

SISTEMA VICTORY INVENCIBLE Variante 2

Acá debemos ocupar todos los números de la permanencia como un todo en relación con los cuadros que estos representan.

Entonces tenemos los cuadros:

Figura (x)

1= (ABDE) xxx

2= (BCEF) xxxxx

3= (DEGH) xxxx

4= (EFHI) xxxxxxx

5= (GHJK) xxxxx

6= (HIKL) xxxx

Entonces la forma de apuesta será igual que la variante 1 solo que acá apostamos al cuadro que este mas atrasado luego de 10 bolas en adelante, de ahí empezamos con las apuestas al cuadro que este mas atrasado (no esperamos 10 bolas nuevamente luego de ganar sino que de manera inmediata le apostamos al que siga atrasado). Esto es debido a la dispersión, puede que un cuadro haya salido muchas veces pero al momento de tachar los numero en el paño chico nos de libre un cuadro que haya salido muchas veces antes y por lo tanto no salga por muchos tiros mas por eso no es recomendable apostarle a ese cuadro en particular puesto que en términos generales no viene con atraso y puede ocasionarnos problemas. De ahí la importancia de anotar toda la permanencia con los cuadros que han salido a lo largo del tiempo. La forma de tachar sería con una x al lado del cuadro (1-6) que ocupan el paño chico como indica la figura (x) de arriba (acá sale claramente que debe apostarle al cuadro 1 porque es el mas atrasado).

Existen letras como E, H que ocupan 4 cuadros ahí debe hacer una x en cada uno de ellos.

Puede ocupar cualquiera de las 2 variantes son exitosas pero puede hacer una mezcla de ambas en el sentido de ocupar la variante 1 y la 2 al mismo tiempo de la siguiente forma:

1 anotar las 5 letras distintas en e paño chico, y que le quede un cuadro libre.

2 revisar que el cuadro que resultado del punto 1 no es uno de los que tienen más aciertos según el criterio de la variante 2. (para que un cuadro sea considerado no apto para apuesta aunque el paño chico así lo indique este debe estar entre los 2 cuadros mas salidos según la variante 2)

Así tendrá que apostar solo a los números que vienen mas atrasados y que al mismo tiempo no hayan salido por más de 5 lances anteriores. Esto le dará una gran seguridad en cuanto a la dispersión se cubrirá con la variante 2 y apostara según el criterio de la variante 1.

Por ejemplo si tiene el paño chico y indica apostar el cuadro 4 pero la variante 2 dice que ese cuadro a salido mas veces que el promedio de los otros cuadros no juegue a ese

cuadro porque no cumple los requisitos de la variante 2 y le puede traer problemas (véase figura x)

Puede ocupar las variante de manera separada pero en conjunto le dará mucha mas seguridad. Aunque las veces en las que se de las condiciones para entrar en juego sean menores, pero recuerde que es mejor ganar 30 fichas en 1 hora que perder 200 fichas en 20 minutos. También es importante notar que según la variante 2 cuando todos los cuadros han salido 30 veces cada uno (90-100 bolas aprox.) borramos todo y empezamos de nuevo como si fuera de un principio.

Importante

Si se encuentra en el caso de que apuesta 5-6-7-8-9 fichas por cuadro y acierta y el saldo del mini juego aun esta en negativo como 0, -3 o -6 no juegue de (5-6-7-8-9-10) fichas por cuadro si puede recuperarlo todo con solo 2 fichas por cuadro eso le dará seguridad y no arriesgara tantas fichas. Recuerde seguridad ante todo. Recuerden que son 5 números o el equivalente a 5 letras distintas tachadas en el paño chico porque a veces en 5 números pueden salir ejemplo 36-1-12-24-13 acá tenemos 5 números pero solo 2 letras tachadas en el paño y para entrar deben ser obligatoriamente 5 o mas letras tachadas en el paño puede que se le de el caso que tiene 6 letras tachadas en el paño A-B-C-D-E-F y aun no le quede 1 cuadro libre sino 2 ahí deberá seguir sin apostar hasta que solo le quede 1 cuadro libre en el paño chico para empezar recién a apostar. Los números se usan como secuencia no son independientes por ejemplo si gana no borra todos los números tachados en el paño puede usar los anteriores para la siguiente apuesta en el caso de que estos no interfieran en la formación del último cuadro. Ejemplo: salieron 20-3-12-7-33 acá nos queda libre el cuadro A-B-D-E, después apostamos y salio el 1 con lo que ganamos 6 fichas. Ahora con la salida del 1 y los últimos 4 números que eran el 3-12-7-33 no se nos hace juego y tiramos sin apostar ahora sale el 10 entonces vemos que los últimos números son el 12-7-33-1-10 y nos queda libre el cuadro B-C-E-F por lo que le apostamos 1 ficha después sale el 35 y perdemos , luego sale el 14 y ganamos 3 fichas en total de este mini juego entonces para el siguiente mini juego los números salidos son el 33-1-10-35-14 por lo que nos deja libre el cuadro D-E-G-H por lo que le apostamos a este cuadro y sale el 29 con lo que ganamos 6 fichas. Al realizar el análisis nos damos cuenta de que ganamos 15 fichas en 10 bolas. Esto puede ser así como también se le de el caso de que sea muy difícil entrar en juego como ganar 15 fichas en 40-50 bolas todo depende de la suerte y de cómo vengan los números, pero de que se equilibra se equilibra. Recuerde que puede llegar a apostar 4-5-6-7 fichas por cuadro y en casos mas extraordinarios 8-9-10-11 pero recuerde que su caja es de 200 fichas y para llegar a apostar unas 11 fichas por cuadro significa que antes ya le aserto por 10 veces por eso es difícil llegar hasta tantos tiros sin obtener el mini juego en positivo para poder pasar a otro mini juego

