas, estaremos esperando 9 aciertos en los próximos 32 lances, para un total de 28,12%, y un aumento de 4,44%.

Por el contrario, si esperamos un rato y observamos que hay un mayor porcentaje de 4 a 1 de lances acertados, estaremos matemáticamente esperando a que el porcentaje empiece a bajar hasta ubicarse cerca del 23,68%. Por ejemplo, si en 6 sesiones hay 2 lances acertados, entonces el porcentaje está en 33,33%, y estaremos esperando 7 aciertos en 32 lances para un porcentaje de 21,87%. PERO aun así, con ese 21,87% y usando la progresión de Atila modificada (A9c) estaremos recogiendo frutos.

Cuando los porcentajes de acierto se ubican por encima del 25% se genera ganancia con apuestas PLANAS, ahora imaginen con una buena progresión, como la de ATILA. Un porcentaje bajo (no se puede determinar bien cual exactamente, pero cerca del 20%) nos dará buenas ganancias.

#### OTRAS PROGRESIONES

También he estado estudiando otras progresiones que se pueden aplicar cuando el porcentaje de acierto (antes de haber apostado) se encuentre sólidamente bajo, es decir, de al menos 10 lances con uno o cero aciertos, o en veinte lances menos de 3 aciertos (15% o menos).

Se trata de ir creciendo la progresión un poco más rápida, saltando un espacio.

De esta forma: 1-1-1-1-1-1-1-1-1-1

1-1-1-1-2-1-1-1-1-1

1-1-1-2-2-2-1-1-1-1

1-1-2-2-2-2-2-1-1-1

1-2-2-2-2-2-2-2-1-1

y así sucesivamente.

A esta la he llamado Progresión rápida de Atila 9c.

Por último hay 2 parolis, solo para aplicar con porcentajes muy muy bajos de aciertos.

Son así: PAROLIS

1-1-1-1-1-1-1-1-1-1

3-3-3-3-3-3-3-3-3-3

9-9-9-9-9-9-9-9-9-9

PAROLIS CONSERVADOR

1-1-1-1-1-1-1-1-1-1

2-2-2-2-2-2-2-2-2-2

3-3-3-3-3-3-3-3-3-3

#### CONCLUSION

En fin, no es matemáticamente infalible, incluso es muy probable que en muchísimos lances se vaya a menos infinito, pero se puede probar. Quizás el sistema cree muy buenos dividendos sabiendo cuando apostar (porcentajes bajos) y cuando parar (porcentajes altos). Pero por otra parte, da dolor en ocasiones, esperar a que se dé sesiones no acertadas y empiecen a salir sesiones acertadas, que han podido convertirse en ganancia. Ya todo esto es criterio de cada quién.

Se me olvidaba. No he hablado de la caja. Bueno les cuento que si siguen la progresión A9c, luego de 37 sesiones seguidas de pérdidas habrán perdido (valga la redundancia) 999 fichas. En 13 sesiones 195 y en 20 sesiones 370. Eso, nuevamente, es criterio de cada quién, pero por supuesto que si ven que en 13 sesiones no aciertan, PAREN.

Particularmente creo que es un buen sistema. Ahí se los dejo, tritúrenlo, si es posible con permanencias reales con 0 y 00, aunque pueden ser simuladas, para ver que tal.

## Sistema Parolis o Redoblona

Compramos 7 fichas de chance y apostamos en chance simple:

- 1) Apostamos 1 ficha por Ej. a negro
- 2) ganamos, cobramos 2 fichas y las jugamos a por Ej. negro
- 3) ganamos, cobramos 4 fichas y las jugamos a por Ej. negro
- 4) ganamos, cobramos 8 fichas , habíamos invertido solo una, ganancia neta : 8 fichas objetivo cumplido

¿Si perdemos?

En cualquier paso que perdamos solo perdemos nuestra ficha inicial o sea la postura del paso uno, conviene ir al casino con 7 fichas no mas ni menos, cada vez que perdamos empezamos de vuelta hasta cumplir el objetivo.

Supongamos perdemos 7 veces seguidas, pero ganamos y cumplimos el objetivo con la ultima ficha, en este caso saldremos con lo mismo que llegamos. Si ganamos antes de perder 7 veces seguidas nos vamos con ganancia.

Sistema muy útil para principiantes.

## El profesional

Para ser un jugador profesional de la ruleta no es necesario cumplir muchos requisitos, pero si quiere serlo deberá tener en cuenta:

- El factor psicologico
- Pensamientos de un profesional
- Errores que no deben ocurrir en las mesas

### El factor psicológico

Podríamos definir 3 tipos de personalidad de un jugador en la ruleta:

1. El jugador esporádico: es aquel que tiene control sobre su conducta y juega por diversión, sin temor a pérdidas ni ansias por ganancias.
2. El jugador patológico: a diferencia del anterior, no juega por jugar, juega porque es incapaz de dejar de jugar. El juego se ha convertido en una adicción. Este tipo de personas no controlan ni la frecuencia ni la cantidad de apuestas. Cuando pierden se excusan con la revancha, y si por casualidad ganan la revancha, suelen apostar más... ¿pero cual es el límite? El jugador patológico no lo sabe o lo pierde de vista en las primeras jugadas.

La mayoría termina en depresión y abandono personal con incapacidad para controlar la situación en el ámbito familiar y social. No son pocas las veces que se ve comprometido a cometer delitos para jugar. No puede dejar de jugar aunque se lo proponga. Cuando no puede jugar por razones financieras suelen exteriorizar síndromes de abstinencia y el deterioro personal aumenta significativamente.

3. El jugador profesional: este es un tipo de jugador muy diferente a los dos anteriores. Él no juega por jugar, como lo haría el jugador esporádico, ni juega por necesidad, como lo haría el jugador patológico. El jugador profesional juega para demostrar que su método es el mejor sin ningún tipo de obsesión ni compulsión.

### Pensamientos de un profesional

- "La ruleta no me gana, yo he perdido."
- "La ruleta no viene a buscarme para que pierda o gane, yo voy porque quiero."
- "La ruleta no me obliga a apostar cantidades, yo las escojo."
- "La ruleta no tiene memoria."
- "La ruleta no tiene sentimientos. No sabe si quiero ganar, si quiero divertirme ni si deseo dinero."

- "La ruleta no responde a conjuros ni a rituales humanos."
- "La ruleta tiene reglas que se deben respetar."
- "La ruleta únicamente responde al jugador, sea ganándole o haciendo perder al casino."
- "La ruleta me ofrece muchos métodos para ganar determinadas sumas."
- "La ruleta no opera en contra suya, simplemente está en el juego conforme a las reglas del casino y a las distintas formas que yo planteo el desafío."
- "La ruleta no me hace sentir emociones, en primer lugar soy yo quien voy a buscarlas, y en segundo lugar son provocadas por mis ganancias o pérdidas, algo que no debería preocuparme."
- "La ruleta no se ofende cuando la insulto ni se inmuta cuando le doy las gracias."
- "Mi participación ante los 37 números se da en un marco estadístico y nada más que esto."
- "La ruleta me ofrece variables en las que estoy en ventaja para ganarle."
- "Sólo mi conducta puede ganar a la ruleta."
- "Debo relajarme y disfrutar, para estar tenso mejor irme."

#### **Recomendaciones:**

1. Estipule lo mínimo que desea ganar.
2. Lleve siempre únicamente lo mínimo para jugar. No vuelva a buscar dinero y seguir jugando cuando pierda. Recién regrese al otro día o si va una vez por semana, respete esta periodicidad.
3. Usted debe determinar; si va a ganar, salir con el mismo dinero o perder. Usted es el único que decide. Nadie decide por usted.
4. Si su conducta es compulsiva, es decir no responde a su método, jamás se dedique al juego.
5. Si su conducta es equilibrada lo llevará a vivir del juego y usted se habrá convertido en un profesional.
6. El profesional no vive en el casino, vive del casino. Sólo está lo suficiente, que se prolonga si va ganando.
7. Cuando haya ganado siempre deje un fondo de reserva y siempre piense que esta ganancia no es del casino, sino suya y no la dilapide.

