

Sistema Square Ro-Let Wheel

Revisión: David Robles

para: <http://www.grupojoker.com/>

Parte Uno

Introducción a la estructura oculta de la Ruleta

Mi nombre es Jack Wise Kennedy. En este documento, aprenderá como ganar de forma regular a la ruleta. Ud. se convertirá en un jugador profesional y su vida cambiará por aprender este sistema. Si varios jugadores aprenden mi sistema, las casas de juego tendrán que cambiar alguna de sus reglas en las mesas de ruleta. Mi sistema es único y podría tener el mismo efecto que el sistema "Beat the Dealer" del profesor Edward O. Thorp's tuvo sobre el BlackJack anteriormente.

¿Qué hay para Ud. aquí?

Tras 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 usted lo esconda, especialmente si está jugando solo en una mesa. Sin embargo, una vez que aprenda a jugar correctamente, existe una forma de camuflar su juego, no le diré como, pues no quiero alertar a los casinos, pero es posible que lo descubra. Usted necesita saber esto porque como el 99,9% de los jugadores no conocen 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 demostrarle mi sistema, le voy a dar una secuencia de 40 números que jugué un 16 de Julio 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 estado más atento hubiera acertado 10 tiros). Las probabilidades establecen que 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, hacen 245 unidades ganadas. 153 unidades de 245 unidades 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 puede ser este sistema para períodos cortos.

Usted tendrá constantemente estas cortas explosiones de ganancias, pero a lo largo del tiempo, mi sistema le brindará alrededor de 5,5 aciertos por cada 38 tiros de juego de 4 unidades sobre 4 números diferentes, lo que da un 19% de ganancia a largo plazo.

Ese mismo día, tras cenar, jugué mi sistema durante otros 45 minutos y gané otros 90 dólares, entonces me fui, porque vivo lejos y tengo problemas de salud. Para mi un viaje de hora y media es agotador. Usualmente alterno mis visitas al hospital de Reno, Nevada, con un par de horas de juego.

Impedimentos de la mente matemática

El profesor Edward O. Throp observó varios aspectos de la ruleta. El trató 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 cayese (estudios de balística). Aún con la ayuda de un pequeño ordenador oculto (lo que ahora es ilegal) no le fue posible obtener una apuesta segura y rápida. También estimó la teoría de la ‘firma del tirador’ (la posibilidad de que un crupier tire mas en cierto sector que otro) y llegó a la conclusión de que aún si hubiera algo de eso, no tenía indicador alguno sobre cual de las mitades del cilindro sería la favorecida, por lo que mucho menos un determinado sector. Resumiendo, él no pudo lograr un sistema que realmente obtuviera mayor beneficio que el que obtenía el casino sobre la propia ruleta.

¿Porqué no pudo encontrar un sistema ganador para la ruleta y yo sí? La razón es simple, él es un matemático y un programador de ordenadores, y yo no soy nada de eso. Él tiene y tenía la acepción matemática que dice: *Cada vez que gira el cilindro 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 número salga de nuevo, son iguales después de cada tiro, por lo que no se le puede asignar un “peso” adicional a ningún número.* Si usted piensa así, y créame que la mayoría de los matemáticos esta de acuerdo, no podrá conceptuar desde la evidencia empírica un sistema que otorga peso a la característica asimétrica inherente a la ruleta, sin violar los campos asimétricos del terreno de la probabilidad. Los matemáticos 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 aplicarlos en eventos futuros. Si un matemático cree que los eventos previos son siempre independientes, entonces no comprobaron que estos están relacionados con el pasado. Él termino “memoria” es usado para referirse a sistemas que

muestran probabilidades que cambian en un sentido, que permiten efectuar ciertas predicciones, lo que significa que se puede asignar peso a resultados pasados para predecir resultados futuros. Un ser humano jugando a la ruleta puede usar su memoria para observar y anotar “conexiones” entre los tiros pasados y los futuros que pueden ser empleados para crear una fórmula que sea aplicable sobre otras jugadas de ruleta.

Otra deficiencia matemática

Otra falla de los matemáticos es usar un generador de números aleatorios (RND) para simular las probabilidades inherentes a las mesas reales de ruleta. Como se puede observar en las mesas virtuales de ruleta, los tiros aleatorios generados por el hombre no guardan relación con estas. Sobre una ruleta con simple cero o doble cero, cada casillero es numerado en forma diferente y permanece en una predeterminada secuencia que no cambia con cada tiro, así pues, sería posible determinar un patrón matemático de juego. Una mesa de ruleta virtual no tiene masa gravitatoria asignada, ni peso, fricción, balance, movimiento axial, rotación ni tampoco una estructura molecular, así como también hay que destacar el hecho que todos los generadores de números 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 puedan ser usados para simular una ruleta real. Y cuando se hace, las observaciones preliminares me inducen a pensar que se “ajustan” intentando 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 los generadores de números aleatorios no son iguales, cada uno deberá ser testeado y anotado para encontrar cual es su divergencia sobre los patrones reales antes de jugarlos.

Guardo correos donde me preguntan si mi sistema podría ser usado sobre Internet. 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. Pero las cosas han cambiado, y en la actualidad los casinos online permiten un juego de ruleta seguro. Casinos reales establecidos sobre todo el mundo, están poniendo sus sites en Internet a la vez que otros enteramente virtuales se consolidan gracias a su juego limpio y controles sobre los mismos.

Hacia la clarificación

Ahora, antes de revelar mi sistema **Square Ro-Let Wheel**, vamos a meternos en la filosofía del juego con una mirada sobre el juego de BlackJack.

Parte Dos

Aprendiendo a ganar

Después de comprar el sistema "Beat The Dealer" de Edward O. Thorp (1963), simplifiqué al mismo tanto como me fue posible. Usando las matemáticas del Dr. Thorp desarrollé mi propio sistema de conteo de cartas. Empleando el método de sumar y restar unidades: las cartas A, Q, K, J y 10 cuentan como menos (-) y los 2, 3, 4, 5 y 6 cuentan como mas (+), los 7, 8 y 9 son neutros. Todas las apuestas, así como tomar seguro, fueron basadas en el conteo (si era positivo o negativo) y cuantas cartas quedaban en el sabot. Como me era imposible ir a Reno más de dos veces al mes para perfeccionar mi juego, decidí simular una mesa de BlackJack en mi casa. Guardé registro de alrededor de 20.000 sesiones, las cuales (contando las manos del crupier) equivalían a unas 110.000 manos. Todas ellas fueron jugadas con un mazo simple. Yo repartí entre cuatro y cinco manos mas las del crupier (con su carta boca abajo y la otra descubierta) y llevé un registro por cada posición de juego. Quería ver si el "Home Base" (la posición a la derecha del crupier) tenía alguna ventaja en el conteo de cartas respecto a la "First Base" (la primera posición a la izquierda del crupier).

En BlackJack (con sus reglas conocidas) es fácil simular las condiciones de una mesa de casino. Yo repartí todas las cartas descubiertas, salvo una del crupier, y solamente efectuaba el conteo de las cartas para cada posición de jugador que el mismo hubiera podido observar durante un juego real. Si bien en algunos casinos se puede doblar sobre cualquier par de cartas, simplifiqué las jugadas, doblando solo sobre 10 y 11 a menos que el crupier tuviera un 10 destapado, en cuyo caso me guiaba por el conteo de cartas. Si tenía menos dos o más, pedía en vez de doblar.

Lo mismo con la apertura de Ases, si el crupier tenía un 10 y el mazo tenía menos dos o más, no duplicaba, pero pedía sobre los 2 Ases. Cuando el crupier tenía un As descubierto, yo aseguraba contra el Blackjack del crupier si tenía un conteo de dos o más. Después de 100 manos, yo tomaba la cantidad de dinero de cada mano jugada y la ganancia o pérdida para cada posición y la anotaba en mis registros. Para simplificar los porcentajes de la cantidad de ganancias y pérdidas, siempre jugaba una unidad (un dólar) sobre conteo cero o menos, y dos unidades (2 dólares) sobre conteo positivo; así cada conteo positivo incrementaba 100% la apuesta. En resumen, conseguí una ganancia de alrededor de un 2,9 % sobre 20.000 sesiones, o sea, unas 110.000 manos. En juegos reales en algunos casinos

de Reno, usualmente llegué a ganar más que eso, gracias a otra información que tenía...

Hechos observados y conocidos

¿Porqué a veces se pierde cuando uno tiene un 2,9% de ventaja sobre el casino? La respuesta es: porque hay rachas de perdida de ganancia en todos los juegos de chances, y en el BlackJack, si usted está jugando un sistema de conteo de cartas, la casa no tiene ventaja, la racha está en promedios del 70% (35% menos a 35% más). Usando mi método de conteo de cartas, estadísticamente, tendría rachas de perdidas en promedio del 35%, pero las compensaría con las rachas de ganancia en promedio del 37,9%, lo que da un promedio de ganancias del 2,9% para todas las jugadas.

Resultado inesperados

Que encontré: la posición tiene su importancia cuando se cuentan cartas. “Home Base” tiene un porcentaje más alto (3,1% de ventaja en lugar del 2,9%) ¿Porqué? Porque, yo creo, la posición tiene mas información que las otras posiciones. Cuando el jugador tiene que pedir o plantar, tiene mayor seguridad en el conteo. ¿Mi mayor sorpresa? “First Base” que tiene un 3,3 % de ventaja en lugar del 2,9%. La razón: yo creo que cuando se dobla la apuesta porque se tiene un conteo positivo de uno o superior, se tiene una mejor chance de conseguir una carta alta (un 10 o un As) en su primera carta.

Analizando secuencias de cartas conocidas

Obsérvese que el consejo que la mayoría de los libros da sobre el conteo, es que mire una mesa por unas pocas manos y si alguien le está ganando a la banca, siéntese y juegue en esa mesa. Y si el crupier está ganando la mayoría de las manos, pase de largo y chequee otras mesas hasta encontrar una ganadora. Sin embargo, nunca he jugado BlackJack siguiendo este consejo, y quizá usted mismo se haya sorprendido al observar una mesa ganadora que, al sentarse usted, se convirtió en fría como el hielo... ¿No es así? Para explicar este hecho, una persona que cuente cartas debería conocer la diferencia entre las manos que los jugadores están recibiendo con un conteo positivo y uno negativo.

Por la forma en que las cartas son tomadas por el crupier y puestas en la pila de descarte cuando alguien se pasa, el sabot tiende a concentrar cartas altas, bajas o altas y bajas. Usted verá esta combinación dominante cuando consigue una tendencia de combinación de altas y bajas, y le llega el turno de pedir cartas, lo

que se transforma en una gran ventaja para la banca. Si observa con cuidado, generalmente hay un número impar de jugadores cuando esto sucede.

Ejemplo:

Tome un mazo, y separe las 16 cartas que valen 10 y los cuatro 6, 5 y 3.

Inserte una carta baja entre cada carta alta. Ahora reparta cuatro manos y el crupier, dos cartas para cada uno (una mesa impar). Ellos tendrán cada uno una combinación de cartas alta y baja para pedir. En el juego real esto no es tan obvio, pero esta combinación genera una *tendencia* que produce más manos en las que hay que pedir. Ahora reparta la misma combinación a tres manos y el crupier (una mesa par). Ahora obtendrá dos cartas altas y dos cartas bajas en cada mano, y las manos con cartas bajas podrán pedir sin pasarse. Este número impar de manos es exagerado. Jugando en una mesa donde las cartas son repartidas a un número par de jugadores, se obtiene una mayor *tendencia* de manos que no tengan que pedir.

Usted puede observar una mesa con un número impar de jugadores más el crupier. Si ve que el conjunto de manos se pasan (favoreciendo a la banca), entre al juego y vea como cambia a favor de los jugadores. Ahora mire una mesa con participantes par. Si ud ve que cada uno de los jugadores está ganando, ingrese y vera como los jugadores deben empezar a pedir en más manos, lo que favorece sin duda alguna a la casa.

Y la respuesta a la pregunta de porqué los jugadores de BlackJack que encuentran una mesa ganadora con un número par de manos, se sientan y ven que la mesa empieza a perder, es debido a que su incorporación genera la tendencia perdedora...

Algunos crupieres cuando toman las cartas de una mano “pasada”, mezclan una carta pequeña entre dos grandes y una carta grande entre dos chicas. Si la mesa tiene un número impar de jugadores, tome ventaja de eso jugando en la mesa cuando usted la haga par. Esto generara una tendencia a producir mayor cantidad de manos en las que no se deberá pedir. También tiene la opción de jugar mas de una mano (jugar en dos casillas) para asegurarse que la cantidad de manos sea par.

Juego exitoso

¿Qué tiene que ver lo anterior con un sistema ganador para ruleta? Esto es parte de la “Filosofía del Juego”. Mejorando las opciones en un juego de chances, se puede obtener información sobre como desenvolverse en otros juegos.

Esto nos dice algunas veces, como hacernos con la información necesaria para duplicar las condiciones de juego reales que no pueden obtener de otra forma. Algunos de los datos mencionados, no podrían haberse obtenido por una simulación por ordenador. Los datos que acumule, pueden ser ingresados en un ordenador y analizados, pero usted no puede hacer lo mismo con lápiz y papel. El mencionado, fue un experimento científico, lo que significa que ud puede reproducir el mismo como si lo hubiera experimentado.

No quiero que piense que estoy diciendo que un ordenador no puede ser usado para encontrar como vencer las ventajas en un casino. El "Beat the Dealer" del dr. Edward O Thorp es el primer ejemplo de la necesidad de una computadora para analizar los datos estadísticos. Él sabía lo que quería obtener del ordenador cuando analizaba el BlackJack. Él se preguntaba “¿Qué pasa si...?” Pero cuando examinó la ruleta, yo entiendo que no se hizo las preguntas adecuadas, pues sino habría llegado a mi sistema muchos años antes. Si se establecen falsas premisas sobre la ruleta (cada tiro es independiente y no puede ser conectado al pasado o ser usado para predecir tiros futuros) entonces no se pueden formular las preguntas correctas.

