

Sistema de Ana Lavalle

El siguiente sistema se vende actualmente solo en Argentina (Diario Clarín) ,su vendedora se llama Ana Lavalle.

Sistema para ganar a la ruleta con poco capital.

El programa de trabajo que pasaremos a detallar ,pertenece a la línea de sistemas " **Conservador** " ;dado que este método tiende a conservar nuestro capital de trabajo con un mínimo absoluto de " **riesgo** " y un máximo bien absoluto de " **Ventajas** " ,las cuales superan el 80% ;situación que hace que nuestra labor se vea coronada ,casi permanentemente ,con positivos resultados.El presente sistema es mixto ,flexible y de mayores chances.

MIXTO: Porque se puede jugar al paño o a chance ,indistintamente.

FLEXIBLE: Porque la disposición de las posturas ,como así del monto de estás ,depende de las bolas salidas anteriormente ,ya sea a favor o en contra de la banca.

MAYORES CHANCES: Porque se cubre con pocas fichas hasta el 85% de los números.Se juegan casi el 85% de los números en máxima y el 69% en mínima ,lo que hace un porcentaje de " **ataque** " del 75,6%.

Es decir que nuestras posibilidades de acierto superan las 3/4 partes de las jugadas. Pero es importante tener en cuenta que cuando no nos tocara ganar ,el recupero de la perdida es casi inmediato.

COMO SE JUEGA

Se cubre casi el 85% del paño al comenzar a jugar. Una ficha a todas las líneas ,menos la ultima línea aparecida .Por ejemplo si saliera el número 13 ,se jugarán 5 fichas: 3 a mayor y 2 a primera docena ;si ganamos suponiendo que salió el 36 ,jugamos ahora 4 fichas ,2 a primera docena y 1 ficha a cuarta línea + 1 ficha a la quinta línea. Con la primera postura ganamos 1 ficha y con las segundas 2 fichas ;es decir TRES fichas de ganancias y cerramos el ciclo.

Veamos como se juega en la siguiente secuencia de salidas auténticas del Casino Central de la Ciudad de Mar del Plata.0-14-28-9-16-35-20-14-29-24-6-30-21-1-31-36-25-23-22-32-19-0-12-2-22-3-20-17-27-22-

El 0 no se tiene en cuenta.

Sale el 14.

No jugamos a la tercera línea.

Jugamos 5 fichas ,a las líneas 1º y 2º (primera docena) ,a la 4º línea y a las líneas 5º y 6º (tercera docena).

Sale el 28.

Se gana con la 5º línea.

Pusimos 5 fichas ,tenemos 6 fichas ,ganamos 1 ficha.

Ahora No jugamos a 3º y 5º línea.

Sale el 9 ,ganamos con la 2º línea.

Pusimos 4 fichas ,tenemos 6 fichas ,ganamos 2 fichas + 1 ficha de antes = Total 3 fichas de GANANCIA.

AQUI CERRAMOS EL PRIMER CICLO.

Esperamos que salga un nuevo número -no jugamos-.

Sale el 16.

No se juega a 3º línea.

Jugamos 1º 2º 4º 5º y 6º líneas.

Sale el 35.

Ganamos 1 ficha.

Ahora no se juegan 3º y 6º línea, juegan 1º 2º 4º 5º.

Sale 20.

Ganamos 2 fichas más.
Total 3 fichas ganadas
Cerramos el Juego.
Esperamos una bola sin jugar.
Sale el 14 como número guía.
Ahora no se juega a la 3º línea.
Se apuesta en 1º 2º 4º 5º y 6º líneas.
Sale 29.
Ganamos 1 ficha.
En el segundo pase se juegan las líneas 1º 2º 4º y 6º.
Sale el 24.
Se gana con la 4º línea.
Total 3 fichas ganadas ,cerramos juego.Esperamos un nuevo número guía.
Sale el 6.
Comenzamos a jugar a las líneas 2º 3º 4º 5º y 6º.
Sale el 30.
Se cobra 1 ficha.
Se apuesta a 2º 3º 4º y 6º líneas.
Sale el 21.
Se ganan 2 fichas. Total 3 fichas ganadas.
Cerramos el juego.Esperamos por un nuevo número de referencia.
Sale el 1.
No juego a la línea 1º.
Juegan 2º 3º 4º 5º y 6º línea.
Sale 31.
Ganamos 1 ficha.
Apostamos a 2º 3º 4º y 5º línea.
Sale 36.
Se pierden 4 fichas menos 1 ficha cobrado con el 31.
Se cierra el ciclo con 3 fichas perdidas.

RESUMEN

Se ganaron en total 12 fichas y se perdió 3 fichas en el ultimo ciclo. Balance total 9 fichas ganadas.

EXISTEN TRES POSIBLES ESCENARIOS

Caso 1) Primera apuesta 5 fichas , si no gana pierde 5 fichas.