#### **Errores que no deben ocurrir en las mesas**

A menudo se cometen muchos errores en las mesas de juego, errores bastante sutiles e imperceptibles para un jugador común y corriente, ya sea por ignorancia o por emotividad. Haciendo una sumatoria del número de jugadas, número de jugadores, cuantía de las apuestas y número de mesas de juego, estos errores generan ganancias significativas para el casino.

Por lo anterior, uno de los objetivos es entrenar al profesional de la ruleta, indicando cuáles son estos errores para que no los cometa y esté en ventaja respecto de los demás jugadores y en mejores condiciones de desafiar a la banca.

A continuación los errores que no deben ocurrir:

1. **No contar con el material** necesario para el análisis de las jugadas realizadas hasta el momento de realizar una apuesta (materiales tales como libreta de apuntes, papel, lápiz, planilla de registro de jugadas, etc.).
2. **No llevar registro** de los resultados de cada jugada, sin el cual el jugador estará limitado a apostar al azar y condenado por ende a perder.
3. **No tener disciplina al aplicar un esquema de juego.** Producto del calentamiento mental, de la impaciencia y de la ambición, el jugador sale de un esquema disciplinado para embarcarse en apuestas

abultadas y de ganancias (y pérdidas) fabulosas y rápidas.

4. **Dar propina al croupier.** Es un error ya que la banca ya cuenta con una ventaja del 2,7% en la ruleta francesa (tasa de juego), por lo que al regalar una ficha al ganar tras haber apostado por un número pleno, esta ventaja se dobla en ambos casos. Peor aun es regalar una ficha al croupier tras haber apostado por una combinación mayor al número pleno (caballo, terna, sexteto, etc.), ya que la ventaja de la banca es aun mayor.
5. **Jugar bajo los efectos del alcohol y/o drogas.** Incluso es recomendable no beber ni fumar durante el juego ya que, está comprobado, disminuye en forma significativa la capacidad de discernimiento de las personas y se produce cansancio mental más rápido. En pocas palabras, el jugador está propenso a un apasionamiento en sus apuestas, lo que puede tener consecuencias económicas muy negativas.
6. **Perder el control** y apostar altas sumas tras haber perdido una cantidad determinada de fichas, con el objetivo de obtener una inmediata recuperación del capital perdido. Aun con el mejor sistema de juego, se puede empezar perdiendo en las primeras jugadas, pero el jugador no debe impacientarse y mucho menos querer recuperar todo en una sola jugada, ya que en una jugada puede desarmar todo el sistema de juego y perder mucho más dinero.
7. **No dejar de apostar** durante algunas jugadas para generar momentos oportunos de apuestas.
8. **No saber retirarse a tiempo.** Si bien es un concepto bastante subjetivo, ello debe estar sujeto a la capacidad física y mental de cada persona y a los objetivos de ganancia que cada jugador se haya planteado al inicio del juego. Como siempre, uno de los factores que juega en contra es el de la ambición tras ver un incremento de sus ganancias en las últimas jugadas y creer que en las próximas jugadas este incremento podría aun ser mayor.
9. **Apostar todo el tiempo a una misma combinación.** Sólo se justificaría si el jugador percibe que la ruleta posee alguna imperfección que hace que la mayoría de los resultados sean números de un sector de la ruleta. También este error es cometido por aquellos jugadores apasionados que creen que una combinación es tan buena que ganará en la mayoría de las jugadas, olvidándose del balance entre ganancias y pérdidas otorgadas al apostar por dicha combinación. El jugador si quiere llegar a ser un experto ganador de dinero en la ruleta, debe ser un científico del juego con un gran sentido de la observación.
10. **No contar con un suficiente stock inicial de fichas.** Si el jugador posee pocas fichas y pierde al apostar por primera vez, por ejemplo, por el sector 25 y no tiene más que las 14 fichas apostadas, entonces su juego terminará en ese mismo instante y para volver a la mesa deberá tomar tiempo en comprar más fichas y su juego se discontinuará, con lo que el análisis del juego no servirá de mucho. Además induce al jugador a perder concentración en el juego. Es recomendable partir con un stock inicial de 80 fichas.
11. **Desconcentración por agentes externos:** La concentración es fundamental en el éxito de todo jugador, incluso de los más experimentados, y no se puede ver interrumpida por ningún agente externo. Se debe tomar como si nos preparáramos para rendir un examen en la universidad, es decir, debemos ir completamente concentrados y mentalmente disciplinados.
12. **Acrecentar el monto de las apuestas a una combinación** que viene ganando en las últimas jugadas. Un error más producto de la ambición y del deseo de todo ser humano de tocar el cielo de una sola vez. La forma de pensar típica del jugador que incurre en este error es "si en lugar de apostar 13 fichas, hubiera apostado 130 fichas por el sector 23, mis ganancias hubiesen sido 10 veces mayores". El gusanillo del juego una vez más al ataque.

## Progresión inversa Labauchere

Extraído del libro "Trece contra la Banca", del famoso jugador de la ruleta [Norman Leigh](#).

El Labouchère Inverso, consiste en maximizar las ganancias durante una secuencia favorable y finalizar rápidamente una secuencia perdedora; el asunto consiste en que cuando las apuestas aumentan durante una secuencia ganadora, el jugador arriesga el dinero de la banca, es decir, el dinero que ya ha ganado.

Bien, utilizar el sistema de manera ortodoxa significa jugar por ganancias módicas pero constantes y aceptar grandes riesgos cuando se produce una racha de pérdidas. Supongamos estar en unamesa dispuestos a pérdidas módicas y constantes y aprovechamos una secuencia favorable para sacar el máximo de tus ganancias.

Escribir en una libreta.

1  
2  
3  
4

-Apuestas cinco al negro y ganas. En esta oportunidad agregas la cantidad de la apuesta ganadora a la línea. ¿Cómo aparece?

1  
2  
3  
4  
5

Continué:

-¿Cuál será tu apuesta siguiente?

-Uno más cinco, ¿seis?

-Exactamente. Vuelves a ganar.

-¿Agrego la cantidad de la apuesta ganadora de nuevo?

-Sí.

La línea quedó de este modo:

1  
2  
3  
4  
5  
6

-Tu próxima apuesta es de...

-Uno más seis, siete.

-Correcto. Pero esta vez pierdes.

-¿Y tachó los números de los extremos?

-Sí.

Entonces la línea quedó así: (En azul los términos tachados)

1  
2  
3  
4  
5  
6

-Correcto. Tu próxima apuesta es de dos más cinco, siete. Pero vuelves a perder.

Se ve lo siguiente:

1  
**2**  
3  
4  
5  
**6**

Si ganaba la vuelta siguiente, la línea quedaría de este modo:

1  
**2**  
3  
4  
5  
**6**  
7

En cuanto se ha tachado un número, éste queda olvidado; 3, 4, 7 configuraban la línea real. Le dije que perdía de nuevo. Tachó el 3 y el 7.

-Sólo me queda un número.

-Exactamente. El cuatro. Es tu apuesta siguiente. Si vuelves a perder, tachas el cuatro y has borrado toda la línea. Si

ganas, agregas otro cuatro y apuestas ocho. No importa la longitud que tenga, en cuanto la has tachado por completo sólo has perdido diez unidades. Esta sería la regla, hora tras hora, comenzando nuevas líneas, ganando un poco, perdiendo otro poco, tachando por último toda la línea y comenzando de nuevo.

1  
2  
3  
4

-Pero sólo habiendo perdido diez unidades. El jugador con método ortodoxo no comprende que la misma cautela del sistema normal es su debilidad. Nunca puede ganar lo suficiente como para compensar lo que pierde durante una secuencia adversa importante porque tacha su línea cuando ha ganado diez unidades.

Sólo aumenta sus apuestas cuando pierde. Nosotros invertiríamos el sistema ortodoxo, utilizando los números para controlar el modelo de apuestas, pero yendo a la búsqueda de ganancias máximas en lugar de pérdidas mínimas.

## Progresión holandesa

Usted comienza el juego apostando 1 unidad hasta que gana la primera vez. Luego, usted intenta compensar sus pérdidas previas con una progresión de 3 unidades. Si se pierden 3 apuestas, usted tendrá que ganar 3 veces antes que la progresión se de por finalizada.

Si ocurren pérdidas adicionales durante la progresión de 3 unidades, usted debe esperar hasta que esta progresión finalice (después de tres apuestas ganadas). Luego usted aumenta a 5 unidades hasta que las pérdidas de la progresión de 3 unidades son cubiertas.