Hacia la sabiduría

Ahora deberíamos examinar los dados del casino para ver si podemos aprender algo que puede ser aplicable, algo pertinente o relevante que pueda ayudarnos a ganar en la ruleta. Yo lo hice, y de ellos he sacado también conclusiones que aplico a mi sistema.

Parte Cinco

Las malas noticias sobre la ruleta

Para comenzar, voy a revelar la mayor razón por la que las personas pierden a la ruleta. Imagínese a usted mismo jugando en una ruleta con doble cero. Durante 38 tiros, usted pone una unidad sobre un número y el mismo sale una vez cada 38 tiros, lo que se correspondería con la probabilidad correcta predecible. Hagamos matemáticas: reste una unidad (cuando usted gana, retenga esa ficha) de 38 unidades jugadas para calcular las unidades que pierde. A usted le pagan 35 unidades cuando gana, número que deberá restar de las 37 unidades de pérdida, lo cual le deja al casino dos unidades, o sea, el 5,26% sobre la cantidad apostada. En una ruleta de simple cero: para 37 tiros usted pone una unidad sobre un número que sale una vez cada 37 tiros, la correcta probabilidad esperada. Aplicamos las matemáticas nuevamente: reste una unidad (cuando usted gana, conserva la ficha) de 37 unidades jugadas, para saber cuantas perdió, que son 36 unidades. Le pagan 35 unidades cuando gana, cantidad que debe restar de las 36 que perdía, lo cual le deja al casino una ficha, o sea, el 2,70% de la cantidad jugada.

Pagos = Cuantas apuestas

Ahora juegue una unidad sobre un grupo de cuatro números diferentes durante 38 tiros. Cada número saldrá una vez en 38 tiros, lo que se corresponde con los datos de probabilidad. Las matemáticas dicen: 38 veces 4 unidades son 152 unidades jugadas. Reste 4 unidades de las 152 jugadas, quedan 148 unidades perdidas. Le pagan 140 unidades (4 veces 35), cantidad que debe restar de las 148 de pérdida, lo cual deja al casino una ganancia de ocho unidades o 5,26%. Las probabilidades del casino son las mismas. Sin embargo, cuando usted gana sobre aquellos cuatro tiros, también paga 3 unidades de su propio bolsillo. Esto también debe tenerse en cuenta en el cálculo de sus pérdidas, pues cada uno de los 4 números durante los 38 tiros, deberá salir en diferentes bolas, pues si gana uno, los otros 3 pierden. Cuando los números son acertados individualmente, su rango de pago no es 35 a 1, porque usted habrá perdido las otras 3 unidades que estaba jugando sobre los 3 números restantes, reduciendo su pago por cada número acertado a 32. Usted estará perdiendo 13.15% para esa serie de 38 tiros. Cuantos más números juegue, será mayor el porcentaje de pérdida que experimente: comenzará con el 5,26% y lo irá incrementando en un rango de 2,63% por cada número adicional jugado. Sin embargo, el porcentaje del casino permanece inalterable (5,26%).

Si juega a 10 números diferentes en 38 tiros, sus pérdidas serán del 28,9%. ¿Porqué? Porque en cada uno de los 10 aciertos esperados, la casa paga 35 a 1 (en lugar de 37 a 1 si fueran pagos equitativos) y pierde cuando gana 9 fichas adicionales (las jugadas a los otros números) y así el verdadero pago es de 26 a 1 en vez de 35 a 1. Su pérdida total en 38 tiros será de 110 unidades o 28,9% para esa serie de juego (una serie completa en x unidades sobre x números en 38 tiros). Sin embargo, si usted jugara esas 10 unidades sobre un solo número por 38 tiros, entonces cuando acierte, le pagarían 35 a 1 sobre cada unidad además de guardarse las 10 unidades, conseguiría en esa serie de juego una desventaja de solo el 5,26%, pero observe que siempre perdería ese porcentaje.

Verdadera Perdida en la ruleta

Las tabla que sigue a estas líneas muestra cuanto pierde cuando juega más de un número a la vez.

La columna 1 muestra: cantidad de números jugados en 38 tiros.

La columna 2 muestra: cantidad de aciertos esperados en 38 tiros.

La columna 3 muestra: cantidad de fichas perdidas = 2 x cantidad de aciertos esperados.

La columna 4 muestra: fichas extras perdidas por jugar a más de un número.

La comuna 5 muestra: porcentaje de pérdida, empezando en 5,26% para un número e incrementando en 2,63% por cada número adicional jugado.

La comuna 6 muestra: total de fichas perdidas en 38 tiros.

1	2	3	4	5	6
1	1	2	0	5.26%	2
2	2	4	2	7.89%	6
3	3	6	6	10.5%	12
4	4	8	12	13.2%	20
5	5	10	20	15.8%	30
6	6	12	30	18.4%	42
7	7	14	42	21%	56
8	8	16	56	23.7%	72

9	9	18	72	26.3%	90
10	10	20	90	28.9%	110
11	11	22	110	31.6%	132
12	12	24	132	34.2%	156
13	13	26	156	36.8%	182
14	14	28	182	39.5%	210
15	15	30	210	42.1%	240
16	16	32	240	44.7%	272
17	17	34	272	47.3%	306
18	18	36	306	50%	342
19	19	38	342	52.6%	380

Según esto que le explico, no debería sentir envidia cuando ve a jugadores de ruleta poniendo sus fichas sobre todo el paño y ganando grandes cantidades cuando acierta, porque ellos están jugando con una tremenda desventaja.

¿Porqué?

¿Porqué nadie explica esto a los jugadores de ruleta? Puede ser porque tratan de vender un libro relativo a la ruleta o un sistema para ganarle a la ruleta. Esta tremenda desventaja de jugar más de un número a la vez podría explicar porqué la mayoría de los sistemas están basados en jugar a rojo o negro, par o impar o mayor o menor (chances simples), también conocidas como “apuestas parejas”. Pero ese nombre no es el adecuado. El pago es parejo, pero sobre ruletas con doble cero el pago debería ser del 5.26% más, o sea, el porcentaje a favor del casino. Esto es porque jugando una unidad por 38 tiros, usted pierde 2 unidades por cada “apuesta pareja” que juega. Mientras esté jugando a una simple “apuesta pareja” el porcentaje contra usted permanecerá en 5,26% (dos unidades); pero jugando 2 “apuestas parejas” duplica su pérdida a cuatro unidades y jugando 3 apuestas, perderá 6 unidades en 38 tiros.

Otras razones por las que Ud. pierde

Otra razón por la que las personas pierden más de lo que deberían, es porque ellas “sobreapuestan” el cero y el doble cero (confieso que en mi sistema, también tengo la tendencia de premiar también los ceros)...

Otra Interpretación

Cualquier estudio serio de ruleta debería contar en su bibliografía con el libro "Beating the Wheel" de Russell T. Barnhart. Sin embargo, he observado en su Capítulo 12, páginas 129, 133 y 139, algunas aseveraciones no totalmente probadas matemáticamente, que pueden ser erróneas si no se las pone en un contexto apropiado. Si no estoy en un error, esas fórmulas matemáticas pueden ser usadas para agregar otra razón por las que las personas pierden más de lo que deberían. Cuando explica la ruleta de simple cero en la tabla 16, Barnhart asume que la probabilidad de que un número elegido (probabilidad de aparecer: $1/37$) salga **al menos** una vez durante los próximos 166 tiros es del 99%. Entonces, en la tabla 19 afirma que la probabilidad de que un número elegido salga dos veces seguidas, al menos una vez, durante los próximos 6.566 tiros es también del 99%. Él explica en la página 133, "... la posibilidad de que cualquier número se repita en los próximos dos tiros de la ruleta es 1 en $(37)^2 = 1.369$. Por lo tanto, la probabilidad contraria a que esto suceda, es de 1.368 contra 1."

Ahora, todo lo que él dice es absolutamente correcto, pero si usted toma nota en una ruleta con simple cero, encontrará que en promedio se repetirá (dos tiros seguidos), una vez cada 37 tiros. En su libro habla acerca de números elegidos y preseleccionados. Sin embargo, si juega el número que recién salió para que se repita, las probabilidades son 37 a 1. Ahora, $(37)^3 = 50.653$, es la probabilidad de que un número preseleccionado salga tres veces seguidas. Pero si un número ha salido dos veces, y usted le apuesta para que salga una tercera vez, las probabilidades serán todavía de 37 a 1. Y si anota los números, encontrara que una triple repetición ocurre aproximadamente cada 1.369 tiros, porque cada número que aparece, solamente tiene $(37)^2 = 1.369$ posibilidades de convertirse en triple.

La Lección

La lección a aprender es que, cualquier uso de preselecciones, significa una enorme desventaja para ganar a la ruleta. Si alguien le sugiere un sistema que requiera jugar a números preseleccionados o chances, o combinaciones preseleccionadas, esto reducirá drásticamente sus posibilidades de ganar a la ruleta. Cuando vea avisos diciendo: "envíenos 3 o 4 de sus números favoritos y le enviaremos un sistema ganador para jugarlos", o : "en mi sistema, usted siempre juega al rojo", o: "permítanos hacerle su horóscopo para saber cuales son sus números de la suerte", entonces recibirá números preseleccionados que reducirán drásticamente sus posibilidades de tener un juego ganador.

Piense y observe de una manera diferente

Nunca enfatizaré lo suficientemente, que todo juego de ruleta deberá estar fundamentado en **qué** números van a salir cuando usted esté realmente jugando. Puede anotar los números para encontrar o confirmar patrones ganadores, pero cada 37 o 38 series reales consecutivas de números son únicas y probablemente no las vea repetir en toda su vida, así si usted extiende la serie del juego, cada número adicional anotado puede ser usado para predecir la extensión de un patrón, observando que ciertos números de la serie que está jugando tienen mayor posibilidad de salir que la conocida probabilidad de una vez cada 37 o 38 tiros.

Parte Siete

Conexiones

Encontrar un sistema para derrotar el porcentaje del casino del 5,26% en mesas con doble cero y el 2,70% en mesas con un solo cero, ha sido un fracaso hasta ahora. Creo que la razón de estos fallos radica en la correcta anotación e interpretación de las variaciones producidas en el plato de la ruleta. Creo que es imposible conseguir con un generador de números aleatorios simular las variaciones reales que pueden ocurrir en ruleta auténtica.

Para interpretar correctamente un plato o cilindro de ruleta, debería emplearse el equivalente a un plato de ruleta de tamaño regular o números reales grabados según el orden de salida. La anotación permite ver si existe una desviación en la ruleta que pueda ser usada para predecir cuales número tienen mas “peso” que otros (los números con más probabilidades de salir). En la anotación hay una pequeña diferencia entre las ruletas con doble o simple cero, por lo que los resultados no pueden ser mezclados.

Cuántas Veces

Para comenzar, si usted anota y examina un plato de 38 casilleros por 1.140 tiros, cada número debería salir en teoría una vez cada 38 bolas; lo cual es 30 veces en 1.140 bolas. El cero y doble cero están incluidos y ellos también saldrían la misma cantidad de veces. La razón: no hay diferencia entre ellos y cualquier otro número cuando se juega a los números. Ahora bien, algunos casilleros saldrán solamente 15 veces en 1.140 tiros y otros saldrán hasta 45 veces en la misma cantidad de bolas totales. Solo dos o tres números de esos 1.140 saldrán exactamente 30 veces. Los otros números saldrán en varias combinaciones mayores y menores que 30 veces:

menores: 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29

mayores: 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, o 45

Una ecuación de ruleta

En el juego real no es raro que 14 números no aparezcan en 38 tiros (en efecto, 14 números es el promedio de números que no aparecen en un ciclo de 38 bolas). Es común que algunos números no aparezcan por 100, 150, 200, 250, 300 o 350 y excepcionalmente hasta 500 ó 600 bolas sin salir. Tomando alrededor de 65 tiros por hora y jugando durante 3 horas, tendremos unas 195 muestras, y es posible que nos encontremos con que uno o mas números no habrán salido ni tan solo una vez.

Confirmación

La pagina 156 (Capítulo 8) del libro “The Biased Wheel Handbook” de Mark Billings y Brent Fredrickson dice: “...*En 1.000 bolas, la mayor cantidad de tiros que necesité para que los 38 números apareciesen al menos una vez, fue de 471, mientras que la mínima que registrada en 1.000 bolas fue de 72 tiros*”. A pesar de que estos resultados fueron obtenidos con un programa de ordenador utilizando un generador de números aleatorios (RND) para simular una ruleta, se aproxima mucho a los apuntes que yo mismo he tomado.

Un hecho

Queda demostrado que en ruletas con doble o simple cero, los 37 o 38 números no se mostrarán en 37 o 38 bolas y esto puede ser trasladado a una fórmula matemática. La probabilidad de que los 37 o 38 números salgan exactamente una vez en 37 o 38 tiros, es aproximadamente de 1 en 1.000.000.000.000.000 bolas. La probabilidad de que 19 números aparezcan exactamente dos veces y los otros 19 no aparezcan en 38 tiros es de una en 328.000.000.000 según lo escrito en el libro “The Biased Wheel Handbook” de Mark Billings y Brent Fredrickson

Algunas presunciones

Anotando, usted podrá comprobar por sí mismo que en una ruleta de casino con doble cero, un promedio de 14 número no aparecerán en 38 bolas y que en ruletas con simple cero, un promedio de 13,5 números no aparecerán en 37 tiros. A partir de estos dos hechos, voy a hacer algunas presunciones: si tuviera una ruleta con 36 casilleros, en promedio, 13 números no saldrían en 36 tiros; en una ruleta con 35 casilleros, en promedio 12,5 números no saldrían en 35 tiros. Y en sentido

contrario, en una ruleta de 39 casilleros, en promedio 14,5 números no saldrían en 39 tiros y en una de con 40, 15 números no saldrían en 40 tiros.