Caso 2) Primera apuesta 5 fichas ,gana 1 ficha .Juega 4 fichas ,pierde en total 3 fichas.

Caso 3) Primera apuesta 5 fichas ,gana 1 ficha .Juega 4 fichas y gana .Total 3 fichas ganadas.

Resumiendo: Se pierden 3 o 5 fichas (promedio 4 fichas) ó se ganan 3 fichas.

ANALISIS FINAL

Para que quede bien claro:

Números del 1 al 6 = 1º línea

Números del 7 al 12 = 2º línea

Números del 13 al 18 = 3º línea

Números del 19 al 24 = 4º línea

Números del 25 al 30 = 5º línea

Números del 31 al 36 = 6º línea

Recordar que la línea paga 5 veces lo apostado.

Desde el punto de vista matemático el tercer caso es el más frecuente. La relación es 3,25 bolas ganadas por 0,75 bolas perdidas. Es decir tres bolas ganadas contra casi una perdida. Podemos considerar como " Caja " una suma equivalente de 10 fichas ,que soportan 5 ciclos consecutivos de 5 fichas perdidas cada uno. Situación que técnicamente no pasa muy seguido. De manera que se puede iniciar este sistema con CINCO " CAJAS " de 10 fichas cada una.

De esta forma se puede poner en práctica este método con una expectativa de ganancia razonable ,calculada del 40% al 50% del capital que pongamos en juego.

Para dar una interpretación cabal del sistema ,vamos a suponer que a lo largo de 36 ciclos jugados ,contamos con 24 positivos y 12 negativos - relación 2 ganadas por 1 perdida - cuando la relación matemática supera las 3 ganadas por cada perdida.

En el ejemplo que vamos a dar hemos reducido los ciclos positivos a 2 por 1 para que se pueda apreciar la utilidad que nos podría dejar. Teniendo en cuenta que cuando se gana un ciclo se ganan 3 fichas ; y cuando se pierde un ciclo se pierden 3 ó 5 fichas (promedio 4 fichas).

PLANTEO: 24 ciclos positivos a 3 fichas c/u totalizan 72 fichas a favor. 12 ciclos negativos a 4 fichas c/u totalizan 48 fichas en contra.

Resumen: 24 fichas de ganancia neta. $(72-48=24)$

Si jugamos con fichas de \$10 ,hemos ganado \$240 ; en un plazo no menor de 2 horas de juego.

Se recomienda después de cobrar varias veces seguidas ,retirarse de la mesa y descansar por lo menos una hora ,antes de volver a jugar.

Sistema Basado en Cuadros

Introducción:

Este sistema se descubrió estando jugando y anotando por muchísimo tiempo en distintos Casinos, ¿Qué es lo que se descubrió? Que en un ciclo de 37 pases en más del 95% de las veces se completa un Cuadro. Ejemplo1:

Números salidos en 37 pases:

10-21-27-28-21-14-33-6-21-30-13-6-19-21-26-3-27-31-35-12-22-27-17-11-2-33-15-21-36-34-36-31-30-4-0-16-7

	0		
1	2	3	
4	5	6	
7	8	9	
10	11	12	
13	14	15	
16	17	18	
19	20	21	
22	23	24	
25	26	27	
28	29	30	
31	32	33	
34	35	36	

Como usted puede ver se han completados los cuadros que están formados por los números:

10-11-13-14

11-12-14-15

13-14-16-17

Cómo jugar

Usted deberá llevar una hoja donde esté el paño impreso para ir marcando los números que van saliendo.

A medida que van saliendo los números se van borrando en el papel, lo que usted tiene que observar es que se esté apunto de completar un Cuadro y anotar el número faltante, demostración con los números del Ejemplo:

Números salidos:

Pase 1 = 10

Pase 2 = 21

Pase 3 = 27

Pase 4 = 28

Pase 5 = 21

Pase 6 = 14

Pase 7 = 33

Pase 8 = 6

Pase 9 = 21

Pase 10 = 30

Pase 11 = 13

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Aquí puede ver que falta salir el número 11 para que se complete el Cuadro 10-11-13-14, usted debería apostar el número 11 pero no lo apostará porque van muy pocos pases, las apuestas comienzan en el pase 18.

Sigamos anotando:

Pase 12 = 6

Pase 13 = 19

Pase 14 = 21

Pase 15 = 26

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Con la salida del número 26 usted puede observar que para que se complete el Cuadro 26-27-29-30 falta salir el número 29, entonces al llegar al pase 18 usted ya tiene dos números para apostar, el 11 y el 29 , sigamos...

Pase 16 = 3

Pase 17 = 27

Aquí hemos llegado al pase 17 lo cual indica que para el siguiente tiro debemos apostar los números que habíamos anotado anteriormente, el 11 y el 29, mientras usted está apostando deberá continuar marcando los números que salgan y en caso

que se esté por formar otro Cuadro usted deberá apostar también al nuevo número, sigamos anotando y desde ahora también apostando...