Habiendo obtenido compensación completa para sus pérdidas, usted reinicia el juego con una unidad. Si durante la progresión de 5 unidades ocurren pérdidas, debe aumentar a 7 unidades y seguir el mismo sistema de juego que antes, o simplemente finalizar cuando su saldo sea positivo.

La progresión es como sigue: 1, 3, 5, 7, 9...

Para clarificar el concepto, a continuación se presenta una tabla ilustrativa en la cual las apuestas están dirigidas al color rojo:

Rojo	Negro	Apuesta	Balance
x		2	+2
x		2	+4
	x	3	+1
x		2	+3
x		2	+5
x		3	+8
x		3	+11

x	4	+15
x	4	+11
x	4	+7
x	3	+10
x	3	+13

## Progresión Campanas

Esta progresión es jugada como la **D'Alembert** pero tiene 2 reglas adicionales:

- 1.) Comienza con una apuesta de 10 fichas.
- 2.) Si su apuesta llega a 1 o 19 fichas, debe volver a comenzar el juego.

Nótese que comienza con 10 fichas, pero cada incremento o disminución en la apuesta es de sólo 1 ficha. Es decir, la unidad inicial son 10 fichas pero la unidad diferencial es de sólo 1 ficha.

## Progresión inversa d'Alembert

Es jugada como una progresión **D' Alembert** normal sólo que en el sentido opuesto. Después de una pérdida, la apuesta es reducida en 1 unidad.

Después de una apuesta ganadora es aumentada en 1 unidad.

Esto tiene sentido solo si vuelve a su apuesta inicial luego que todas las pérdidas son recuperadas y/o después que usted ha logrado una pequeña ganancia.

Desde el punto de vista matemático, esta progresión no tiene validez en el largo plazo, no obstante, en una breve racha ganadora puede generar ganancias significativas.

## "La Marcha de Wrangler"

Estrategía para suertes sencillas.

La estrategia Wrangler ó la marcha de Wrangler se asemeja un poco al avant-dernier, donde la siguiente apuesta será sobre la última bola salida. No obstante la marcha de Wrangler tiene una efectividad mucho más alta porque la figura hostil, la serie de 2, se ablanda en su impacto negativo.

Usando la marcha de Wrangler usted apostará a la última chance salida hasta que haya dos pérdidas consecutivas. Entonces usted cambia la apuesta a la chance opuesta. Hay una sola excepción: idespués de que dos aisladas series consecutivas de 2 usted apostará hasta tres pérdidas consecutivas!

Las series largas de 2 que se alternan son neutralizadas por este procedimiento.

Con el siguiente ejemplo, la marcha deberá quedar clara.

Negro	Rojo	Apuesta	Resultado
	x		
x		rojo	pérdida
	x	rojo	acierto
	x	rojo	acierto
x		rojo	pérdida
	x	rojo	acierto
x		rojo	pérdida
x		rojo	pérdida
x		negro	acierto
x		negro	acierto
	x	negro	pérdida
x		negro	acierto
x		negro	acierto
	x	negro	pérdida
	x	negro	pérdida
x		negro	ACIERTO
	x	negro	pérdida

x	negro	acierto
	x	negro
		pérdida
		etc...

Es una buena progresión (como la **progresión de Guetting**) se puede combinar seguramente con esta marcha. El inventor de esta marcha hizo grandes beneficios en Monte Carlo en los años 30.

## Progresión d'Alembert

Sistema matemático popular descubierto por Jean Le Rond D' Alembert, matemático y físico francés nacido en 1717.

Su teoría en "La Ley de Equilibrio" supone un equilibrio de éxitos y fracasos de ciertos eventos si usted considera una serie larga de estos eventos.

Su teoría se aplica a un sistema de apuestas en un trecho más corto de resultados del casino. En el D' Alembert, también llamado "Sistema de la Pirámide," usted aumenta su apuesta una unidad después de una pérdida y disminuye su apuesta una unidad después que gana. Una sucesión típica puede ser la que sigue:

- 1.) Apuesta 1 unidad y pierde; -1 unidad.
- 2.) Apuesta 2 unidades y gana; +1 unidad.
- 3.) Apuesta 1 unidad y pierde; +0 unidades.
- 4.) Apuesta 2 unidades y pierde; -2 unidades.
- 5.) Apuesta 3 unidades y gana; +1 unidad.
- 6.) Apuesta 2 unidades y gana; +3 unidades.

Su "unidad" puede tener fuerza para \$1, \$5, \$25 o algún valor intermedio que usted designe. Si su unidad fuera \$5, entonces usted habría quedado abajo \$5 la primera apuesta.

Su segunda apuesta es \$10 y el resultado positivo lo pone a un balance neto de una unidad o \$5. Ahora usted disminuye su próxima apuesta después de haber ganado a \$5. La pérdida de \$5 lo deja a usted en cero unidades. La próxima apuesta de dos unidades pierde para luego aumentar a tres unidades. Como usted gana esta apuesta, usted disminuirá su apuesta ahora a dos unidades. Esta apuesta gana y ahora usted tiene un balance favorable de tres unidades.

En el ejemplo no hay ningún punto de ganancia - detención, pero lo recomendable es que sí lo hubiera, lo cual por cierto, lo debe establecer usted. Si una ganancia de 1 unidad estuviera bien para usted, entonces usted habría ganado la sucesión después de la segunda apuesta (estando a una unidad) y habría empezado una nueva sucesión.

Si dos o tres unidades fueran su objetivo, a la sexta apuesta le habría bastado. Mientras más alto es su objetivo de ganancia más larga la será sucesión.

Usted también debe establecer un punto de pérdida detención para cualquier sucesión que utilice. Nótese que en la sucesión del ejemplo hay tres jugadas ganadas y tres perdidas. Cuando las jugadas ganadas y perdidas se equilibran, o está en equilibrio, entonces su ganancia neta será igual al número de jugadas ganadas en la sucesión.

En la sucesión del ejemplo hay tres jugadas ganadas en equilibrio con tres jugadas perdidas. La ganancia neta es de tres unidades.

Si tuviéramos una sucesión perdedora, utilizando fichas de mayor valor las pérdidas serán mayores, y el monto perdido puede aumentar rápidamente. Hay más maneras de perder que de ganar en una apuesta (18 números ganadores contra 20 perdedores), usted estará más a menudo en el lado perdedor de la sucesión.

Yo escogí retratar una sucesión más favorable aquí como un ejemplo.

A continuación se presenta un análisis llamado "diagrama del árbol" del sistema d' Alembert. Los supuestos son utilizar fichas de \$5 y que la progresión se limita a sólo 5 jugadas:

El diagrama del árbol se llama así que porque se extiende a medida que aumenta el número de jugadas de la sucesión o progresión, así como las posibilidades.

Empezando con una apuesta, usted puede ver fácilmente cómo todas las posibilidades se desarrollan a medida que se avanza a cinco apuestas. Una vez que usted conoce todos los posibles resultados, usted puede calcular la probabilidad de cada evento terminal o combinación en el árbol.

Las probabilidades de ganancias en la primera apuesta es fácil de calcular. Hay 18 maneras de 38 de ganar la apuesta; por lo que 18 dividido por 38 igualan 0.4737 o 47.37%. Para ganar en la segunda apuesta usted necesariamente habría perdido la primera. La probabilidad de perder la primera apuesta (20/38) multiplicada por la probabilidad de ganar la segunda (18/38) nos da 24.93%.

Para calcular la probabilidad de alcanzar un punto particular en el diagrama del árbol, simplemente cuente el número de jugadas ganadoras y perdedoras por el camino y los aplica como exponentes antes de multiplicar todo juntos.

Nosotros podemos calcular la probabilidad de ganar una sucesión perdiendo tres apuestas y ganando dos apuestas, por ejemplo, para obtener una ganancia de \$5:

$P(\text{Perder}) \times P(\text{Perder}) \times P(\text{Perder}) \times P(\text{Ganar}) \times P(\text{Ganar}) = P(\text{Ganar } \#5)$  que es la probabilidad que esta sucesión así ocurrirá.