Buscando una fórmula universal

La pregunta es, si una fórmula natural inherente a las ruletas, puede ser aplicada universalmente a otras situaciones o si por el contrario, las estructuras físicas de fabricación de las ruletas se oponen a dicha fórmula universal...

Por ejemplo, cuando anoté 1.024 bolas reales de una ruleta tipo estándar con doble cero, y en mis cálculos convertí el cero simple en rojo y el doble cero en negro, tuve un patrón continuo donde cada casilla del plato tenía asignado un color diferente. Contabilicé 517 negros y 507 rojos (Si se ignoraran los dos ceros, entonces no sería una proposición de casi el 50%).

Usando los mismos 1.024 tiros reales de un casino real, de una mesa con doble cero, sustituí y grave 0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13 y 1 como rojos, y 00-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14 y 2 como negros, entonces tuve un “plato” con 38 casilleros donde la mitad del mismo fue rojo y la otra mitad negra. Este “plato” lo apliqué a los mismos 1.024 números registrados del ejemplo anterior para ver si la colocación de casilleros rojos y negros en esta disposición afectaba significativamente al resultado final de rojos y negros.

Ambos, el plato donde los casilleros rojos y negros estaban alternados, y el otro plato en donde había 19 negros seguidos y 19 rojos seguidos, dan un perfecto ejemplo de una chance mitad-mitad para cada color que aparezca en la próxima bola.

En 1.024 tiros sobre una ruleta con doble cero donde se cuenta el cero como rojo y el doble cero como negro, un matemático diría que un promedio de la mitad de las bolas (512) serán contabilizadas en simples y dobles series del mismo color. El otro 50% restante de tiros, serían contabilizados como series de 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, y ocasionalmente 11 y 12 bolas del mismo color. Series de 13, 14 y 15 son tan remotas que para los fines prácticos pueden ser ignoradas en nuestros cálculos. Para verificar todo esto, anoté 1.024 bolas reales usando un “plato” convertido que tenía las casillas con colores alternos, obteniendo el siguiente resultado:

Series de...	Salen... (veces)	Bolas
1	243	243
2	136	272

3	63	189
4	36	144
5	11	55
6	13	78
7	5	35
8	1	8
Total:	508	1024

La suma de las series de uno (243 bolas) y las de dos (272 bolas) del mismo color, equivalen a 515 bolas, un poco más del 50% (50,29%)

Ahora, si se convierte el “plato” a una mitad de un color (19 rojos seguidos) y la otra mitad de otro (19 negros seguidos) como expliqué antes, y usando las mismas 1.024 bolas, se obtienen los siguientes resultados:

Series de...	Salen... (veces)	Bolas
1	270	270
2	151	302
3	65	195
4	25	100
5	14	70
6	6	36
7	6	42
8	0	0
9	1	9
Total:	538	1024

La suma de las series de uno (270 bolas) y las de dos (302 bolas) del mismo color, equivalen a 572 bolas, lo cual es 60 bolas más que el 50%. Sin embargo deberían ser iguales porque en ambos platos las chances son del 50%, este “plato” (¿Por la disposición de los colores?) muestra que las series simples y dobles de color son 50,29% en el primer plato (casilleros de color intercalados) y 55.85% en el otro (mitad de un color y mitad de otro seguidos). Este 5,66% de diferencia en 1.024 bolas es una diferencia significativa, similar a la ventaja del casino.

La disposición es importante

Dado que ambos platos tienen un 50% de posibilidad de que aparezca rojo o negro en la siguiente bola, crear un sistema para ambos platos arriba diseñados requeriría que usted desarrolle diferentes estrategias para cada uno de ellos. Esto

es así por que en ruletas de simple y doble cero, no se puede utilizar un único sistema para ambos porque la disposición de los números en ellas es diferente.

Todo esto nos conduce a la primer regla para jugar mi sistema: ***Siempre se juega al plato.***

Parte Ocho

Examinando el plato con doble cero

Jugando a las ruletas con simple o doble cero, el conocimiento para ganar consistentemente está (y siempre estuvo) accesible por la correcta interpretación de las anotaciones de bolas reales efectuadas en un casino estándar. Desde la concepción de la ruleta, muchos matemáticos han tratado de producir un sistema ganador consistente y han fallado. Principalmente porque partieron de falsas premisas para encontrar un sistema ganador.

Números Integrados

Para comenzar, trate los dos ceros del mismo modo que a los restantes 36 números. El cero simple (piense en un ojo rojo) es jugado y seguido como un número rojo, impar y menor y el doble cero (piense en dos ojos negros) es jugado y seguido como negro, par y mayor. Mi sistema requiere jugar en cada bola sobre cuatro números (esto no es rígido porque pueden jugarse 3 a 5 números y todavía usar mi sistema. Sin embargo, hasta que no se domine totalmente, le sugiero no experimentar).

Ventaja de jugar al mismo color

Jugando mi sistema "Square Ro-Let Wheel", la ventaja de jugar al mismo color que acaba de salir debería ser enfatizada una y otra vez. Es una decisión correcta y optima explotar la probabilidad natural de que cada color salga el 50% de las veces, y lo más importante, este toma cada serie corta y larga de cada color.

Efectuando correctamente sus apuestas

Siempre colocará sus apuestas de acuerdo al color salido en la última bola. Si salió rojo, haga cuatro apuestas directamente sobre cuatro diferentes números rojos. En cada bola apueste cuatro números rojos diferentes hasta que salga negro. Entonces, ponga cuatro apuesta directas sobre cuatro números negros diferentes hasta que salga rojo. Si anota los resultados de este tipo de apuestas, verá que cada 38 bolas perderá en 19 aproximadamente (de promedio), o sea un 50%, y por lo tanto, acertará en las otras 19 bolas (el restante 50%).

Como está jugando cuatro números diferentes en cada bola, entonces en 38 bolas las probabilidades le dan un acierto cada $9 \frac{1}{2}$ bolas. En 38 bolas pierde 19 tiros al

costo de cuatro unidades, lo que hace un total de 76 unidades. En las otras 19 bolas tiene una probabilidad de acertar cuatro veces a un rango de pago de 32 a 1 (recuerde que jugando cuatro números diferentes, su ganancia en caso de acertar es de 32 a 1). Es muy importante comprender que nosotros no estamos tratando de acertar 4 número de 38, lo cual nos daría una probabilidad de un acierto cada $9\frac{1}{2}$ bolas, pero cuatro números de 19 le dan una probabilidad de acierto cada $4\frac{3}{4}$ bolas. Apostando de esta forma no cambian las probabilidades a favor de la casa del 5,26% a su favor. Así, en el 50% de las bolas tendrá cuatro chances de acertar uno de los 19 número negros o uno de los 19 números rojos. Cuatro números en 19 veces le dan 76 posibilidades de acertar uno de los 19 rojos o negros, que le darían un beneficio de 32 a 1.

Dos bolas repetidas

En la ruleta de doble cero, una vez que se acierta un número, este tiene la misma posibilidad de repetirse inmediatamente a sí mismo, como cualquier otro número, lo que sucede una vez cada 38 tiros (la palabra “repetir” usada aquí significa que un número salga dos veces en dos bolas consecutivas), y al igual que cualquier número, 2 bolas repetidas pueden venir hasta 2 o 3 veces en 38 bolas o no repetirse por 200 bolas o más.

Con una excepción (que detallaremos más adelante), en mi sistema, cuando un número es acertado, no debe repetirlo. La razón para esto es que le proporciona la ventaja de eliminar la situación de que no aparezca en un promedio de 37 o 38 bolas; y esta situación (la posibilidad de que repita) no es estática ni para un número seleccionado, pues un número puede cambiar en cada bola.

Teóricamente su costo de jugar o no jugar una unidad por 38 bolas para una repetición de dos, es que una vez en 38 bolas podría repetirse y usted perdería (teóricamente) una unidad si no juega. Ahora, si juega una unidad para que se repita sobre cada número que acierta, usted perdería 37 unidades y ganaría 35 unidades. Así perdería dos unidades si juega a la repetición de dos bolas, y teóricamente una unidad si usted no juega a la repetición 2 del número. Otra ventaja es que no tiene 37 unidades asignadas y sin trabajar, y si juega cuando una repetición no llega en 150 o más bolas, necesitará subir hasta cinco veces en los próximos tiros para romper la paridad. No jugar una unidad a la repetición 37 a 38 veces, permitirá que ponga (en mi sistema) esa unidad sobre un número que tiene mayores posibilidades de salir.

La excepción

No soy dogmático sobre esto cuando la situación es la siguiente: si usted acierta un número y ha habido una repetición de 2 dentro de las últimas 15 bolas, entonces deje su apuesta sobre el número que acertó, porque este tipo de repetición de dos bolas, viene usualmente en series de 3 y 4 a la vez. Ahora, cuando juegue realmente mi sistema, si 2 bolas repetidas salen (probabilidad: 1 vez en 38 bolas), perderá cuatro unidades (no una unidad) porque esta jugando 4 unidades sobre cuatro números diferentes directamente; pero si usted no está usando uno de esos 4 unidades para jugar para 2 bolas repetidas, entonces cuando acierte (probabilidad: 1 vez en 38 bolas) usted pierde cinco unidades, no dos. (Así, usted podría tener una pérdida de más de 100 unidades si las 2 bolas repetidas no aparecen por 150 o más tiros). En mi sistema, hay una pequeña ganancia o pérdida en tratar de acertar 2 bolas repetidas que usted puede tranquilamente ignorar. Cuando acierte un número, simplemente saque la unidad del número que acaba de acertar. A mí me gusta hacer esto último, porque además es divertido...

Patrón observado

Sobre la información obtenida en anotaciones de tiros de ruleta reales, sabemos que un número simple que sale una vez en 38 bolas, podría no salir durante cuatrocientas o quinientas veces. Ahora bien, una repetición de dos bolas puede venir una vez en 38 bolas, pero es muy raro que otro doblete venga dentro de las 150 bolas siguientes.

¿Qué tenemos que hacer? Es obvio que estamos jugando con patrones diferentes pero con las mismas probabilidades de ocurrir en 38 bolas. En matemáticas, cuando nosotros tenemos la respuesta, podemos algunas veces determinar la pregunta obvia. La respuesta es que, después de una repetición de 2 bolas, cerca del 66% de las veces repetirá otra dentro de las primeras 38 bolas pero el 23% de las veces, sucederá en las próximas 76 bolas y el 10% de las veces sucederá a partir de las 77 bolas o más.

Esto significa que cuando hay una repetición de 2 bolas comenzará jugando una serie de otros números a acertar por, exactamente, 38 bolas, ganará dos series y perderá una. (Hacer esto le permite dar con un sistema de juego que toma ventaja de esta secuencia aleatoria porque usted reemplaza una esperanza negativa por otra positiva.

Integrando dos patrones

La pregunta es: ¿Porqué repeticiones de 2 bolas y números simples que tienen una probabilidad de salir una vez en 38 bolas, varían el patrón de aciertos y no aciertos?

La explicación: en promedio, 14 números no saldrán en 38 bolas. Esto significa que 14 números saldrán mas de lo que debían. La mayoría de las veces un número aparece en 38 bolas, entonces lo mas indicado es repetirlos durante 2 bolas más.

Otra cosa, en repeticiones de 2 bolas los 38 números tienen probabilidades de salir, mientras que cuando nosotros estamos trabajando con un número en particular, este podría no salir en 400 o 500 bolas. Por anotaciones de ambos sucesos, podemos ver que los dos hechos están entrelazados y afectan al patrón que resulta en un 66% de que ocurra una repetición de 2 bolas nuevamente dentro de las 38 bolas siguientes.

¿Porqué el mismo color?

Jugando 4 unidades directamente sobre 4 números, cada vez que juegue al mismo color y salga el otro color se pierde. Pero cada vez que sale el mismo color dos veces, tiene la posibilidad de ganar 32 unidades. Cada vez que salga el mismo color 3 veces, usted tiene dobla la posibilidad de ganar 32 unidades; el mismo color 4 veces, triplica 3 las posibilidades y así sucesivamente hasta que el color que sale cambia al color opuesto.

El “Gran Patrón” dice que en 38 bolas usted pierde 19 pases, pero tiene 19 posibilidades de acertar un pago de 32 a 1. Usted juega el mismo color porque es la forma correcta y óptima de aprovechar la probabilidad natural de que cada color salga el 50% de las veces, y lo más importante, es que aprovecha cada serie corta y larga para cada color.

Recapitulemos

Jugando mi sistema, tenemos una posibilidad de ganar el 50% de las veces (teóricamente), porque 19 bolas de 38 se corresponden a esa probabilidad.

En cada una de esas 19 bolas, tenemos 4 posibilidades de acertar 19 números (porque nosotros contamos el simple cero como rojo y el doble cero como negro, entonces tenemos 19 rojos y 19 negros).

Mecánicamente, poniendo 4 unidades sobre cuatro diferentes números por 19 bolas, tenemos un promedio teórico de aciertos de 1 por cada 4,75 bolas.

A un rango de pagos de 32 a 1 cada vez que acierte, 4 aciertos le dan un total de 128 unidades ganadas. Restemos los cuatro aciertos de nuestro total negativo de 152 unidades que apostamos en los 38 tiros, y obtenemos una pérdida total de 148 unidades y una ganancia de 128 unidades para un promedio de pérdida de 20 unidades en 38 bolas, lo que hace una pérdida del 13,15%, lo cual es la probabilidad correcta de pérdida cuando se apuestan 4 números distintos durante 38 bolas. Cuando se juegan 4 fichas sobre 4 números diferentes, para generar un sistema ganador necesitamos al menos 5 aciertos en lugar de los 4 estudiados en 38 bolas. Entonces, a un rango de pago de 32 a 1 en 5 aciertos (32×5) obtenemos 160 unidades, y restando 4 de los 152 negativos, nos da 147 unidades de pérdida, lo que en definitiva resulta en 13 unidades de ganancia (alrededor de un 8,5% de beneficio). Mi estimación es que a largo plazo se consigue cerca de $5 \frac{1}{2}$ aciertos por cada 38 bolas, algo así como un 19% de ventaja.