Variante 3: SISTEMA DEL INGENIERO

Esta es la nueva forma de apuesta donde las fichas no se ponen en cuadros, sino que en plenos la forma de hacer esto es aplicando el criterio anterior correspondiente al paño chico, pero la forma de apuesta será la siguiente se espera la repetición de una de las 12 letras en un intervalo de mínimo 3 a máximo 6 pases o giros de la ruleta como quieran llamarle. Al momento de que este evento ocurra le apostamos a esa letra 1 ficha y a sus compañeras de calle 1 ficha a ambas en total son 2 fichas (apostamos a la letra repetida 1 ficha a pleno,

y a las 2 compañeras de la calle le ponemos 1 ficha cubriendo ambas con 1 semipleno, en total 2 fichas cubriendo 3 números). Puede ocurrir el evento en el cual la letra repetida pertenezca a la columna de entremedio entonces en ese caso la postura seria 2 semiplenos uno de cada lado. Ejemplo apostar a la letra B seria un semipleno entre AB y otro semipleno entre BC, esto siempre ocurrirá cuando se apuesta a la letra que este en la columna de en medio. Debo destacar que este método en su 3 variante persigue la repetición de las letras o mejor dicho la tendencia de estas mismas así como la tendencia de las calles, no juega al atraso como en las 2 variantes anteriores. También hay que tener en cuenta los intervalos en los que se determinan las tendencias por eso existe un mínimo de 3 bolas y un máximo de 6 bolas para determinar una tendencia si la repetición ocurre fuera de estos intervalos no se considera tendencia y se continua con la tendencia anterior, también hay que tener cuidado con los llamados salpicados estos son repeticiones de tendencia en solo 2 bolas por ejemplo C-A-F-C-D-D-E-¿? Por ejemplo ahí la tendencia es de la letra C pero cambio de repente a D en solo 2 bolas en ese caso no se toma en cuenta la repetición en D porque esta fuera de los intervalos 3 y 6 respectivamente que marcan la repetición y se continua apostando a la letra C (C: pleno; AB: semipleno) hasta que cambie la tendencia nuevamente. Como la apuesta la hacemos en el paño chico el total real de fichas que se utilizan por bola es 6 y el total de números cubiertos es 9, el cero es solo un número perdedor más y no le damos mayor importancia. Caja: La caja para este método será igual que en sus variantes anteriores de 200 fichas y se tratara de ganar otras 100 fichas como objetivo para cada sesión de visita al casino. La apuesta: Es constante ganas o pierdas jamás se sube o se baja de las 6 fichas por bola. Es de suma importancia para el lector conocer las 2 variantes anteriores en su totalidad porque de ahí es donde se deriva a la variante 3, porque el paño chico y las letras son los mismo

Ejemplo.

10:

7:

2:

34: encontramos la 1 repetición en J y apostamos a pleno y sus vecinos de calle

36: apostamos 6 fichas y cobramos 18

36: apostamos 6 fichas y cobramos 18 se repite L pero no la tomamos en cuenta por estar fuera del intervalo 3 mínimo 6 máximos.

25: perdemos 6

17: perdemos 6

16: perdemos 6

10: ganamos 30

11: ganamos 12

8: perdemos 6

9: perdemos 6

27: perdemos 6

32: perdemos 6 cambia tendencia a H apostamos semiplenos GH y semipleno HI

14: perdemos 6

19: ganamos 12

20: ganamos 30

En el ejemplo anterior jugamos 18 bolas y solo apostamos en 14 el resultado total fue de 60 fichas de ganancia. ¿PORQUE ESTE SISTEMA USA METODOLOGIA DISTINTA DE LAS OTRAS VARIABLES, FUNCIONA? En mis años de jugador primero fui matemático, luego científico y ahora solo soy jugador de ruleta en cuanto a su análisis las variantes 1 y 2 son efectivas las escribí hace tiempo, pero hace poco me motive en escribir la variante 3 en función de los buenos resultados que me esta entregando, además existe la posibilidad de ganar mucho mas dinero con la variante 3 que con las otras dos debido que en rachas de suerte o de tendencias como yo las llamo se pueden ganar muchas fichas rápidamente, en ocasiones se aciertan 3 plenos seguidos lo que significa 90 fichas en solo 3 bolas y después en las mismas tendencias suelen salir sus compañeros de calles así alcanzo el objetivo muy rápido. No como en las variantes 1 y 2 que es un hecho que hay que estar 4-5 horas en el casino. La otra ventaja que tiene la variante 3 es que no usa el juego progresivo por lo que da mucha tranquilidad al momento de apostar porque el riesgo siempre es el mismo. Si usted es un jugador novato quizás no le guste esta variante porque aun lo ve todo en función de las matemáticas, pero con el tiempo y años de visita al casino se dará cuenta que la dispersión o tendencias son los que rigen este juego y es por eso que la gran mayoría de los métodos matemáticos han fracasado.