Si  $P(\text{Ganar}) = 18/38$  y  $P(\text{Perder}) = 20/38$ , para cada giro, entonces:  $(20/38)^3 \times (18/38)^2 = P(\text{Ganar } \#5)$ .  $P(\text{Ganar } \#5) = 0.0327$  o 3.27%

Si usted calcula todas las probabilidades de eventos terminales y los suma, ellos deben igualar 1.00 (o 100%). Un evento terminal es un evento o jugada con la que culmina la progresión.

Para efectos de análisis, después de poner la quinta apuesta, gane, pierda o empate, nosotros hemos decidido dejar la sucesión. La cantidad de dinero o balance luego de 5 jugadas se multiplica por la probabilidad del evento o combinación producida. Luego se hace un balance general de las pérdidas y ganancias que entrega cada una de las combinaciones (Nota: si no entiende este análisis, no hay problema, es sólo un enfoque de análisis matemático - estadístico que en nada influye en la forma de aplicarlo):

Ganar en la jugada #1 (\$5) :  $18/38 \times \$5 = +\$2.37$ .

Ganar en la jugada #2 (\$5) :  $(20/38) \times (18/38) \times \$5 = +\$1.25$ .

Ganar en la jugada #3 (\$5) :  $(20/38)^2 \times (18/38)^2 \times \$5 = +\$0.62$ .

Ganar en la jugada #4 (\$5) :  $(20/38)^3 \times (18/38)^2 \times \$5 = +\$0.16$ .

Ganar en la jugada #5 (\$5) :  $(20/38)^3 \times (18/38)^2 \times \$5 = +\$0.16$ .

Ganancias Medias Totales :  $+\$4.56$ .

Perder (\$25) :  $(20/38)^4 \times (18/38) \times -\$25 = -\$0.91$ .

Perder (\$25) :  $(20/38)^4 \times (18/38) \times -\$25 = -\$0.91$ .

Perder (\$25) :  $(20/38)^4 \times (18/38) \times -\$25 = -\$0.91$ .

Perder (\$75) :  $(20/38)^5 \times -\$75 = -\$3.02$ .

Pérdidas Medias Totales :  $-\$5.75$ .

Usando una progresión con fichas de \$5, el d' Alembert entrega \$4.56 en ganancias menos \$5.75 en pérdidas, para llegar a una pérdida neta de \$1.19 por cada sucesión de 5 jugadas.

Otra información útil es el número promedio de giros o apuestas para ganar la progresión. La suma del número de giros o jugadas multiplicado por la probabilidad de ganancia o fin de la progresión en tantos giros nos da esta estadística. Para las primeras cuatro apuestas, el jugador debe ganar para acabar la sucesión. Por otra parte, la sucesión se termina automáticamente después de la quinta apuesta:

$P(1 \text{ giro}) \times 1 \text{ giro} = P(\text{Ganar en la jugada } \#1)$ , o  $0.4737 \times 1 \text{ giro} = 0.4737$ .

$P(2 \text{ giros}) \times 2 \text{ giros} = P(\text{Ganar en la jugada } \#2)$ , o  $0.2493 \times 2 \text{ giros} = 0.4986$ .

$P(3 \text{ giros}) \times 3 \text{ giros} = 0.0 \times 3 \text{ giros} = 0.0$ .

$P(4 \text{ giros}) \times 4 \text{ giros} = P(\text{Ganar en la jugada } \#4)$ , o  $0.0622 \times 4 \text{ giros} = 0.2488$ .

$P(5 \text{ giros}) \times 5 \text{ giros} = (1.0000 - 0.7852)$ , o  $0.2148 \times 5 \text{ giros} = 1.0740$ .

El número promedio de giros o jugadas para ganar una progresión de 5 jugadas = 2.2951, o 2.3 giros.

Nosotros podríamos calcular la probabilidad de los seis eventos terminales previos al quinto giro y sumándolos conseguir la probabilidad de llegar a cinco giros. Como estos eventos son mutuamente excluyentes, se toma 1.00 menos las oportunidades de terminar la progresión entre uno a cuatro giros o jugadas.

La probabilidad de terminar la progresión entre uno a cuatro giros o jugadas es  $[0.4737 + 0.2493 + 0.0 + 0.0622]$  o 0.7852. Por consiguiente, nosotros tenemos  $100\% - 78.52\% = 21.48\%$  de probabilidad de finalizar la progresión en el quinto giro.

Si nosotros perdemos \$1.19 por la progresión y cada progresión promedia 2.3 giros, entonces nosotros debemos esperar una pérdida de casi 52 centavos de dólar al aplicar una d' Alembert con fichas de \$5 para 5 jugadas.

El análisis anterior nos puede llevar a la desilusionante conclusión que estamos condenados a perder si aplicamos esta progresión. No obstante por ello es que se debe establecer límites de ganancia - pérdida para finalizar la progresión y comenzar una nueva y también disponer de un amplio rango entre el límite mínimo y máximo de apuesta establecido por el casino que para el caso de las chances simples se puede ampliar apostando a mayor y menor pero utilizando los sextetos que conforman a cada mitad, y cuyos límites mínimos de apuesta son significativamente inferiores que si se apostara directamente por ellos como menor o mayor o manque y passé.

Ver [progresión inversa d'Alembert](#)

## Progresión de Fibonacci

Leonardo Pisan , más conocido como Fibonacci , nació en Pisa (Italia) en 1170 D.C. Fibonacci era un miembro de la familia de Bonacci y viajó alrededor del mediterráneo cuando era un muchacho con su padre que tuvo un cargo diplomático.

Su interés perspicaz por las matemáticas y su exposición a otras culturas le permitió a Fibonacci desarrollar ampliamente su virtud matemática resolviendo una amplia variedad de problemas matemáticos.

Fibonacci probablemente se conoce mejor por descubrir la sucesión de Fibonacci, una sucesión de números que existe en la naturaleza. La serie de Fibonacci es la siguiente:

1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144, 233, 377,...

El próximo número en la serie simplemente es la suma de los dos números anteriores. El número de arranque es 1. El segundo número se calculó de la suma  $0+1$  (ya que no hay ningún número antes del primer 1) y es de nuevo 1. El próximo número es  $1+1 = 2$ , luego  $1+2 = 3$ , luego  $2+3 = 5$  y  $5+3 = 8$ , etc.

El sistema trabaja semejantemente al [Labouchere](#) o sistema de la cancelación, sólo que aquí el jugador empieza con una línea vacía. Si la primera apuesta se gana, entonces la sucesión ha terminado y el jugador ha ganado.

Ningún número necesita ser apuntado.

Si la primera apuesta está perdida, entonces se empieza una línea apuntando un "1".

El próximo número en la sucesión representa el tamaño de la apuesta siguiente.

Si esta apuesta está perdida, entonces se agrega al extremo de la línea.

Cuando cada apuesta está perdida, se agrega al extremo de la serie. Si una apuesta se gana, el último número en la serie se tacha.

Un ejemplo aquí ayudará a clarificar el concepto:

- 1.) Apuesta 1 unidad y pierde : 1 -1 unidades
- 2.) Apuesta 1 unidad y pierde : 1-1 -2 unidades
- 3.) Apuesta 2 unidades y pierde : 1-1-2 -4 unidades
- 4.) Apuesta 3 unidades y gana : 1-x-x -1 unidades
- 5.) Apuesta 1 unidad y pierde : 1-1 -2 unidades
- 6.) Apuesta 2 unidades y pierde : 1-1-2 -4 unidades
- 7.) Apuesta 3 unidades y pierde : 1-1-2-3 -7 unidades
- 8.) Apuesta 5 unidades y gana : 1-1-x-x -2 unidades
- 9.) Apuesta 2 unidades y pierde : 1-1-2 -4 unidades
- 10.) Apuesta 3 unidades y gana : 1-x-x -1 unidades
- 11.) Apuesta 1 unidad y pierde : 1-1 -2 unidades
- 12.) Apuesta 2 unidades y gana : x-x +0 unidades

13.) Apuesta 1 unidad y gana : detención +1 unidad, la serie se ha ganado

Nuestro jugador empieza con una pérdida de una unidad, con lo que se anota un "1" para comenzar la línea.

Otro "1" se agrega después de la segunda apuesta perdida.

La tercera apuesta requiere una apuesta de dos unidades y pierde, por lo que ahora se agrega un "2."