Concepto de números que tienen pasado y futuro

Digamos que usted ha guardado el promedio de los 14 números que no aparecen en 38 bolas (difícil pero no imposible en un papel). También un promedio de 7 números por color que no aparecen en 38 bolas. Así, si usted no juega esos números (reste 7 de 19 números) entonces estará tratando de acertar solo a 12 números. Por lo tanto, 4 en 12, le da un acierto cada 3 bolas sobre 19 bolas, o un total teórico de 6,3 aciertos. Reste 6,3 de 152, lo que hace 145,7 unidades menos. Ahora multiplique 6.3×32 y obtendrá 201.6 unidades más. Reste 145.7 unidades negativas de 201,6 unidades positivas y el resultado será 55,9 unidades para una ventaja teórica del 36,7%

Teóricamente, hemos reemplazado un desvío negativo por uno positivo. Sin embargo, es muy raro que el promedio de los 14 números no mostrados estén distribuidos en forma pareja en siete rojos y siete negros, o en siete pares y siete impares o mayores y menores. Dependiendo de que color es el dominante, ese color tendrá menos números no salidos. Comúnmente el dominante tendrá solo 4 o 5, y el menos dominante tendrá 9 o 10 números no salidos. Esto también es válido para par/impar y mayor/menor. Como expliqué, es difícil pero no imposible registrar el color no salido, pero usted necesita un programa de ordenador para guardar las relaciones de los 3 grupos para una medición más precisa (peso) de los números que no salen. Esto le dará una mayor precisión en la elección de los 4 números que son los que más peso tienen sobre los otros para poder acertar.

Leyendo e interpretando los números anotados

Para comprender mejor el concepto de lo que estoy diciendo, yo anote 50 bolas reales sacadas del libro "Roulette System Tester" de Erick St. Germain. Yo no quiero confundirlo, pero yo elegí deliberadamente estos números consecutivos porque ellos exageran la correlación de los números no salidos en los pasados 38 tiros y probar mi punto de vista usando esta información para incrementar la probabilidad de que usted cambie una probabilidad negativa en una positiva.

Números anotados Reales

Extraído del "Roulette System Tester" de Erick St. Germain, 3er. Grupo de 1.000 bolas, comienzo con la bola 813 de la pagina 59, la cual se relaciona con la planilla 75 de distribución y desviación de números simples (páginas 276 y 277).

R	N
0	1	3	8	19	34	9	00
1	35	2
3	31	4
5	11	22	6	5	23
7	24	8	6	25	2	4	.	.
9	2	10	10	4
12	11	37
14	7	30	13
16	18	15	13	38	3	5	6	.

18	17	29
19	9	16	27	32	8	.	20	17
21	7	22	12
23	24
25	12	21	28	.	.	.	26	14	26	11	.	.	.
27	33	10	28
30	36	29
32	20	31	15	1
34	33
36	35

Las bolas 1 a 38 fueron: 0-9-0-10-6-8-14-0-19-9-5-25-15-26-31-19-20-16-0-32-25-5-6-7-8-26-19-25-17-14-3-19-27-0-1-30-11-15, anotadas 1 a 38 en púrpura.

El negro tiene 10 números no salidos en 38 bolas: 00-2-4-13-22-24-28-29-33-35; pero solamente tiene 4 aciertos extra en los números 6, 8, 15 y 26. El rojo tiene 6 números no salidos en 38 bolas: 12-18-21-23-34-36 pero tiene 12 con aciertos extra, que son 4 extras en el 0; un extra en 5, 9, 14; dos extra en 25, y 3 extra en el 19. Combinando los 4 números negros con aciertos extra y los 12 rojos con aciertos extra, hacen un total de 16 números con aciertos extra, esto es siempre (y repito siempre) la misma cantidad de números no salidos; que en este caso han sido 16.

Haciendo predicciones

Ahora voy a demostrarle que si anota correctamente un juego de ruleta, cada bola le permitirá realizar ciertas predicciones acerca de que números tendrán una mayor posibilidad de salir, basándonos en las 38 bolas previas. Lo que estoy diciendo, es que la ruleta *tiene memoria* incorporada dentro de su factor de probabilidad, usted no puede decir que cada bola es independiente y que no tiene conexión con las bolas previas y futuras. Esta serie de resultados es solamente válida para esta serie de números; y todas la series, para tener cualquier posibilidad de predecir un número futuro, deben ser números reales y consecutivos de ruletas reales con 0 o 00.

Confirmando un patrón

Usando la presunción de que las bolas previas anotadas le dan una mayor posibilidad para “predecir” la próxima bola a salir (un promedio de 24 salidos, 14 no salidos), vamos a jugar y anotar las bolas 39 a 50, las que son 31-8-15-8-15-15-21-19-0-27-26-22 anotadas de 1 a 12 en verde en la planilla anterior. Recuerde que 0 es rojo y 00 es negro; y que no jugamos a la repetición de 2 bolas (excepto el caso mencionado), lo que nos deja para la próxima bola 18 números en rojo o negro. Tendremos que poner teóricamente 4 unidades sobre 4 números diferentes, seleccionando solo aquellos que han salido previamente.

Después que los números salgan, retrocederemos 38 números y veremos si cambiaron los números no salidores.

El 15 negro, salió en la bola 38, por lo tanto vamos a apostar a números negros. Como 10 números negros no salieron en las 38 bolas, los restaremos de los 18 números negros, lo que nos deja solamente con 8 números negros para jugar. Si apostamos a 4 de ellos, si sale negro, tendremos un 50% de probabilidades de acertar uno de ellos.

Sale el 31, que es uno de los 8. Chequeando 38 bolas atrás, vemos que fue un rojo 0; y que tiene un acierto desde entonces, así pues, tenemos todavía los mismos salidos y no salidos.

El 8 negro sale luego y es uno de los 8 números, y 38 bolas atrás, el 9 rojo salió, pero tiene otro acierto, por lo tanto los salidos y no salidos permanecen iguales.

Sale el 15 negro y es uno de los 8, y 38 bolas atrás, salió rojo 0, y fue acertado luego, por lo que los salidos y no salidos permanecen iguales nuevamente.

Sale el 8 negro, y fue uno de los 8, y 38 bolas atrás, salió el 10 negro, pero desde entonces no salió nuevamente, esto incrementa los no salidos a 11 negros; lo que nos deja solamente 7 números para elegir.

Sale el 15 negro, y fue uno de los 7, y 38 bolas atrás, salió el 8 negro, y tiene un acierto luego, así que permanecen sin cambio los salidos y no salidos.

Sale el 15 negro de nuevo, y fue uno de los 7, y 38 bolas atrás, salió el 6 negro, y salió de nuevo desde entonces, por lo que no cambian los salidos y no salidos.

Sale el 21 rojo, perdemos, pero como el 21 rojo fue uno de los previos no salidos, lo restamos de los 6 rojos no salidos, lo que nos deja con 5 rojos no salidos, y 13 salidos para apostar, y 38 bolas atrás, salió el 14 rojo, y como salió de nuevo, los rojos no salidos siguen siendo 5.

Sale el 19 rojo que es uno de los 13 salidos. 38 bolas atrás, salió el 0 rojo y como salió de nuevo, los salidos y no salidos quedan igual.

Sale el 0 rojo que es uno de los 13 salidos. 38 bolas atrás, salió el 19 rojo, y como salió de nuevo, salidos y no salidos quedan igual.

Sale 27 rojo que es uno de los 13 salidos. 38 bolas atrás, salió el 9 rojo y como no tuvo repetición va como un rojo no salido, lo que hacen 6 rojos no salidos.

Sale negro 26 y perdemos, y 38 bolas atrás, salió el 5 rojo, y salió de nuevo, así que los salidos y no salidos, siguen igual.

Sale el 22 negro, perdemos porque fue uno de los no salidos en las 38 bolas anteriores. Ahora tenemos solamente 10 negros no salidos, y 38 bolas atrás, salió el 25 rojo, y como salió de nuevo, los salidos y no salidos siguen sin cambio.

Usando el patrón de probabilidad

Si continuamos, siempre estaríamos jugando en un promedio de 14 no salidos y 24 salidos, lo que es un ratio de (14:24) en nuestro favor o un ratio de (7:12) cuando jugamos números negros o rojos.

Ahora, esto es cierto para cualquier serie de 38 números de ruleta consecutivos. Si ha anotado 100, 200, 300 o 3.000 números, puede empezar su cuenta en cualquier lugar dentro del grupo, y conseguirá un promedio de 14 no salidos y 24 salidos en 38 bolas. La única diferencia es que cada grupo de no salidos y salidos tendrá diferente combinación de números.

La necesidad de un programa de ordenador

Registrar los salidos y no salidos no es tan dificultoso si usted utiliza planillas como la mostrada, pero un meticulouso y preciso conocimiento solo es posible obtenerse mediante el uso de un programa de ordenador que dé peso a cada número. También necesita saber que combinación de números está jugando. Las chances rojo/negro, mayor/menor y par/impar tienen series de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, etc. Cada una de ellas necesita ser registrada en un programa de ordenador para darle el peso correcto a cada número. Hay un posición mecánica de juego, que puede ser programada en el ordenador para darle peso a algunos números.

Existen patrones, patrones reales que se reproducen continuamente, tales como rojo, menor, impar; que son los 0-1-3-5-7-9. Rojo, menor, par: 12-14-16-18. Rojo, mayor, impar: 19-21-23-25 y rojo, mayor, par: 30-32-34-36. También están negro, menor, par: 2-4-6-8-10. Negro, menor, impar: 11-13-15-17. Negro, mayor, par: 00-20-22-24-26-28 y negro, mayor, impar: 29-31-33 35.

En la planilla anterior, nótese que las bolas 4, 5 y 6 fueron negro, menor y par; que fueron el 10, 6 y 8. Nótese que el 2 negro y el 4 de esta serie fueron no salidos. Por lo tanto, registrando los números en un ordenador, le daríamos mas peso a los números 10, 6 y 8 y menos peso al 2 y al 4. Hay otro modo de asignar peso a los números individuales de ruleta. Todo indica que para tener el conocimiento preciso del peso de cada número, debemos usar un programa.

Es demasiado complejo anotar información precisa, analizarla y usarla para elegir los próximos números a jugar.

Jugando sin ordenador

Ahora las buenas noticias: Yo gano sin anotar toda la información. Todo este análisis es para probarle que existe un factor “memoria” en la ruleta y que a cada número se le puede asignar un peso diferente. Que las últimas bolas son “desviadas” o “pesadas” a favor de aquellas que saldrán después. Que usted no puede analizar los números de ruleta como cuando se tira una moneda. En una moneda solo existe cara o cruz: una apuesta pareja. En 38 bolas de ruleta, no hay un apuesta pareja de 19 números negros y 19 números rojos (tomando el 0 como rojo y 00 como negro). Cuando jugamos números simples durante 38 bolas, de promedio solo 12 números negros, 12 números rojos y 14 números no salidos se pueden usar para encontrar sus combinaciones ganadoras.

Un cuidado obvio

Por supuesto que si usted está jugando apuestas parejas de 2 a 1, entonces no puede contar el 0 y 00 como rojo y negro respectivamente, porque ellos no pagan a chance de color. Es necesario jugarlos por separado.

Parte Nueve

Descifrando los secretos de la ruleta

Luego de ver mi sistema "Basic Mechanical System" (o como yo le llamo, "Jack's Positional Roulette"), muchos jugadores de ruleta no pudieron comprender como aplicarlo. Para simplificar mi explicación, he creado la planilla #3.

La esencia de un sistema simple

Voy a mostrarle ahora el "Basic Mechanical System" para una ruleta con doble cero.

Usted solamente tiene que registrar los números y si están saliendo los números en sentido horario o anti-horario desde la bola previa y por cuanto

Un componente necesario



Esta es una réplica de un "Square Ro-Let Wheel" que debería ser usado para jugar mi sistema. Si, ya sé que es realmente un rectángulo, pero es una verdadera réplica de un plato con doble cero, excepto porque el 0 es rojo y el 00 es negro en lugar de ser verdes.

Los números están presentados en el mismo orden de una ruleta regular de casino, pero usted no tiene que leer la mitad de los números cabeza abajo...

Copie este cartón lo mejor que pueda, y plastifíquelo para que dure más. (La ruleta con un solo cero tiene otra disposición, por lo que tendrá que tener un cartón separado para ella).

P = posición; C = Sentido horario; CC = Sentido antihorario; R = Rojo; N = Negro; 0 es rojo, menor, impar; 00 es negro, mayor y par.

50 números correctamente anotados

Spins - Hits --- PC ----- PCC

#1 ---- 0R -----

#2 ---- 9R -----PC1

#3 ---- 0R ----- PCC1

#4 ---- 10N -----

#5 ---- 6N -----PC4

#6 ---- 8N ----- PCC2

#7 ---- 14R -----

#8 ---- 0R -----PC1

#9 ---- 19R ----- PCC6

#10 --- 9R -----PC7

#11 --- 5R -----PC4

#12 --- 25R -----PC6

#13 --- 15N -----

#14 --- 26N ----- PCC5

#15 --- 31N ----- PCC7

#16 --- 19R -----

#17 --- 20N -----

#18 --- 16R -----

#19 --- 0R ---- PC3
#20 --- 32R --- PC4
#21 --- 25R --- PC7
#22 --- 5R ----- PCC6
#23 --- 6N -----
#24 --- 7R -----
#25 --- 8N -----
#26 --- 26N --- PC8
#27 --- 19R -----
#28 --- 25R ----- PCC2
#29 --- 17N -----
#30 --- 14R -----
#31 --- 3R ---- PC8
#32 --- 19R --- PC6
#33 --- 27R ----- PCC3
#34 --- 0R ---- PC9
#35 --- 1R ---- PC9
#36 --- 30R ----- PCC7
#37 --- 11N -----
#38 --- 15N --- PC4
#39 --- 31N --- PC7
#40 --- 8N ----- PCC1

#41 --- 15N ----- PCC6

#42 --- 8N ---- PC6

#43 --- 15N ----- PCC6

#44 --- 15N -----

#45 --- 21R -----

#46 --- 19R ----- PCC2

#47 --- 0R ----- PCC8

#48 --- 27R ----- PCC9

#49 --- 26N -----

#50 --- 22N --- PC4

(Nota) Los jugadores de ruletas con un solo cero deberían hacer una anotación basados en 50 bolas reales y consecutivas de una real ruleta con simple cero, y usar el cartón de simple cero para anotar esas posiciones.