La cuarta apuesta de tres unidades gana finalmente y el "1-2" es cancelado de la línea. Como cada apuesta suma a las dos apuestas anteriores, los últimos dos números en la línea se tachan cuando la apuesta gana.

Las próximas tres apuestas pierden y hacen que el monto de nuestra apuesta llegue a cinco unidades en la octava jugada. Nuestro jugador gana en esta jugada y le permite cancelar el "2-3" al final de la línea.

La novena apuesta de dos unidades pierde, por lo que la línea crece a "1-1-2". Una jugada ganada, perdida y ganada en la décima, undécima y duodécima jugada respectivamente cancelan la línea completamente.

Luego, en la 13ª jugada el jugador consigue ganar 1 unidad y por ende conseguir su objetivo con lo que la serie se considera ganada.

Con sólo cinco apuestas ganadas y ocho perdidas, esta sucesión es ganada. En la octava jugada, la apuesta alcanza un máximo de cinco unidades. Si esa apuesta hubiera perdido, el jugador habría tenido un déficit de doce unidades. Si cada unidad equivale a \$5, el déficit sería de \$60.

La próxima apuesta de sería de ocho unidades y otra pérdida lo volverían a poner 20 unidades abajo.

Si usted elige usar el Fibonacci , yo recomendaría que usted limite su máximo de apuesta a cinco unidades. Si usted pierde su apuesta a este nivel, entonces abandone la serie. Las cosas desde ese punto hacia arriba se tornan peligrosas.

Nadie está ajeno a una mala racha. Por ejemplo, analicemos el Fibonacci a doce pérdidas consecutivas para ver qué tan rápidamente puede aumentar la cuantía de las apuestas:

- 1.) Apuesta 1 unidad y pierde : 1 -1 unidades
- 2.) Apuesta 1 unidad y pierde : 1-1 -2 unidades
- 3.) Apuesta 2 unidades y pierde : 1-1-2 -4 unidades
- 4.) Apuesta 3 unidades y pierde : 1-1-2-3 -7 unidades
- 5.) Apuesta 5 unidades y pierde : 1-1-2-3-5 -12 unidades
- 6.) Apuesta 8 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8 -20 unidades
- 7.) Apuesta 13 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8-13 -33 unidades
- 8.) Apuesta 21 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8-13-21 -54 unidades
- 9.) Apuesta 34 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8-13-21-34 -88 unidades
- 10.) Apuesta 55 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8-13-21-34-55 -143 unidades
- 11.) Apuesta 89 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8-13-21-34-55-89 -232 unidades
- 12.) Apuesta 144 unidades y pierde : 1-1-2-3-5-8-13-21-34-55-89-144 -376 unidades

Este último ejemplo muestra cómo las apuestas pueden aumentar en una racha perdedora de doce jugadas.

Las probabilidades de perder doce jugadas consecutivas en una ruleta con doble cero son  $(20/38)^{12} = 0.0004518$ , o aproximadamente 1 vez cada 2213.

El propósito aquí es mostrar un rango de pérdidas acumulativas y permitir al jugador del sistema decidir donde dibujar la línea. Algunos autores muestran la sucesión de Fibonacci y omiten el primer "1" en la serie. Eso está bien, pero la versión acortada es un poco más agresiva que el tradicional Fibonacci.

Usted perderá más dinero en promedio con esta variante abreviada que sin ella.

En el global, la sucesión de Fibonacci es un buen sistema si se aplica en combinación con otros conceptos y si se establecen límites de ganancia y de pérdida. Si se aplica correctamente puede llegar a ser muy benéfico y divertido al punto de casi parecer infalible, ya que la si bien los eventos o rachas negativas se dan escasamente, se debe estar preparado a recibirlas en cualquier momento de manera que el daño que ocasionen no afecte significativamente las arcas del jugador ni las ganancias obtenidas hasta entonces.

## The gettingt progression

Esta progresión consta de 4 etapas y 3 grupos de apuestas:

	Grupo 1		Grupo 2		Grupo 3	
Etapa 1	2	2				
Etapa 2	3	3	4	4	6	6
Etapa 3	8	8	12	12	16	16
Etapa 4	20	20	30	30	40	40

En cada grupo usted debe jugar 2 juegos. Usted debe ir desde el grupo 1 hasta el grupo 3 antes de avanzar a la etapa 2. Usted puede ir adelante solo si gana su apuesta. Si pierde el primer juego de un grupo, usted debe retroceder hasta el comienzo del grupo anterior. Si pierde el segundo juego de un grupo, solo vuelva al comienzo del mismo grupo y juegue de nuevo.

Después del segundo juego del grupo 3 en la etapa 4, comience de nuevo por el principio de la tabla.

Para entender mejor el sistema veamos el siguiente ejemplo (página siguiente) en el que se apuesta a rojo:

Rojo	Negro	Apuesta	Balance
x	-	2	+2
x	-	2	+4
-	x	3	+1
x	-	2	+3
x	-	2	+5
x	-	3	+8
x	-	3	+11
x	-	4	+15
-	x	4	+11
-	x	4	+7

x      -      3      +10

x      -      3      +13

## Progresión Labauchere

El sistema de Labouchere fue nombrado por un ministro en servicio de la Reina Victoria. A él se le acredita haber usado el sistema aunque no se sabe con certeza si él lo inventó.

Este método de apuesta también conocido el " Sistema de la Cancelación " involucra el registro de datos. El jugador empieza con una serie de números, cualquier serie que él desea usar. La suma de los números de la serie escogida contará el número de unidades que el jugador está intentando ganar.

El jugador empieza apostando la suma del primero y último número de la serie. Si el apostador gana esta apuesta, él tachará los dos números. Si él pierde, él agregará la última apuesta hecha al extremo de la serie.

Digamos, por ejemplo que la serie que usó es 1-2-3-4-5-6. Si el jugador tiene éxito cancelando la serie completa, él ganará 21 unidades exactamente, o  $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6$ .

Extendamos nuestro ejemplo hacia afuera para ilustrar la mecánica de este sistema. La "x" denota números que se cancelan fuera después de una apuesta premiada:

Serie Inicial: 1-2-3-4-5-6

- 1.) Apuesta  $1+6 = 7$  unidades y gana:  $x-2-3-4-5-x$  : +7 unidades
- 2.) Apuesta  $2+5 = 7$  unidades y pierde:  $x-2-3-4-5-x-7$  : +0 unidades
- 3.) Apuesta  $2+7 = 9$  unidades y pierde:  $x-2-3-4-5-x-7-9$  : -9 unidades
- 4.) Apuesta  $2+9 = 11$  unidades y gana:  $x-x-3-4-5-x-7-x$  : +2 unidades
- 5.) Apuesta  $3+7 = 10$  unidades y gana:  $x-x-x-4-5-x-x-x$  : +12 unidades
- 6.) Apuesta  $4+5 = 9$  unidades y pierde:  $x-x-x-4-5-x-x-x-9$  : +3 unidades
- 7.) Apuesta  $4+9 = 13$  unidades y gana:  $x-x-x-x-5-x-x-x-x$  : +16 unidades
- 8.) Apuesta 5 unidades y gana:  $x-x-x-x-x-x-x-x-x$  : +21 unidades

Hay dos puntos importantes a considerar. Primero, usted verá que la ganancia de 21 unidades ocurre luego de que la línea ha sido completamente cancelada.

Segundo, las apuestas al principio son bajas o moderadas (7 unidades en este caso) pero pueden aumentar rápidamente (hasta 13 unidades en el ejemplo).

Como el número "5" es el único número de la sucesión que permanece antes de la última apuesta, representa el monto de la última apuesta. Si hubiera perdido, entonces la próxima apuesta habría sido de 5 más las 5 fichas perdidas en la última apuesta llegando a 10 fichas.

Cada vez que se gana, los dos números de los extremos de la serie se cancelan, en tanto que en cada pérdida que usted experimenta debe agregar sólo un número al extremo de la sucesión.

Éste es supuestamente el punto de ventaja del sistema. La serie se reduce dos números luego de ganar, pero sólo crece un número para una pérdida.

Los defensores se olvidan de mencionar que el número que se agrega es igual a la última apuesta que era la suma de dos números.