Jack's Positional Ro-let

Tan pronto como lo encontré, yo llame a mi método “Basic Mechanical System” o “Sistema Mecánico Básico” por una buena razón. Arriba se muestran las posiciones (P) horarias y anti-horarias de las 50 bolas.

Jugando ciegamente

Si usted ha jugado ciegamente las posiciones 4, 5, 6 y 7 contando en sentido anti-horario por 50 bolas, habría logrado 7 aciertos. Si hubiera perdido todas las bolas debería haber perdido (4×50) 200 unidades. Reste 7 unidades (aquellas removidas después de un acierto) de 200 para tener su pérdida real de 193 unidades. Pero por lo explicado, usted debería haber ganado (7×35) 245 unidades. Reste 193 de 245 y obtendrá su ganancia de 52 unidades en 50 bolas.

Ahora, si usted ha jugado ciegamente posiciones 4, 5, 6 y 7 en sentido horario por 50 bolas, habría tenido 11 aciertos. Si hubiera perdido todos los pases, tendría una pérdida de 200 unidades (4×50) . Reste 11 acierto (los que removió después

de acertar) y le da 189 unidades perdidas. Por lo anterior, usted debería haber ganado (11×35) 385 unidades. Reste 189 unidades de 385 unidades y habría ganado 196 unidades en 50 bolas.

Si ha jugado ciegamente las posiciones en sentido horario 1, 2, 3 y 4 por 50 bolas, usted hubiera tenido 8 aciertos, jugando en sentido horario las posiciones 2, 3, 4 y 5 por 50 bolas, 6 aciertos; jugando las posiciones en sentido horario 3, 4, 5 y 6 por 50 bolas, 9 aciertos, jugando en sentido horario las 4, 5, 6, y 7 por 50 bolas, 11 aciertos. Las 5, 6, 7 y 8 en sentido horario, 8 aciertos, y jugando también en sentido horario las posiciones 6, 7, 8 y 9 por 50 bolas, 10 aciertos.

Si ha jugado ciegamente en sentido anti-horario las posiciones 1, 2, 3 y 4 por 50 bolas, 6 aciertos. PCC 2, 3, 4 y 5 por 50 bolas, 5 aciertos. PCC 3, 4, 5 y 6, 6 aciertos. PCC 4, 5, 6 y 7 por 50 bolas, 7 aciertos. PCC 5, 6, 7 y 8, 8 aciertos. PCC 6, 7, 8 y 9 por 50 bolas, 8 aciertos.

Jugando 4 unidades sobre 50 bolas debería darle un perdida de 26,4 % (ver Parte Cinco del libro). Para tener un pequeño beneficio en 50 bolas, usted necesita al menos 5,75 aciertos. Las posiciones anti-horarias 2, 3, 4 y 5, que le dan solo 5 aciertos, es la única combinación perdedora en la planilla anterior.

Lección #1

Comenzando desde **OR** en la bola #1 (que puede marcar con un clip para papeles), las posiciones 1, 2, 3 y 4 en sentido horario (C) son **R9, R30, R7 y R32**. Usted tendría un acierto **R9** en posición 1. Comenzando del 10N en la bola #4 (marcada con un clip), las posiciones 1, 2, 3 y 4 horarias (C) son N29, N8, N31 y N6. Debería tener un acierto en N6 en la posición 4. El clip de papel es usado como una ayuda para recordarle que número salió ultimo y desde donde comenzó su cuenta. después de la cuenta, deberá mover el clip al nuevo número salido.

No se encandle

¡¡Cuidado!! Así no es como juego mi "Jack's Positional Roulette." Esta no es una serie típica de 50 bolas. Para probar mi sistema elegí deliberadamente esta serie de 50 números porque estaba muy desviada. En la planilla de arriba salió el mismo color más de una vez, 33 veces en 50 bolas. El promedio debería ser solo de 24 apariciones del mismo color en 50 bolas. El Juego Posicional “ciego” no funcionaría en la mayor parte de las sesiones.

Anotando: Un método de aprendizaje

Si usted Anota 10 series de 50 bolas, encontrará que en cada una de ellas hay siempre 4 posiciones que le dan una serie ganadora. Comúnmente son contiguas y habitualmente solo en posiciones de sentido horario o anti-horario, pero a veces son de un sentido una vez, y luego cambian al sentido inverso.

Comprenda: la información es anotada después que la bola se tiro. Usted no debería anotar solo para comprobar que lo que digo es cierto, hay que aprender como combinar los números una y otra vez...

Estadísticas para probabilidades ocultas

Ahora, ponga en una columna los 38 números que hay en un plato de una ruleta con doble cero. Tome los primeros 38 números de la planilla de arriba y ponga una tilde en cada número que salga. Si hace esto correctamente, encontrará que en esos primeros 38 números, 16 no aparecen. Cada uno tiene una chance en 38 de salir. La probabilidad para esto es de 16/38. En un sistema acotado de anotación (38 bolas), cualquier desviación de las probabilidades matemáticas requiere que usted las contabilice para las probabilidades ocultas.

Ahora cuento la cantidad de números con mas de un acierto en esos primeros 38 tiros. Si lo hace correctamente encontrará que hubo 16 con aciertos extra. Las probabilidades son siempre contabilizadas de esta forma: en 38 bolas, los números no salidos siempre son = número de aciertos repetidos (más de una vez). Para su información, el promedio es de 14 números no salidos en 38 bolas para una ruleta con doble cero.

Subterráneamente, esos números perdidos proveen el “Gran Motor Unificado” que produce el resultado que usted puede observar en mi "Basic Mechanical System" o "Jack's Positional Roulette".

Usando la misma planilla anterior, le mostraré como jugar al "Jack's Positional Roulette" bola por bola, en las primeras 39 bolas.

Reconociendo series que repiten

Hay cuatro series de números rojos y cuatro de negros que ud aprenderá a reconocer.

Serie (1): rojo, menor e impar: **R0, R9, R7, R5, R3 y R1.**

Serie (2): rojo, mayor y par: **R30, R32, R34 y R36.**

Serie (3): rojo, mayor e impar: **R19, R21, R23, R25 y R27.**

Serie (4): rojo, menor y par: **R12, R14, R16 y R18.**

Serie (5) negro, menor y par: N2, N4, N6, N8 y N10.

Serie (6): negro, mayor y par: N00 N20, N22, N24, N26 y N28.

Serie (7) negro, mayor e impar: N29, N31, N33 y N35.

Serie (8) negro, menor e impar: N11 N13, N15, N17.

Como ejemplo: comenzando desde el primer número que salió si usted ha estado apostando ciegamente en las 50 bolas aquellos números que vinieran en la misma serie repetidos dos o más veces, usted hubiera tenido 11 aciertos. Debería apostar 3, 4 o cinco números directos de acuerdo a la serie que esté jugando.

Si hubiera perdido todas las bolas, habría tenido un perdida promedio de 200 unidades (4 x 50). Menos 11 aciertos: 189 unidades perdidas. Pero habría ganado (11 x 35) 385 unidades. Reste 189 de 385 y tendría una ganancia de 196 unidades en 50 bolas.

Ro-let posicional

Ahora vamos a jugar en las primeras 39 bolas de la planilla con mi "Jack's Positional Roulette".

Vamos a asumir que **R0** fue la bola de apertura. No hay historia previa para lograr decidir sobre cuales 4 números hay que jugar. Desde la experiencia, yo me sentaría y compraría 100 fichas y con un clip marcaría el **R0**. Este número me informa que apostare una unidad sobre cuatro números rojos. Como hay 19 números rojos, la pregunta es siempre que criterio uso para elegir los 4. Esta pregunta debe tener una respuesta antes de cada bola.

#1: sale R0. Este es un número de la Serie (1). Esta es una serie que continuamente ha tenido 2 o 3 aciertos seguidos, la mayoría 2 veces. Ya que no tengo información previa (historia), yo jugaría las posiciones 1, 2, 3 y 4 en sentido horario, que son los números **R9, R30, R7 y R32**, porque todos los rojos, menores e impares están en sentido horario. O jugar serie (1) **R9, R7, R5 y R3**. Salió el **R9** en la posición 1 en sentido horario. Ingrese PC1 bajo la posición en sentido horario (C) en la planilla como la antes mostrada. Mueva su clip a **R9**. Saque su unidad del **R9** en caso de acertar. (vea el libro para las excepciones).

#2: sale R9. La misma información que para el #1, pero por experiencia, se que un número en una serie saldrá en un sentido y la próxima bola en el sentido contrario. PCC 1, 2, 3 y 4 son **R0, R14, R23 y R16**. O juegue PC 1, 2, 3 y 4, que son **R30, R7, R32 y R5**. O la Serie (1) **R0, R9, R7 Y R5**. Sale el **R0** en PCC1. Ingrese PCC1 bajo sentido anti-horario, mueva el clip a **R0**. Si acertó, quite la unidad del **R0**. (vea libro)

#3: sale R0. Por experiencia se que una serie rara vez sale mas que 3 veces seguidas (la mayoría de las veces, solo sale 2 veces). Por lo tanto, debería haber jugado PCC 1, 2, 3 y 4 que son **R14, R23, R16 y R21** o PC 2, 4, 6 y 8, que son **R30, R32, R34 y R36**. Sale N10. No ingresé nada, principalmente por la sobrecarga de la información. Ponga el clip sobre N10

#4: sale B10. La misma información del #1 es válida, pero Serie (5) es N10, N8, N6, N4 y N2, que son todos negros, menores y pares. Esta serie también sale 2 o 3 veces seguidas, pero principalmente 2. Como todos los números de esta serie están en sentido horario desde el B10, yo jugaría PC 1, 2, 3 y 4 que son N29, N8, N31 y N6. O la serie(5): N8, N6, N4 y N2. O si 1 o 2 de las series han tenido historia, estaría influenciado por eso para efectuar mi elección. Sale N6 en posición 4 en sentido horario. Ingrese PC4, y si acertó, quite la unidad del N6; mueva el clip a B6 en su cartón.

#5: sale B6. La información en #1 y #2 es válida aquí. Yo jugaría PCC 1, 2, 3 y 4, que son los N31, N8, N29 y N10 o la serie(5) de nuevo. Sale N8. Ingrese PCC2; y si acertó, saque la apuesta; mueva el clip a N8.

#6: sale B8. La información en #3 es válida aquí: una serie raras veces sale mas que 3 veces seguidas. Yo podría jugar C N31, N33, N35 y N28 o CC N29, N00, N13 y N24. La historia de cualquier número que salió antes o una preferencia preestablecida para el sentido horario o anti-horario condiciona mi elección. Sale **R14**; mueva el clip a **R14**.

Un ruego extraordinario: Ya que estoy declamando que las bolas pasadas (historia) influyen sobre los números que van a salir en el futuro y usted puede darle peso a los mismos, la historia es válida solamente en la sesión que está jugando. Las sesiones anteriores tienen una historia diferente. Las futuras sesiones producen una historia diferente. Sin embargo, la sesión no se puede interrumpir. Si usted se va a comer o a jugar a BlackJack y vuelve, comience una sesión nueva, porque la historia ya es diferente.

#7: sale R14. Serie (4). Ya tengo historia para ayudarme a decidir que número y direcciones jugar. **R0 y R9** son horarios, así que juego PC 1, 2, 3 y 4, que son **R0,**

R9, R30 y R7. Salió PC1; ingrese PCA; sí acertó, saque la unidad, ponga un clip en **R0**.

#8: sale R0. Nueva posibilidades se suman. Observe el PC1, luego PCC1; PC4, luego PCC2; ahora PC1. La pregunta: ¿Jugaría ud PCC ahora? Yo jugaría PCC **R14, R23, R21 y R18**. Salió el **R19**. Ingrese PCC6, clip en **R19**.

#9: sale R19. **R19** es de la serie (3): **R19, R21, R23, R25 y R27**. Nosotros no tenemos historia todavía sobre esta serie ni de una posición dominante, por lo que yo jugaría **R18, R21, R16 y R23** o **R12, R25, R27 y R1** o la serie (3) **R21, R23, R25 y R27**. Salió el **R9**. ingrese PC7, clip en **R9**.

#10: sale R9. Muchas veces usted tiene 2 o 3 aciertos en la misma dirección. Por lo tanto algunas veces yo juego en sentido horario o antihorario 2 o 3 veces seguidas. Yo jugaría **R30, R7, R32 y R5**. O la serie (1): **R0, R7, R5 y R3**. Salió **R5**. Ingrese PC4; quite la unidad si acertó y mueva el clip (desde ahora, usted deberá recordar quitar la unidad si gana, y mover correctamente el clip).

#11: sale R5. Si esta guardando el registro de las posiciones, usted puede cambiar algunas veces las posiciones que está jugando, solo por ver las posiciones que están saliendo. Usted tiene aciertos en sentido horario sobre dos 4's y un 7. Por lo que podría jugar PC 4, 5, 6 y 7, que son: **R1, R27, R25 y R12**. O mirar los resultados y jugar los últimos 4 números que salieron, que son **R9, R19, R0 y R14**. (Como yo juego y gano sin guardar registro de posiciones, no tendría la información para acertar el **R25**, pero jugando a los números que salieron si la tendría) . Salió el **R25**. Ingrese PC6 en la columna correcta.

#12: sale R25. Yo jugaría sentido horario porque tiene un acierto en **R19** antes y salió un par de veces sobre PC1. Salió N15. No marque nada.

#13: sale N15. Serie (8) es negro, menor y para. Como otras series, esta algunas veces sale 2 o 3 veces seguidas. Yo jugaría PCC N22, N17, N20 y N11. Salió el N26. Anote.

#14: sale N26. Serie (6) es negro, mayor y par. A menos que tenga mas historia, yo jugaría PC 1, 2, 4 y 5, que son: N11, N20, N22 y N15. Yo salteo el N17 para jugar el N15 porque este salió recientemente. Sale N31. Ingrese PCC5.

#15: sale N31. Serie (7); juegue PC N6, N33, N4 y N35. Usted juega 2 de una serie y acierto previo al N6. Ingrese PCC7.

#16: sale **R19**. Juegue PC 4, 5, 6 y 7 porque usted juega **R23, R14, R0** y **R9**, 3 anteriores aciertos y el PC y PCC que esta saliendo en el rango. Sale el N20.

#17: sale N20. juegue serie (6) N26, N28, N22 y N24 o PCC N11, N26, N28 y N2. Comentario: note que en la serie (6) usted no juega el N20 porque no se juega el último número salido para que se repita; y el N26 es sumando en ambas elecciones porque salió recientemente. Sale el N16.

#18: sale **R16**; un número de la serie (4). La jugada es obvia: PC **R23, R14, R0** y **R9**, que son 3 números previos que salieron. Sale el PC3: **R0**

#19: sale **R0**: influenciado por rango de aciertos en sentido horario debería jugar CP 4, 5, 6 y 7 porque la posición 1 no esta saliendo últimamente y las posiciones 2 y 3 no tienen ningún acierto. Juegue CP **R32, R5, R34** y **R3**. Sale CP4 **R32**

#20: sale **R32**: Si usted hubiera jugado PC 4, 5, 6 y 7 nuevamente hubiera acertado en PC7: R25, pero yo probablemente hubiera jugado en sentido anti-horario después de 2 aciertos en sentido horario.

Nota: después de 20 bolas, vuelva a la bola #1 y trace una línea sobre ella, así tendrá continuamente la historia reciente de solamente los últimos 19 números; en la bola #21, tache la bola #2 y continúe haciendo esto, pues no deseamos sobrecarga de información .

#21 **R25**: después de 3 salidas PC, yo jugaría ahora PCC 4, 5, 6 y 7 porque están en el rango reciente de aciertos PCC. Sale **R5** en PCC6

#22 R5: juegue PCC 4, 5, 6 y 7 de nuevo.

#23 N6: Serie (5) de nuevo. Juegue PCC N31, N8, N29 y N10 porque 3 tienen un acierto anterior. Sale **R7**

#24 R7: Serie (1) de nuevo. Juegue PCC 4, 5, 6 y 7 de nuevo. Sale N8

#25 N8: Juegue PC 4, 5, 6 y 7 de nuevo. Sale PC8: N26

Comentario: Usted perdió por una posición, pero ha tenido muchas bolas donde si hubiera jugado el PC en lugar del PCC o viceversa, habría tenido un acierto; y si ha jugado las posiciones correctamente, perderá de acertar por una o más posiciones.

#26 N26: N20 tiene un acierto anterior. Por lo tanto debería jugar la Serie (6): N20, N22, N24 y N28 o PC 2, 3, 4 y 5, que son: N20, N17, N22 y N15 un reciente acierto en negro. Sale **R19**

#27 **R19**: Debería jugar aciertos rojos previos: **R25, R5, R16 y R32** o PCC 1, 2, 3 y 4 o Serie (3): **R21, R23, R25 y R27**. Sale PCC2: **R25**

Comentario: en un programa de computación cada uno de los 3 modos para acertar R25 habría dado peso al R25 para salir; pero hay otras formas adicionales que deberían agregar o restar peso al R25. Lea mi libro.

#28 **R25**: Juegue igual que en #26. Sale N17

#29 N17: Serie (8): juegue la serie N11, N13, N15 y algún otro número o PC 1, 2, 3 y 4 o PCC 1, 2, 3 y 4. Depende de que historia este leyendo. Sale **R14**

#30 **R14**: Serie (4). Juegue **R12, R16, R18** y otro número rojo que haya salido recientemente o PCC **R23, R16, R21 y R18**. Sale **R3**.

#31 R3: Juegue PC 5, 6, 7 y 8. Sale PC6: **R32**

Comentario: Note que dos PC 8's han salido previamente. Usted siempre esta jugando la historia posicional reciente, porque las bolas recientes no son independientes, tienen una historia que les da peso posicional.

#32 **R19**: Juegue serie **R21, R23, R25 y R27** o PCC **R12, R25, R27 y R1** o PC **R18, R21, R16 y R23** o PC y PCC 6, 7, 8 y 9. Sale PCC3: **R27**

#33 **R27**: Juegue Serie (3) nuevamente o juegue PC 6, 7, 8 y 9. Sale PC9: **R0**

#34 **R0**: Juegue serie (1) : **R9, R7, R5 y R3** o PC 6, 7, 8 y 9. Sale PC9: **R1**.

#35 **R1**: después de 2 salidas PC, yo jugaría PCC 6, 7, 8 y 9. Sale PCC7: **R30**

#36 **R30**: Juegue Serie (2) : **R32, R34 y R36** y un número de reciente aparición como el **R27** o PC **R7, R32, R5 y R34** o PCC 6, 7, 8 y 9 de acuerdo a cual tiene mas peso. Sale el N11

#37 N11: Juegue Serie (8): N17, N15, N13 y uno de los reciente negros salidos: N26 o PC: N20, N17, N22 y N15 de acuerdo a cual tiene mas peso. Sale PC4: N15

#38 N15: Usted debería, mirando la historia, jugar PC 6, 7, 8 y 9 o la serie (8) nuevamente o PCC 6, 7, 8 y 9. Sale PC 6: N31

#39 B31.

La forma en que yo juego

Comprenda: yo solamente uso mi cartón de ruleta y los números indicados en el tablero electrónico donde se marcan los últimos para jugar mi sistema "Positional Roulette". En las primeras 39 bolas de arriba, hubo 25 chances de acertar un número. Estimo que hubiera acertado 8 veces u 11 veces en esas 50 bolas. Las probabilidades dicen que usted tendrá 4 aciertos en 38 bolas si esta jugando 4 números directamente. Jugando de la forma en que yo lo hago, tengo un promedio de 5 ½ cada 38 bolas. Pero no obtengo series de 8 y 9 aciertos en 38 bolas.

Desvíos creados por atributos físicos

Se eligió el cilindro de ruleta porque no puede por su estructura física hacer que salga cada casillero una vez en 38 bolas. En el libro "The Biased Wheel Handbook" de Mark Billings y Brent Fredrickson (página 78), ellos dicen: “la probabilidad de que los 38 números salgan exactamente una vez en 38 bolas esta en el orden de 1 en 1.000.000.000.000.000 de bolas”.

En anotaciones de series de números de ruleta consecutivos de cualquier tamaño sobre 38 bolas, si usted toma cualquier segmento de 38 tiros consecutivos, los mismo no se repetirán en el mismo orden por billones de años. Son únicos. Todos los cilindros de ruleta en la tierra, tirando bolas por un millón de años, nunca producen el mismo orden exacto y consecutivo que los 38 tiros elegidos. Cada segmento de 38 que tome, en promedio, tendrá 14 números no salidos. Los segmentos cercanos, tendrán algunos de los mismos números no salidos, pero colocados en órdenes consecutivos diferentes. Insertos en todos los segmentos de 38 bolas o más, hay dos o tres patrones simples de salida que se repiten una y otra vez, lo que producen una historia para “pesar” los números.

Ya que en las 50 bolas previas, se exageró la ganancia de mi Sistema Mecánico de Juego, voy a darle 72 bolas reales que yo jugué y anoté en un viaje a Boomtown, Nevada.

Anotaciones de bolas reales para una ruleta con doble cero:

N2, R18, R18, R36, R21, R14, N00, R34, R16, R1, N31, N00, R1, R1, R32, N6, N8, R30, R32, N11, N11, R34, R7, R36, N24, R32, R36, N29, R34, N17, R3, N17, N24, R34, N2, N8, N6, R36, R14, R32, N29, N6, N15, N22, N8, N22, R12, R23, R1, R34, N26, R7, R21, N11, N17, R5, R18, R1, N6, N35, N2, R16, R25, N10, R21, R34, N24, R27, R14, N15, R19, N28.

Coloqué una unidad sobre 4 números individuales durante 71 bolas. Pagando en sentido horario y anti-horario de acuerdo a como iban saliendo, tuve 10 aciertos.

Si hubiera perdido en todas, habría tenido una pérdida de 284 unidades. Restando 10 unidades menos 284, da 274 unidades de pérdida. 10 veces 35 unidades = 350 unidades.

Restando de las 350 las 274 de pérdida, se obtienen 56 unidades de ganancia en 71 bolas (alrededor del 20%). Jugando 4 números a la vez, en vez de acertar en promedio 4 veces en 38 bolas, usted consigue 5 1/2 aciertos en promedio en 38 bolas. Este es el modo más fácil y relajado de jugar y ganar a la ruleta; pero requiere mucha práctica para ganar.

Parte Nueve B

Jugando con un solo cero



Después de algunas preguntas sobre el juego con un solo cero, he decidido hacer la Parte Nueve B para responderlas. Recibí de Holanda 1.739 bolas de una ruleta con simple 0. También fui contactado por personas que no entendían mi sistema, por varias razones, y también voy a responder eso. Mi sistema se juega igual para doble y simple 0, solo debe recordar que tiene que utilizar el cartón para ruletas con simple 0 cuando juega en este tipo de ruletas.

Estadísticas

Salieron 858 rojos, 836 negros y 45 verdes 0. Entonces, 37 en 1.739 es 47, lo que indica la cantidad de veces que un número debería salir. El 0 salió solo 45 veces, lo que es 2 menos que lo esperado. El doble acierto en 2 bolas se dió 41 veces, lo que es 6 menos que lo esperado.

Promedio de no-salidos

Los números fueron enviados separados en secciones 990421, 990422, 990423, 990424 y 990425, por lo que los separé para producir 42 diferentes series de 37 bolas para tener un total de 1.554 bolas. Los números no salidos en la sección 990421 fueron 117; en la sección 990422 fueron 107; en la sección 990423 fueron 121; en la sección 990424 fueron 118 y en la 990425 fueron 109; resultando un total de 572 números no salidos. Haga 42 en 572 y tendrá el promedio de no salidos, que es de 13,6%. Si recuerda lo explicado anteriormente, esto está próximo a los 14 no salidos en las ruletas con doble cero.

37 Números estadísticos

Cada número debería salir 42 veces, por lo que los anoté y encontré que el **R7** salió solamente 23 veces, que es 16 aciertos menos que el promedio. Por otro lado el N35 salió 56 veces, lo que es 14 veces mas que el promedio. Estos dos números fueron respectivamente los que salieron menos y mas de los 37 números. Hubo 18 números que salieron menos que el promedio y 18 números que salieron mas que el promedio, y solo uno que salió 42 veces.

Anotando Posiciones

Después de verificar que cada número en la ruleta con simple 0 estaba dentro del mismo rango que en una con doble 00, procedí a anotar las posiciones 9 en sentido horario y el 9 en sentido anti-horario por 1.718 bolas. Usted debería entender que cuando está jugando a la ruleta con simple cero, está anotando y midiendo dos cosas diferentes cuando usted anota los 37 números individuales y las 18 posiciones negras y las 18 rojas para cada uno de esos números. Igual que con la ruleta con 00, usted no debe contar o jugar el número que acaba de salir, y las 18 posiciones rojas y las 18 negras serán tratadas y anotadas como una entidad simple.

C = sentido horario; CC = sentido antihorario; OL = perdidas absolutas y DH = aciertos dobles;

#990421 tuvo 84 C salidas y 97 CC salidas y 169 OL y 5 DH.

#990422 tuvo 71 C salidas y 62 CC salidas y 143 OL y 7 DH.

#990423 tuvo 85 C salidas y 101 CC salidas y 187 OL y 10 DH.

#990424 tuvo 91 C salidas y 77 CC salidas y 184 OL y 11 DH.

#990425 tuvo 83 C salidas y 80 CC salidas y 163 OL y 8 DH.

Total de salidas en sentido horario: 414; total antihorario: 417; total C y CC: 831

Total de perdidas absolutas y posibilidades de acertar

El total de pérdidas absolutas fue: 846, lo que es 15 mas que el total de 831 chances de acertar. Porque a largo plazo, ambas tienen una chance matemática de 50%, entonces 15 perdidas absolutas son solamente cerca de 7 de lo que sería parejo, lo que está dentro de la variación natural que se puede esperar en 1.677 bolas. Sin embargo, nosotros también tenemos que sumar a las pérdidas absolutas, las 41 veces que se dio una repetición de un número en 2 bolas

seguidas, lo cual hace 887 verdaderas pérdidas absolutas, porque si sale el mismo color 2 veces, usualmente no lo jugamos. (Vea Dos Bolas Repetidas en la Parte Ocho para estas condiciones). Por lo tanto, los números reales son 887 menos 831, lo que nos da 56 pérdidas absolutas más que las posibilidades de ganar, o sea, 52,7%.

Promedio de aciertos posicionales

Examinemos cada una de las chances de acertar las nueve posiciones en sentido horario y en sentido anti-horario, para ver cuantos aciertos en cada posición se consiguen, en promedio, a largo plazo.