Ahora veamos una sucesión perdedora para examinar nuestras apuestas qué tan rápidamente pueden aumentar:

Línea empezando: 1-2-3-4-5-6

- 1.) Apuesta  $1+6 = 7$  unidades y pierde:  $1-2-3-4-5-6-7$  : -7 fichas
- 2.) Apuesta  $1+7 = 8$  unidades y pierde:  $1-2-3-4-5-6-7-8$  : -15 fichas
- 3.) Apuesta  $1+8 = 9$  unidades y gana:  $x-2-3-4-5-6-7-x$  : -6 fichas
- 4.) Apuesta  $2+7 = 9$  unidades y pierde:  $x-2-3-4-5-6-7-x-9$  : -15 fichas
- 5.) Apuesta  $2+9 = 11$  unidades y gana:  $x-x-3-4-5-6-7-x-x$  : -4 fichas

- 6.) Apuesta 3+7 = 10 unidades y pierde: x-x-3-4-5-6-7-x-x-10 : -14 fichas  
7.) Apuesta 3+10 = 13 unidades y pierde: x-x-3-4-5-6-7-x-x-10-13 : -27 fichas

La serie es abandonada.

Si usted mira la sucesión anterior, verá que un par de jugadas ganadas amortiza gran parte de las pérdidas, pero el apostador nunca recupera las primeras dos pérdidas. Si nuestro apostador estuviera jugando con fichas de \$5, él estaría abajo \$135 con sólo tres pérdidas netas (cinco jugadas perdidas menos dos ganadas).

Como hay combinaciones ilimitadas de números para usar y longitudes variables de series disponible, es imposible analizar todas las series de Labouchere que pueden crearse.

Para obtener una pérdida promedio por número de jugadas, como se hizo para el d' Alembert, he incluido tres series de números exageradamente conservadoras, "1-2-1," "1-1" y la más conservadora "1". Esta última no es técnicamente una "serie" de números.

La serie 1-2-1 perderá \$5.60 para la progresión en un promedio de 3.46 giros o jugadas. Eso equivale aproximadamente a perder en promedio \$1.62 por cada jugada apostando fichas de \$5.

La serie 1-1 perderá \$1.99 por progresión y 2.5 giros, o aproximadamente 80 centavos por cada giro o jugada. La serie 1, que es la más conservadora promediará \$1.14 de pérdida por progresión en 2.3 giros que son aproximadamente 50 centavos en cada giro.

Como regla general, mientras más larga es la serie de números, la probabilidad de éxito es más baja. Mientras más corta es la serie y más pequeño el valor de las fichas, mayor es la probabilidad de ganar la serie.

[Ver progresión inversa Labauchere.](#)

## "La molienda de Oscar"

La primera referencia que pude encontrar de este sistema aparecía en " La Guía del Jugador de Casino " de Allan Wilson, del año 1965. Wilson se intrigó con este sistema después que un jugador de craps o dados llamado " Oscar " produjo archivos detallados que muestran ganancias modestas, pero consistentes.

Wilson ejecutó 280.000 simulaciones de la sucesión en una computadora IBM 790.

Miremos los detalles de la " Molienda ". El sistema lleva al jugador a apostar una unidad por una chance simple. Si él gana, la sucesión ha terminado y un nuevo ciclo puede comenzar. Es decir, el objetivo de cada ciclo de juego es ganar 1 unidad.

Si la apuesta está perdida, entonces la próxima apuesta será por el mismo monto perdido. Siempre que una apuesta se gana, la próxima apuesta será una unidad más grande, a menos que genere la ficha de ganancia que se persigue obtener o ganancia objetivo. Veamos el siguiente ejemplo:

- 1.) Apuesta 1 unidad y pierde : -1 unidad
- 2.) Apuesta 1 unidad y gana : +0 unidades
- 3.) Apuesta 1 unidad y pierde : -1 unidad
- 4.) Apuesta 1 unidad y pierde : -2 unidades
- 5.) Apuesta 1 unidad y pierde : -3 unidades
- 6.) Apuesta 1 unidad y gana : -2 unidades
- 7.) Apuesta 2 unidades y gana : +0 unidades
- 8.) Apuesta 1 unidad y pierde : -1 unidad
- 9.) Apuesta 1 unidad y gana : +0 unidades
- 10.) Apuesta 1 unidad y gana : +1 unidad, la serie se ha ganado.

El jugador empieza con una pérdida por lo que su segunda apuesta será nuevamente de una unidad. Esta apuesta se gana y lo vuelve a poner en cero en el balance general. Como él está buscando ganar sólo una unidad para ganar la progresión, él no realiza una escalada de su apuesta a dos unidades.

Entre la 3ª y 5ª jugada se producen pérdidas pero se mantiene la apuesta de 1 unidad. Después de que la sexta apuesta gana, él aumenta su apuesta ahora a dos unidades. La séptima apuesta también gana, pero de nuevo él sólo necesita una unidad para ganar la sucesión. La octava apuesta pierde por lo que la novena apuesta es de una unidad.

Finalmente, la décima apuesta gana y nuestro jugador gana la progresión entera.

Nótese que de diez apuestas en total, nueve fueron de sólo una unidad. Este sistema tiende a ser más conservador y menos volátil. La sucesión ilustrada contuvo cinco jugadas ganadas y cinco perdidas. Me gusta el hecho que este sistema no realiza una escalada en sus apuestas cuando pierde y rápidamente como ocurre con otras progresiones.

A veces en probabilidad, un diagrama de árbol se usa para mostrar todos los posibles resultados que uno puede encontrar. Se ha hecho el análisis simulando una progresión de hasta 5 jugadas solamente. Cada evento o combinación final tiene una probabilidad porcentual de que usted acabará la progresión con ese resultado. Mire el diagrama del árbol siguiente para ver todas las posibilidades profundamente para una progresión a cinco apuestas:

El Diagrama de Árbol de Molienda de Oscar  
(progresión que usa fichas de \$5)

Probabilidades totales de eventos de sucesión = 1.00 a 100%

Usted ganará un mayor porcentaje de veces (68.34%) apostando fichas de \$5 a la progresión. Sin embargo, la porción más pequeña del tiempo sus pérdidas serán más grandes y globales que su saldo o balance final será negativo. Algunos cálculos ayudarán a clarificar esto:

- 1.-  $(18/38)$  o 47.37% del tiempo usted ganará \$5 después de la primera apuesta.
- 2.-  $(20/38) \times (18/38)^2$  o 11.81% del tiempo usted ganará \$5 después de la tercera apuesta.
- 3.-  $(20/38)^2 \times (18/38)^2$  o 6.22% del tiempo usted ganará \$5 después de la cuarta apuesta.
- 4.-  $(20/38)^2 \times (18/38)^3$  o 2.94% del tiempo usted ganará \$5 después de la quinta apuesta.

El resto de los resultados persigue un resultado de corte de la progresión fuera de la quinta apuesta:

- 5.-  $(20/38)^3 \times (18/38)^2$  o 3.27% del tiempo su balance será de \$0.
- 6.- De 2 maneras,  $2 \times [(20/38)^3 \times (18/38)^2]$  o  $2 \times 3.27\%$  del tiempo usted perderá \$5.
- 7.-  $(20/38)^3 \times (18/38)^2$  o 3.27% del tiempo usted perderá \$10.
- 8.- De 2 maneras,  $2 \times [(20/38)^4 \times (18/38)]$  o  $2 \times 3.63\%$  del tiempo usted perderá \$15.
- 9.- De 2 maneras,  $2 \times [(20/38)^4 \times (18/38)]$  o  $2 \times 3.63\%$  del tiempo usted perderá \$20.
- 10.-  $(20/38)^5$  o 4.04% del tiempo usted perderá las cinco apuestas, o \$25.

Un resumen de los resultados nos da lo siguiente:

- 68.34% del tiempo nosotros ganamos \$5:  $(0.6834) \times \$5$  ganancia = +\$3.42.
- 3.27% del tiempo nuestro balance será de \$0:  $(0.0327) \times \$0$  ganancia = +\$0.00.
- $2 \times 3.27\%$ , o 6.54% perdemos \$5:  $(0.0654) \times \$5$  pérdida = -\$0.33.
- 3.27% del tiempo perdemos \$10:  $(0.0327) \times \$10$  pérdida = -\$0.33.
- $2 \times 3.63\%$ , o 7.26% perdemos \$15:  $(0.0726) \times \$15$  pérdida = -\$1.09.
- $2 \times 3.63\%$ , o 7.26% perdemos \$20:  $(0.0726) \times \$20$  pérdida = -\$1.45.
- 4.04% del tiempo perdemos \$25:  $(0.0404) \times \$25$  pérdida = -\$1.01.