Comenzando con las 414 posiciones en sentido horario: #1 tiene 42; #2P tiene 51; #3P tiene 54; #4P tiene 50; #5P tiene 48; #6P tiene 46; #7P tiene 30; #8P tiene 48; #9P tiene 45. Con las 417 posiciones en sentido anti-orario: #1P tiene 48; #2P tiene 51; #3P tiene 47; #4P tiene 44; #5P tiene 54; #6P tiene 41; #7P tiene 43; #8P tiene 45; #9P tiene 44. El promedio para ambas es de 46 aciertos.

Solamente la #7 en sentido horario con 30 aciertos estuvo por debajo en 16 aciertos, pero si usted anotara otras 1.700 bolas, es más probable que otra sea la posición que esté por debajo del promedio y todas estarán cercanas a las posiciones anti-horarias. (¡¡Importante!! Nosotros solamente anotamos las chances de acertar, no las posiciones perdedoras. Anotando las 9C y 9CC posiciones perdedoras, veremos que a largo plazo, cada una de ellas promediará igual que los aciertos).

Un 50% de chances de acertar

Cuando se tira una monda, se tiene un 50% de chances de que salga cara o cruz. Supongamos que tira y salen dos cara seguidas, el próximo tiro tendrá todavía un 50% de chances de que salga cara o cruz. Después de cada tiro, siempre se tienen las mismas chances de 50% de que salga cara o cruz. Ahora bien, esas dos caras, significan que obtuvimos el 100% mas de lo previsto. Si saliera cara por tercera vez seria un 200% más de lo esperado. Estamos midiendo solamente cuatro veces el resultado de arrojar una moneda al aire, para obtener esos porcentajes tan altos. Si tuviéramos 3 caras “extras” en 10 arrojadas , esto serían 8 caras y dos cruces para un 30% mas del promedio. Pero si hay 3 caras “extra” en 100 arrojadas, serian 53 caras y 47 cruces, resultando un 3% más que el promedio. Si son 3 caras “extra” en 1.000 arrojadas, serían 503 caras y 497 cruces, resultando un 0,03% mas que el promedio.

El objeto de esta información es decirle que las posiciones horarias y anti-horarias, los números no salidos y los números individuales, fueron anotados igual que los 1.000 tiros al aire de una moneda; ellos solo nos dan el resultado a largo plazo.

Cuando esté jugando el Jack's Positional Roulette en un casino, usted está siempre jugando al muy corto plazo; lo que significa que sea cual sea la combinación que esté saliendo en ese momento, usted elegirá cuatro números de ella.

A Largo Plazo

Todos los datos estadísticos de ruleta están basados en promedios a largo plazo, los que han sido matemáticamente documentados. Yo no discuto las matemáticas que dicen que a largo plazo en un cilindro con simple 0, todos los números saldrán de promedio una vez cada 37 bolas. También existe una fórmula que nos dice que porcentaje de cada número podría variar en el largo plazo por ejemplo: 370 de 3.700 bolas, lo que creo que seguramente es correcto, pero en ningún lado usted ha visto algo en cualquier libro de ruleta o matemático dando un consejo sobre las matemáticas del juego posicional, porque ningún jugador de ruleta o matemático ha tenido la idea de que *eso* es lo que permite un sistema de juego ganador. Bien, a partir de las estadísticas anteriores, sabemos que las 9 posiciones horarias y las 9 antihorarios saldrán, a largo plazo, en forma pareja o que cada posición tiene aproximadamente la misma cantidad de aciertos. Pero en el corto plazo de juego, estos valores pueden variar 100% , 200% o aún más...

Billones a uno

Por supuesto, la posibilidad de obtener una vez cada uno de los 37 números es de billones a uno. También es de billones a uno para cada una de las 18 posiciones rojas y de las 18 negras, pero la posición #1 y las restantes 17 posiciones rojas y negras, saldrán a largo plazo una vez en 37 bolas.

Jugando números no salidos

Al igual que sucede en las ruletas de doble cero, la de simple cero, siempre tiene 1/3 de sus números como no salidos. Sin embargo, nunca es 50% de negros no salidos y 50% de rojos no salidos. Si usted está teniendo una serie de números negros, debería tener aproximadamente 5 no salidos y rojos, lo que le da menos aciertos de los que deberían ser alrededor de 8 no salidos. Analizando luego, aquellos 13,6 no salidos son no solamente rojos y negros, sin que también

comprenden mayores y menores, pares e impares. Si están saliendo números mayores, solamente 5 deberían ser mayores y aproximadamente 8 deberían ser menores; y si están saliendo números impares; deberían ser cerca de 5 impares no salidos y cerca de 8 pares no salidos. Esto significa que usted generalmente estará jugando un número limitado de números no salidos; porque en un casino real no hay manera (excepto usando un ordenador, lo que esta fuera de la ley) de acceder, registrar y jugar a la chance dominante de números no salidos. Cuando elige sus cuatro números de un color que está saliendo hace rato, 2 de esos 4 números deberían ser no salidos. Cuando se eligen sus números de un color que no está saliendo, estaría jugando 3 números no salidos de los 4 elegidos. Pero como $1/3$ de los números que salen son no salidos, aquellos no salidos que usted está jugando pueden salir. Solo recuerde que jugando a la ruleta posicionalmente, a largo plazo, usted estará jugando $2/3$ de los números que han salido previamente y $1/3$ de los números no salidos.

Enfatizando

Lo que quiero enfatizar es que usted siempre está jugando mi sistema posicional de ruleta en plazos muy, muy cortos, donde, al igual que en 4 tiros de moneda al aire, obtener un 100%, 200% y 300% sobre los resultados previstos, es posible. El porqué de esto es que para el largo plazo, los resultados de cada número no tienen relación con los plazos muy cortos.

Sin diferencias notables

En las anotaciones anteriores, yo no vi nada en los números de ruleta de simple cero que fuera diferente a lo anotado para ruletas con doble cero. El promedio de 13,6% de números no salidos en 1.554 bolas en lugar de solamente 13 números no salidos es una pequeña sorpresa, pero a la vez una buena noticia para jugar en cilindros con simple cero. A mayor cantidad de números no salidos, mayor distorsión en plazos muy cortos.

¡Preste Atención!

Una advertencia para jugadores de cilindros con simple y doble cero: A menos que usted sea un programador de ordenadores, olvide los números no salidos y si ellos son rojo/negro, par/impar o mayor/menor. Por el tiempo necesario para acceder a esa información, los números no salidos no pueden ser usados para incrementar sus opciones de elegir cuatro números cuando esté jugando en un casino real. Sin embargo, ellos siempre están corriendo silenciosamente por lo bajo, para producir los aciertos “extra” que está incorporando en el sistema

Jack's Positional Roulette. Ellos son el “Gran Motor Unificado” que siempre está produciendo aciertos extras. Si, cuando esté jugando ruleta posicional, usted estará jugando números no salidos, pero usted está jugando todavía con un 20% de ventaja porque hay un factor mecánico en el juego de ruleta posicional.

Un intento básico de explicar porqué gano

¿Qué estamos haciendo cuando jugamos ruleta posicional con simple cero? Suponga que la ultima bola fue **R9**. En nuestro cartón de ruleta de simple cero, ponga un clip en R9. Ahora juegue las posiciones en sentido anti-horario las posiciones 1, 2, 3, y 4, que son **R14, R1, R16 y R5**. Cuando usted incorpora los números negros entre ellos y en cada extremo, usted tiene B22, **R9**, B31, **R14**, B20, **R1**, B33, **R16**, B24, que es una cadena de nueve números, que representan cerca de 1/4 del plato de ruleta. Usted está siempre jugando 1/4 del plato para que se repita el mismo color en ese cuarto sector que eligió. Si, hay solamente 4 números rojos comparados con 5 números negros en ese sector, pero no importa porque si sale cualquier número negro, usted tiene una pérdida absoluta, la cual incorpora en su 50% de bolas perdidas. Ahora juguemos considerando que usted no sabe cuantos de esos 4 números rojos son no salidos, pueden ser 1, 2, 3 o incluso 4, pero si sale el mismo color de nuevo en esa sección del plato que usted está jugando, los 4 números están cubiertos. Pero a largo plazo, usted tendría un promedio de 2 no salidos en 4 selecciones, porque algunas veces usted jugará desde el tablero electrónico que muestran los números salidos, para ver los últimos 4 números que salieron con el color que está jugando.

Generadores de números aleatorios

Usted no puede usar generadores de números aleatorios para jugar, practicar o probar mi sistema!!! La razón es simple: mire las primeras 11 bolas que salieron en los 37 números anotados abajo. Las primeras 11 bolas salieron dentro de 13 casilleros del plato. Los números aleatorios no pueden generar un juego posicional, pero eso es lo que usted está jugando. Yo habría acertado 4 de las 11 bolas. En la ruleta de un solo cero, desde el N26 cuente en sentido anti-horario 18 números para el **R5**. En esa mitad del plato, si usted acierta un número rojo, el mismo siempre será un número menor y si usted acierta un número negro, siempre será mayor. Los generadores de números aleatorios no pueden asignar una posición sobre un cilindro de ruleta a rojo, menor, negro o mayor, pero usted puede hacerlo usando el cartón correcto de juego. Había nueve números impares y nueve pares, pero el negro tiene 4 impares y 5 pares y los rojos tienen lo opuesto: 5 impares y 4 pares. Los generadores de números aleatorios son incapaces de conocer las posiciones de esos números. Los números de la ruleta

están mecánicamente restringidos por la arbitraria disposición de los números en 37 o 38 casilleros de un cilindro.

Cilindros de ruleta desviados

Muchos libros han sido escritos para encontrar y explotar los platos o cilindros “desviados” (sesgados). En ellos parecen estar de acuerdo en que el desvío es causado por un defecto físico del cilindro. Yo también creo en ese defecto en el plato, pero la pregunta es: ¿Cómo pueden los números aleatorios generar un desvío físico en un cilindro de ruleta? La respuesta es que no pueden, porque los números están saliendo mecánicamente seleccionados por las posiciones que ocupan en el plato.

Los generadores de números aleatorios no pueden imitar un defecto físico por un largo periodo de tiempo. Y de la misma forma que usted no puede reconciliar un cilindro físicamente desviado con números aleatorios, tampoco lo puede hacer con un cilindro perfecto sin desvíos. Una vez mas, no puede usar generadores de números aleatorios para jugar, practicar o probar mi sistema.

Un ejemplo de juego posicional

Mire la bola #10 y #11, donde salió **R18** y luego **R16**. Si usted hubiera jugado las posiciones anti-horarias 1, 2, 3 y 4 usted habría logrado un acierto. Pero también jugando posiciones CC 2, 3, 4 y 5 y posiciones 3, 4, 5 y 6 y posiciones 4, 5, 6 y 7 habría también acertado. Pero también si usted hubiera jugado la serie roja, menor y par, que son **R12**, **R14** y **R16** en posiciones 2 horarias y posición 2 y 4 anti-horarias, usted habría acertado. (El cuarto número puede ser cualquier número que salió antes o un número rojo en el área que usted está jugando)

Los generadores de números aleatorios no dan una pista sobre que posiciones elegir, pero yo obtengo mi información del conocimiento de que sí elegí 4 posiciones, y si sale de nuevo en una de esas cuatro posiciones, el número que salió no puede ser un número aleatorio, pero debe ser un número posicional mecánicamente elegido. Si sale el mismo color 2 veces en el 1/4 del cilindro que eligió, este tiene que ser uno de sus números posicionales elegidos, porque está acotado por los números que ocupan esas posiciones. Un generador de números aleatorios no puede ser restringido por posiciones. No importa cuantas veces o en que dirección una bola de ruleta gire alrededor de un cilindro regular; la misma solo puede caer en una de las 4 secciones del plato.

Los casilleros de ruleta (números) no cambian ni se mueven de su lugar asignado en el cilindro. Si cae en mismo sector 2, 3, 4, 5 o mas veces, esto no cambia su ubicación en el plato.

Posiciones que no salen

Examinando las 37 bolas, observamos que las 7 chances de ganar en posiciones horarias 6, 7, 8 y 9, no salieron ni una vez, y las nueve chances de ganar en sentido anti-horario en posiciones 7 y 8 no salieron nunca. Esto es porque usted está siempre jugando las posiciones que están saliendo. Esto es parte de su juego a muy corto plazo, porque a largo plazo, todas las posiciones saldrán aproximadamente del mismo modo, de tal forma que podría esperar tener esas posiciones perdidas y algunas otras posiciones no salidas. ¡¡Cuidado!! usted no está jugando el juego llamado “de sectores”, donde usted elige un sector y juega los números rojos y negros de ese sector una y otra vez.

¿Porqué el mismo color?

Una vez mas, jugar al mismo color es el modo óptimo y correcto de jugar para explotar la probabilidad natural de cada color de salir el 50% de las veces, y lo más importante, toma las rachas cortas y largas de cada color. Comparemos jugar 4 unidades durante 37 bolas en el mismo color que salió con 4 unidades jugadas 2 sobre números rojos y 2 sobre números negros. Digamos que el rojo salió dos veces. Usted habría tenido 2 chances de 18 números rojos cada vez, para un total de 4 chances. Jugando al mismo color no tendría ninguna chance de ganar la primera bola, pero 4 chances de acertar a la segunda vez que salga el mismo color.

Ahora suponga que sale rojo de nuevo por tercera vez, entonces el jugador de 2 colores habría tenido 2 chances mas, para un total de 6 chances, pero el jugador de color único habría tenido 4 chances mas, para un total de 8 chances. Y si el rojo sale por cuarta vez: 8 chances para el jugador de 2 colores y 12 chances para el de color único. Jugando 4 números por 37 bolas, el jugador de 2 colores está perdiendo siempre el 50% (74 unidades) de sus apuestas, en lugar del jugador de color único con 74 chance de acertar el color que salió. Jugando 4 números durante 37 bolas, el jugador de color único perderá 50% (74 unidades) de sus apuestas, pero también tendrá 74 chances de acertar al mismo color.