Ganancia neta total (+), o pérdida (-) = -\$0.79.

Como usted puede ver, el resultado del balance neto para una apuesta unitaria de \$5, a cinco apuestas, promedia una pérdida de 79 centavos para la progresión. En otras palabras por cada 100 veces que usted ejecuta la progresión (500 jugadas), usted puede esperar estar abajo aproximadamente \$79.00 y éste es uno de los sistemas más conservadores.

Con un tamaño de unidad más grande o una progresión más profunda perderá más dinero aun. Como todos los otros sistemas matemáticos, este sistema perderá luego de un periodo sostenido o un gran número de jugadas o en el largo plazo.

Éste puede ser uno de los sistemas más seguros de usar si usted limita que su máximo tamaño de apuesta o impone un parámetro de detención - pérdida para las rachas adversas. Si usted planea usar la Molienda de Oscar, yo recomendaría un parámetro de detención - pérdida de aproximadamente diez jugadas, o en ningún caso más de 12 jugadas por ciclo.

## La Martingala

Probablemente una de las progresiones más populares es la Martingala. En este sistema usted debe aumentar su apuesta después de una pérdida, el viejo "doble o nada". Usted continúa aumentando sus apuestas hasta que gana.

En ese punto, usted empieza la progresión de nuevo. Su objetivo es ganar 1 unidad. Si fuera un juego justo, usted a la larga no perdería. Si el casino quitara los ceros de la rueda y el pago fuera justo y estando usted ahí observando que salen varios "negros" seguidos por lo que en adelante decide apostar a "rojo" y ganar al menos una vez. La siguiente sería su progresión:

- 1.) Apuesta \$5 al rojo. Si usted gana, repite este paso. Si usted pierde, vaya al paso 2 (50% de probabilidad).
- 2.) Ahora apuesta \$10 al rojo. Si gana vuelve al paso 1. Si pierde debe ir al paso 3 (25% de probabilidad).
- 3.) Apuesta \$20 al rojo. Si gana vuelve al paso 1. Si pierde debe ir al paso 4 (12,5% de probabilidad).
- 4.) Apuesta \$40 al rojo. Si gana vuelve al paso 1. Si pierde debe ir al paso 5 (6,25% de probabilidad).
- 5.) Ahora apuesta \$80 en rojo. Si gana vuelve al paso 1. Si pierde también debe ir al paso. A estas alturas, usted ha perdido la progresión entera. La probabilidad de perder la serie entera es 1 en 32 que equivale a un 3.125%.

Usted notará que si gana en cualquier momento de la progresión, usted gana \$5. Habrá ganado la progresión e intentará de nuevo. Como no hay ceros (un juego justo), sus probabilidades de ganar \$5 en el primer paso son exactamente  $\frac{1}{2}$ . Sus oportunidades de perder \$5 son por consiguiente también  $\frac{1}{2}$ .

Las probabilidades de que usted pierda en los pasos 1 y 2 es  $[\frac{1}{2}]^2$ , o  $[\frac{1}{2}] \times [\frac{1}{2}] = \frac{1}{4}$ . Las probabilidades de perder en los primeros 3 pasos son  $[\frac{1}{2}]^3 = \frac{1}{8}$ , o 1 de 8 oportunidades.

Siguiendo con el paso 4 (1 de 16 oportunidades), y finalmente al paso 5, la probabilidad de perder la serie entera es  $[\frac{1}{2}]^5 = \frac{1}{32}$ , o 3.125% del tiempo. ¡Eso significa que usted ganará el 96.875% de las veces la progresión!. Usted estará pensando entonces que es un sistema muy seguro.

Pero analicemos más a fondo.

Si consideramos las 32 combinaciones o posibilidades de la progresión, yo ganaré mi unidad en 31 de los 32 casos o 96.875% del tiempo. Por lo que,  $31 \times \$5 = \$155$ , no es malo. Pero, yo perderé la serie entera 1 vez en 32, o el 3.125% del tiempo. Esto significa  $1 \times (\$5 + \$10 + \$20 + \$40 + \$80) = \$155$ .

De esta forma se produce un equilibrio teórico y real en el largo plazo entre las ganancias y las pérdidas al no haber ceros. Es por ello que el casino goza de la ventaja que le entregan los ceros ya que si bien la progresión puede ser la misma, las oportunidades de ganar son menores. Ahora, las oportunidades de perder serán 20 y no 18 como en el caso antes expuesto:

- 1.) \$5 en rojo. Usted perderá ahora  $[\frac{20}{38}]^1$ , o 52.63% en lugar de 50% del tiempo.
- 2.) \$10 en rojo. Ahora pierde  $[\frac{20}{38}]^2$ , o 27.70% en lugar de 25% del tiempo.
- 3.) \$20 en rojo. Usted pierde  $[\frac{20}{38}]^3$ , o 14.58% del tiempo en lugar de 12.5%.
- 4.) \$40 en rojo. Usted pierde  $[\frac{20}{38}]^4$ , o 7.67% en lugar de 6.25% del tiempo.
- 5.) \$80 en rojo. Usted pierde ahora  $[\frac{20}{38}]^5$ , o 4.04% en lugar de 3.125% del tiempo.

En 32 ciclos, usted ganará sólo el 95.96% en lugar de 96.875% de sus apuestas. Por lo que sus ganancias serán  $(0.9596) \times 32 \times \$5 = 30.707 \times \$5 = \$153.54$ . "No es demasiada la diferencia de los \$155 previos" debe usted pensar en este instante. ¡Pero, usted verá nosotros estamos perdiendo mucho más...  $(0.0404) \times 32 \times \$155 = 1.2928 \times \$155 = \$200.38!$

El balance neto es  $\$153.54 - \$200.38 = -\$46.84$ .

## La Gran Martingala

Una variación de la Martingala es la Gran Martingala. Este sistema es más agresivo y hace que usted doble su última apuesta y agregue una unidad más. Si nuestra unidad de apuesta es de \$5, entonces la progresión sería:

- 1.) \$5 en rojo. Usted pierde  $[\frac{20}{38}]^1$ , (52.63% de los casos) y gana en el 47.37% de los casos.
- 2.) \$10 + \$5 en rojo. Usted pierde  $[\frac{20}{38}]^2$ , o 27.70% y gana el 72.30% de los casos.

3.) \$30 + \$5 en rojo. Usted pierde  $[\frac{20}{38}]^3$ , (14.58% de los casos) y gana en el 85.42%.

4.) \$70 + \$5 en rojo. Usted pierde  $[\frac{20}{38}]^4$ , (7.67%) y gana 92.33% de los casos.

5.) \$150 + \$5 en rojo. Usted pierde ahora  $[\frac{20}{38}]^5$ , o 4.04% y gana 95.96% de los casos.

El "gran" total al que usted se expone perder en sólo una progresión con este sistema es  $[\$5 + \$15 + \$35 + \$75 + \$155] = \$285$ . Calculemos nuestra pérdida media o balance neto durante los mismos 32 ciclos de la progresión:

1.)  $[\frac{18}{38}]$  o en el 47.37% de los 32 ciclos, ganaremos \$5:  $(0.4737) \times 32 \times \$5 = +\$75.79$ .

2.)  $[(\frac{20}{38}) \times \frac{18}{38}]$  o en el 24.93% de los 32 ciclos, ganaremos \$10:  $(0.2493) \times 32 \times \$10 = +\$79.78$ .

3.)  $[(\frac{20}{38})^2 \times \frac{18}{38}]$  o en el 13.12% de los 32 ciclos, ganaremos \$15:  $(0.1312) \times 32 \times \$15 = +\$62.98$ .

4.)  $[(\frac{20}{38})^3 \times \frac{18}{38}]$  o en el 6.91% de los 32 ciclos ganaremos \$20:  $(0.0691) \times 32 \times \$20 = +\$44.22$ .

5.)  $[(\frac{20}{38})^4 \times \frac{18}{38}]$  o en el 3.63% de los 32 ciclos ganaremos \$25:  $(0.0363) \times 32 \times \$25 = +\$29.04$ .

En tanto que en  $(\frac{20}{38})^5$  o 4.04% de los casos perdemos \$285:  $(0.0404) \times 32 \times \$285 = -\$368.45$ .

Balance Neto General:  $-\$76.64$ .

Con esta progresión se pierde a largo plazo en promedio \$76.64 en comparación a los \$46.84 de la Martingala tradicional. Es decir pierde un 63.6% más de dinero en una progresión de \$5. Con ello queda demostrado lo peligroso de este sistema.

En Conclusión

Obviamente que mientras menor es el incremento en nuestra progresión, menos perdemos. Mis recomendaciones, si usted desea utilizar una Martingala, son las siguientes:

1.) Esperar por un grupo particular ausente entre 6 a 8 giros antes de ejecutar una progresión.

2.) No use la progresión Gran Martingala en ningún momento.

3.) Determinar de antemano un objetivo de ganancia de fichas razonable. Si usted alcanza su meta, considérese afortunado, cobre y retírese. De la misma manera, seleccione un punto de detención-pérdida y respételo. Tome un paseo y aclare su cabeza.

4.) No apostar con sus emociones. Si usted pierde algunas fichas no se desespere, puede ser la etapa intermedia de una progresión ganadora.

## Martingala prolongada para apuestas internas

La Martingala Prolongada trabaja como la Martingala Simple: si usted pierde, usted debe aumentar su apuesta para compensar las pérdidas previas y además ganar una pequeña suma.

Pero la apuesta no será aumentada mientras ambos montos (apuesta perdida y ganancia) no sean mayores al monto ganado con una apuesta ganadora.

Otra diferencia es que esta progresión se aplica para apuestas internas tales como número pleno, caballo, terna, cuadrado, sexteto.

En la siguiente tabla se ilustra un ejemplo de progresión aplicado para un cuadrado (2, 3, 5, 6).

Recuerde que un cuadrado paga 8 veces el monto de la apuesta. Apuestas como esta, no obstante, no son frecuentemente usadas, es sólo un ejemplo para ilustrar el sistema de progresión:

Resultado	Apuesta	Balance
Pierde	1 ficha	-1

Pierde	2 fichas	-3
Pierde	2 fichas	-5
Pierde	2 fichas	-7
Pierde	2 fichas	-9
Pierde	2 fichas	-11
Pierde	2 fichas	-13
Pierde	2 fichas	-15
Pierde	2 fichas	-17
Pierde	3 fichas	-20
Gana	3 fichas	+4

La tabla muestra un menor incremento en la cuantía de las apuestas. Esto es muy importante porque las apuestas ganadoras son menos frecuentes. De esta forma usted tardará más tiempo en llegar al límite de apuestas de la casa.

## Martingala americana

La Martingala Americana es una progresión lineal donde la apuesta es aumentada sólo una unidad después de una apuesta perdida. Esto hace imposible compensar completamente sus pérdidas anteriores. Usted puede esperar obtener ganancias luego de una serie de jugadas ganadas.

La siguiente tabla ilustra como opera esta progresión bajo el supuesto de apuestas a negro:

Negro	Rojo	Apuesta	Balance
x		10	-1
	x	10	10
	x	20	0

	x	30	-20
x		40	-50
x		10	0
x		10	10
	x	10	0
x		20	20

La Martingala Americana puede ser vista como una variante de la Martingala, que es menos útil, pero que puede ser usada en combinación con otros sistemas de juego.

# DETECTOR

Created by Bob Gordon, PO Box 1107, Wangara, Western Australia, 6027

Email address: [rgordon@servcom.net.au](mailto:rgordon@servcom.net.au)

The purpose and aim of this method was to detect as early as possible any sort of bias in the wheel, and get on the good numbers before they came out. Going through 100's of old scorecards, there were certain trends that I noticed, prior to certain numbers coming out on good runs.

What I finally did was to draw up certain rules, so that a definitive plan could be followed.

## RULES

1. Record the results of 60 spins off 4 different tables.
2. When you have recorded approximately 50, start to mark a score card with the results, as in [Fig 1 \(click\)](#).
3. Do your final update after 60 spins, then quickly select the wheel which you will be playing. [Top of Page](#)
4. Select one of the wheels where at least 4 numbers, together on the wheel, have come out at least twice. They must be bordered, both sides by numbers that have only been out a maximum of once.
5. You may have only 4 numbers in a group like this or even 7 or 8 numbers together. You may also have 2 groups like this, on the same wheel. What you do is bet on all the numbers in the group, or groups, straight up for the next 30 spins.
6. Do not select a table where there are more than 2 groups.
7. Each group must include at least 1 number that has been out at least 3 times. If you have a group of 4 numbers and they all have been out just twice, avoid this one. [Top of Page](#)
8. A group that has 6 or 7 numbers must have at least 3 numbers that have been out at least 3 times. A group with 8 or 9 numbers must have at least 4 numbers that have been out at least 3 times.
9. Do not go past 30 spins, because this has been calculated so that if you are playing 4 numbers, as an example, and they each come out just once, you will still be up in profit. And should there be a possibility of a bad run developing then this will prevent too much damage to your bank.
10. Put all your winnings back into your bank.
11. Start with a \$500 bank, with a backup of \$500 if you are starting off playing with \$5 chips

If you are starting off playing with \$2 chips then you would need a bank of \$200, with a backup of \$200.

This backup is just in case you hit a poor run during your initial start up. Later on, your ever increasing bank, should cover any slip ups.

**12.** Every time you double your bank double your bet.

When your bank has reached \$3,000, play every game thereafter with \$25 chips, unless the bank drops below \$2,500 after the 30 spins have been played, in which case go back to \$20 chips.

[Top of Page](#)

### RESULTS OF 15 GENUINE CASINO GAMES.

Game	Numbers	Chosen	Result	Units	Profit	Bank
		Units +/-	value (\$)	Loss (\$)	\$500	
1	4 5	+ 55	5	+ 275	775	
2	5 5	+ 30	5	+ 150	925	
3	7 10	+ 150	5	+ 750	1675	
4	5 7	+ 102	10	+ 1020	2695	
5	6 5	0	20	0	2695	
6	5 4	- 6	20	- 120	2475	
7	5 8	+ 138	20	+ 2760	5230	
8	4 4	+ 24	25	+ 600	5830	
9	9 7	- 18	25	- 450	5380	
10	4 6	+ 96	25	+ 2400	7780	
11	4 4	+ 24	25	+ 600	8380	
12	5 5	+ 30	25	+ 750	9130	
13	6 5	0	25	0	9130	
14	4 6	+ 96	25	+ 2400	11530	
			15	4 4	+ 24	25 + 600 12130

[Top of Page](#)

### RESULTS OF 24 GENUINE CASINO GAMES.

Game	Numbers	Chosen	Result	Units	Profit	Bank
		Units +/-	value (\$)	Loss (\$)	\$500	
1	7 9	+ 114	5	+ 570	1070	
2	8 14	+ 264	10	+ 2640	3710	
3	4 7	+ 132	25	+ 3300	7010	
4	4 3	- 12	25	- 300	6710	
5	6 8	+ 108	25	+ 2700	9410	
6	9 6	- 54	25	- 1350	8060	
7	4 6	+ 96	25	+ 2400	10460	
8	10 9	+ 24	25	+ 600	11060	
9	4 0	- 120	25	- 3000	8060	
10	9 7	- 18	25	- 450	7610	
11	6 4	- 36	25	- 900	6710	
12	9 8	+ 18	25	+ 450	7160	
13	4 3	- 12	25	- 300	6860	
14	5 4	- 6	25	- 150	6710	
15	4 4	+ 24	25	+ 600	7310	
16	4 2	- 48	25	- 1200	6110	
17	5 4	- 6	25	- 150	5960	

18	4	2	- 48	25	- 1200	4760				
19	5	5	+ 30	25	+ 750	5510				
20	4	4	+ 24	25	+ 600	6110				
21	4	2	- 48	25	- 1200	4910				
22	4	5	+ 60	25	+ 1500	6410				
23	7	6	+ 6	25	+ 150	6560				
				24	5	5	+ 30	25	+ 750	7310