Igual, pero diferente

Matemáticamente son idénticos, pero la diferencia es que sobre más de 2 apariciones de un mismo color usted tiene una ventaja jugando al color único,

porque concentra sus 74 chances en 18,5 bolas en lugar de 37 bolas. Sin que intervenga en nuestra ecuación, todos los matemáticos nos dicen que si usted juega, sin importar cual sea su forma de juego, perderá 2,7% en ruletas de simple cero y 5,26% en las de doble cero, lo que solo es correcto si usted esta jugando solo a un número. Pero si está jugando 4 números por 37 bolas, entonces sus probabilidades matemáticas dicen que perderá 10,80% en la de simple cero y 13,2% en las de doble cero.

Rango de perdida

Si repasa la **Parte Cinco**, comprenderá que cuando se juega mas de una unidad durante 38 bolas, perderá mas que el 5,26% básico. Y es lo mismo cuando juega mas de una unidad durante 37 bolas en ruletas de simple cero, porque perderá mas del 2,70%

Rango de perdida para cilindros de simple cero

Jugando en simple cero: 1 número: 2,70%; 2 números: 5,40%; 3 números: 8,10%, etc. Cada número extra que juegue, suma un adicional 2,70% de pérdida. Jugando a 4 números en 37 bolas, estará jugando con un margen de pérdida de 10,80%. Jugando en una ruleta con doble cero, el rango es de 13,20% de pérdida.

Bolas	Sale	C	CC	Juega
#1:	12			R7, 18, 9 y 14
#2:	20	(5)		N31, 22, 29 y 28
#3:	29	3		N22, 31, 20 y 33
#4:	20	3		N24, 22, 28 y 26
#5:	12	(5)		R7, 18, 9, y 14
#6:	18	2		R7, 12, 3, y 00
#7:	20	(3)		N24, 22, 28, y 26
#8:	18	(3)		R7, 12, 3, y 00
#9:	20	(3)		B24, 22, 28, y 26
#10:	18	(3)		R9, 14, 1 y 16
#11:	16	4		R5, 23, 30, y 36
#12:	27	5		R25, 21, 19 y 23
#13:	28	(9)		N22, 24, 26, y 20
#14:	26	2		N28, 29, 22, y 31
#15:	6	5		N2, 4, 15 y 00
#16:	26	6		N4, 2, 17, y 6
#17:	34	(6)		R32, 3, 12, y 7
#18:	12	6		R34, 27, 16 y 18
#19:	31	(4)		N29, 33, 35 y 26

#20: - 35 ----- 4 ----- N28, 29, 22 y 31
 #21: - 8 ----- 9 ----- N6, 17, 2 y 4
 #22: - 11 ----- 1 ----- N24, 33, 20, y 31
 #23: - 33 ----- 4 ----- N35, 31, 26 y 28
 #24: ----- 25 ----- (8) ----- R34, 27, 12 y 16
 #25: - 33 ----- (8) ----- N35, 31, 26 y 28
 #26: - 28 ----- 5 ----- N8, 11, 13 y 6
 #27: ----- 3 ----- (2) ----- R5, 23, 30 y 36
 #28: - 2 ----- (4) ----- N4, 6, 8 y 10
 #29: ----- 14 ----- (9) ----- R18, 7, 12 y 3
 #30: - 20 ----- (1) ----- N2, 4, 15 y 00
 #31: ----- 5 ----- (3) ----- R3, 00, 32 y 19
 #32: - 35 ----- (8) ----- N28, 29, 22 y 31
 #33: ----- 23 ----- (9) ----- R5, 16, 1 y 14
 #34: - 10 ----- (1) ----- N24, 33, 20 y 31
 #35: - 24 ----- 1 ----- N4, 15, 00 y 26
 #36: ----- 21 ----- (8) ----- R25, 34, 27 y 36
 #37: ----- 36 ----- 4 ----- R

Los números entre paréntesis (?) marcan un cambio de color de posición

Estadísticas de la planilla anterior

Hubo 16 números rojos con 6 rojos no salidos, 21 números negros con 5 negros nosalidos, un 00 no salido, para un total de 12 no salidos, 8 impares no salidos, y 3 pares no salidos, 7 menores no salidos y 4 mayores no salidos.

Nota del traductor: aquí no entiendo cuando hace referencia al 00, ya que el la planilla de arriba lo hace aparecer como rojo y como negro y además se supone que esta explicando una ruleta de cero simple, por eso, no se entiende porqué menciona al 00 como no-salido.

Expectativas

Las 37 bolas dan 21 pérdidas absolutas y 16 chances de acertar, que es 13,5% por debajo de las expectativas. Pero antes de tomar esto en cuenta, usted todavía tiene una buena chance de ganar su 20%. Digo esto porque siempre se comienza jugando posiciones anti-horarias 2, 3, 4 y 5 la mayoría de las veces hasta que se vea que cambio y esta saliendo en sentido horario. Mire la secuencia mas larga de pérdida: desde #27 a #34, que son 8 bolas, usted habría perdido 32 unidades, pero tuvo la chance de ganar 32 unidades, salir parejo si acierta en la bola #35. Entonces, si acierta en la #37, usted estaría ganado en esas 10 bolas. Hay una

buena posibilidad si hubiera acertado en #14 y #20 si hubiera jugado la serie negra, par y mayor en #14 y negra, impar y mayor en #20. Si hubiera jugado mirando el tablero de los últimos salidos, hubiera acertado en la #26.

Las Ocho series

En las 37 bolas, una serie sale en bola #6, #11, #14 y #20, para un total de 4 aciertos, pero cada uno también ha sido acertado por juego posicional. En promedio las 8 series saldrán solamente cercad de 3,2 veces cada 37 bolas en una ruleta de simple cero. Pero en una de doble cero, el promedio será de 3 veces.

Esto podría ser por la diferencia en la disposición de los números o porque no se anotan suficientes números para obtener un promedio correcto. El promedio de las series es cerca de 3 veces en 37 o 38 bolas, pero en ambos cilindros, usted puede tener 4, 5, 6 o mas salidas de las series en 37 bolas. Pero esto también significa que en 37 o 38 bolas, una serie podría salir solo una vez.

Tres diferentes formas de elegir sus números

Las 3 formas diferentes de elegir sus 4 números son: posición (la cual es siempre la primera elección, porque ganará cerca del 94% de sus apuesta así), el tablero de los últimos salidos, y las 8 series de números. Cada una de ellas comparte territorio con las otras. Este es el porqué para aprender mi sistema debería anotar cientos de números reales en 37 o 38 bolas, para reconoces esas 3 formas básicas de elegir sus números.

Eligiendo el color

Eligiendo el mismo color, usted solamente tiene que tener 5,5 aciertos para ganar un 20%. No hay pensamientos profundos involucrados en la elección del color a jugar, no hay decisiones que hacer, ni planificaciones a largo plazo.

Un muy simple primer paso: juegue el mismo color que acabó de salir. Juegue 4 unidades sobre 4 números diferentes de ese color.

No jugar al ultimo número que salió

(Ya se explicó).

Aprendiendo el Jack's Positional Play

Para aprender el juego posicional, deben usarse permanentemente 1 o 2 clips y su cartón cuadrado de ruleta para contar rápidamente y anotar su vieja posición y la nueva posición, entonces elegir sus números C o CC, empezando desde la nueva posición. Comience por anotar las primeras 16 bolas de las 37 o 38 consecutivas. Usted usará esas 16 bolas anotadas del mismo modo que usa el tablero electrónico con las ultimas bolas salidas de la ruleta. Usted debería tener sus números negros y rojos en diferentes columnas, del mismo modo que lo hace el tablero electrónico. De este modo, puede rápidamente ver que números negros o rojos han estado saliendo.

Ignore por encima de 16 números en su base de datos, tachando el número mas viejo cada vez que ingrese uno nuevo. También su base de datos debería tener registrado las posiciones en sentido horario y anti-horario que están saliendo (C y CC). Use paréntesis (?) para marcar que la posición muestra un cambio de color. Usted necesita continuamente usar su cartón para encontrar las posiciones. En ruletas con simple cero, así es como se maneja el cero: cuando cuente números negros, usted cuenta el cero como negro yendo en sentido horario y anti-horario y cuando usted está contando números rojos, cuenta el cero rojo, yendo en dirección horario y anti-horaria. Sin embargo, cuando “caiga” en el cero (ya que es un color compuesto) usted podrá jugar C o CC como un número rojo o negro. También puede jugar así: después que sale el cero: si juega en sentido horario, juegue negro; si lo hace en sentido anti-horario, juegue rojo. Ambos caminos son válidos, porque ambos son una elección aleatoria.

Usando el tablero de su base de datos

Un ejemplo de su uso se puede ver cuando en la bola #25 sale N33. Yo hubiera visto que los N31, N35, N26 y N28 habían salido dentro de los últimos 10 tiros, por lo que los hubiera jugado a todos. En la bola #26 sale N28 para ganar. Aquí habría jugado posiciones C 2,3, 4 y 5 o 3, 4, 5 y 6 o 4, 5, 6 y 7.

Comúnmente hay mas de una manera de acertar un número. Algunas veces hay solamente 3 números, pero la mayoría de las veces, hay solo 1 ó 2 que le dan la pista sobre de que modo jugar. Recuerde que en las 18,5 chances para ganar, usted solamente necesita acertar 1/3 de ellas, lo que significa que no va a acertar 2/3 de ellas. Así pues, no tenga miedo cuando pierda un poco.

Usando sus números posicionales

Alrededor del 94% de sus aciertos provendrán del juego posicional. Ahora usted tiene que desarrollar desde un tablero o base de datos, cuando juega mayormente en sentido horario o anti-horario y cuando cambia de un patrón a otro. En la

ruleta de simple cero, observe los patrones producidos mecánicamente igual que en una de doble cero.

Inevitables patrones mecánicos

Miremos el patrón creado por los 37 números anotados anteriormente. Se puede observar que 24 de los 37 tiros cambian de sentido horario a anti-horario o viceversa. Y se puede observar otro patrón (comenzando desde la bola #20). Vemos una posición baja C o CC (1, 2, 3 o 4) seguida por un número en posición alta opuesta (8 y 9) en el otro lado del cilindro. Estos 2 patrones fueron claramente notados cuando anote las 1.554 bolas para esta presentación.

Bola	---	salió	----	C	----	CC	-----	Juego
#1:	-----	12	-----					R7, 18, 9 y 14
#2:	--	20	-----					N31, 22, 29 y 28
#3:	--	29	-----	3	-----			N22, 31, 20 y 33
#4:	--	20	-----		3	-----		N24, 22, 28 y 26
#5:	-----	12	-----					R7, 18, 9, y 14
#6:	-----	18	-----	2	-----			R7, 12, 3, y 00
#7:	--	20	-----					N24, 22, 28, y 26
#8:	-----	18	-----					R7, 12, 3, y 00
#9:	--	20	-----					N24, 22, 28, y 26
#10:	-----	18	-----					R9, 14, 1 y 16
#11:	-----	16	-----	4	-----			R5, 23, 30, y 36
#12:	-----	27	-----	5	-----			R25, 21, 19 y 23
#13:	-	28	-----					N22, 24, 26, y 20
#14:	-	26	-----	2	-----			N28, 29, 22, y 31
#15:	-	6	-----	5	-----			N2, 4, 15 y 00
#16:	-	26	-----	6	-----			N4, 2, 17, y 6
#17:	-----	34	-----					R32, 3, 12, y 7
#18:	-----	12	-----	6	-----			R34, 27, 16 y 18
#19:	-	31	-----					N29, 33, 35 y 26
#20:	-	35	-----	4	-----			N28, 29, 22 y 31
#21:	-	8	-----	9	-----			N6, 17, 2 y 4
#22:	-	11	-----	1	-----			N24, 33, 20, y 31
#23:	-	33	-----	4	-----			N35, 31, 26 y 28
#24:	-----	25	-----					R34, 27, 12 y 16
#25:	-	33	-----					N35, 31, 26 y 28
#26:	-	28	-----	5	-----			N8, 11, 13 y 6
#27:	-----	3	-----					R5, 23, 30 y 36
#28:	-	2	-----					N4, 6, 8 y 10
#29:	-----	14	-----					R18, 7, 12 y 3

#30: - 20 ----- N2, 4, 15 y 00
 #31: ---- 5 ----- R3, 00, 32 y 19
 #32: - 35 ----- N28, 29, 22 y 31
 #33: ---- 23 ----- R5, 16, 1 y 14
 #34: - 10 ----- N24, 33, 20 y 31
 #35: - 24 ----- 1 ----- N4, 15, 00 y 26
 #36: ---- 21 ----- R25, 34, 27 y 36
 #37: ---- 36 ----- 4 ----- R

Un patrón diferente

La planilla de arriba tiene las posiciones perdedoras (?) sacadas. Ahora se muestra un patrón oculto. El patrón para bola #1 a bola #22 es 8 salidas en sentido anti-horario y solo 4 en sentido horario. Las posiciones horarias 1, 6, 7, 8 y 9 no salieron en esos 22 tiros. Las posiciones anti-horarias 7 y 8 fueron las únicas que no salieron en 22 bolas. Como todas las posiciones a largo plazo tendrán el mismo promedio, se ve que hay rachas donde las posiciones 6, 7, 8 y 9 dominarán y donde las posiciones horarias tendrán la mayoría de salidas en vez de las posiciones anti-horarias. Para su información, yo uso el patrón de arriba, porque no registro las posiciones cuando estoy jugando. Por supuesto, cuando muevo mi clip, noto si fue horario o anti-horario y por cuantas posiciones. Cambio mi juego acorde a eso. También uso el tablero y las 8 series de números para jugar.

Práctica jugando un patrón

Comenzando con su base de datos de 16 bolas, si observa un patrón, juegue a que el mismo continúe. Si solamente registra un número a la vez, puede jugar posicionalmente sobre el mismo. Después de cada bola, trate de anticipar qué posiciones continuaran el patrón. Por supuesto, no está limitado a 37 bolas.