Pase 18 = 31 Apuesta 1 ficha al 11 y 29

Pase 19 = 35 Apuesta 1 ficha al 11 y 29

Pase 20 = 12 Apuesta 1 ficha al 11 y 29

Pase 21 = 22 Apuesta 1 ficha al 11 y 29

Pase 22 = 27 Apuesta 1 ficha al 11 y 29

Pase 23 = 17 Apuesta 1 ficha al 11 y 29

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Aquí con la salida del número 17 se deberá apostar también al número 16 porque con su salida se completaría el Cuadro 13-14-16-17, entonces nuestra próxima apuesta será a los números 11-29 y 16

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Pase 24 = **11**- Apuesta 1 ficha al **11**, 29 y 16 **iGanamos!**

Total apostado 15 fichas

Cobrado 36 fichas

Ganancia **21** fichas

En este momento usted puede retirarse, comenzar una jugada nueva como si llegara al Casino o buscar que se complete otro Cuadro, lo recomendable es empezar una jugada nueva utilizando los últimos 10 o 12 números para ahorrar tiempo, pero gente que juega este sistema desde hace mucho tiempo dice que puede buscar otro Cuadro con muy buenos resultados, vamos a ver que pasa con nuestro Ejemplo1, sigamos...

Estamos en el pase 24 y ya tenemos un Cuadro completo con el cual ganamos 21 fichas, al salir el número 11 se completó el Cuadro 10-11-13-14 pero a su vez hizo que se esté por formar el Cuadro 11-12-14-15, con lo cual deberemos apostar el número 15 y los que veníamos apostando antes menos el 11 que ya salió, se apuesta al 15, 16 y 29

Pase 25 = 2 Apuesta 1 ficha al 15, 16 y 29

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Con la salida del 2 se habilita el 5 para jugar, la próxima apuesta será a los números 5, 15, 16 y 29

Pase 26 = 33 Apuesta 1 ficha al 5, 15, 16 y 29

Pase 27 = **15** Apuesta 1 ficha al 5, **15**, 16 y 29 **iGanamos!**

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Total apostado 11 fichas

Cobrado 36

Ganancia **25** fichas

Ganancia Total $21 + 25 = \mathbf{46}$

Aquí se deberá parar el juego sí o sí, se puede ir a casa feliz o empezar una nueva jugada, pero NO busque borrar otro Cuadro de esta misma jugada porque se puede atrasar mucho y puede estar jugando 6, 7 y hasta 8 números con lo cual se necesitan progresiones muy grandes y no tiene sentido arriesgar tanto capital. ¿entendió esto último?!

Hagamos otra jugada, Ejemplo 2:

Números salidos en 37 pases:

24-28-8-14-28-7-33-14-33-33-35-21-4-18-19-23-16-16-20-29-18-29-22-30-36-1-0-29-25-31-16-5-15-33-29-13-2

	0	
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Anotando 17 pases:

	0	
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12

13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

24-28-8-14-28-7-33-14-33-33-35-21-4-18-19-23-16-

En el próximo pase deberemos apostar a los números 5 y 20...

-16-

-20- ¡Ganamos!

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

Apostado 4 fichas

Cobrado 36 fichas

Ganancia **32** fichas

Busquemos completar otro Cuadro, en la próxima apuesta se deberán apostar además del 5 el 17 y el 22...

0		
1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21
22	23	24
25	26	27
28	29	30
31	32	33
34	35	36

-29-18-29-**22**- ¡Ganamos!

Apostado 12 fichas

Cobrado 36 fichas

Ganancia **24** fichas

Ganancia Total $32 + 24 = \mathbf{56}$ Fichas

Nota: los ejemplos que vimos aquí son de ruletas reales.

Importante!

Puede darse el caso que se le completen dos Cuadros al mismo tiempo, en este caso si antes no se había completado uno deberá parar el juego y comenzar de nuevo porque ya hay dos Cuadros completos aunque usted haya acertado solo uno, si ya se había

completado un cuadro no cambia nada porque igualmente debería parar el juego al completarse el segundo. Aquí está un ejemplo de cómo puede ocurrir esto:

16	17	18
19	20	21
22	23	24

Con la salida de 17 se completarían dos cuadros, 16-17-19-20 y 17-18-20-21.

Terminando:

¿Qué pasa si un cuadro se completa antes de tiro 18 que es el primero de nuestra apuesta? En este caso se deberá descartar la jugada y empezar a anotar en un nuevo paño, para ahorrar tiempo puede tomar los últimos números pero evitando obviamente que se le complete el cuadro, por ejemplo si se completó el cuadro 1-2-4-5 deberá fijarse cual de estos números está primero y anotará desde el próximo número, ejemplo:

9-25-**2**-34-11-22-**1**-17-3-**4**-36-0-**5** Cuadro completado, descartar jugada y anotar en nuevo paño desde el número 34, con esto ahorramos tiempo porque ya tenemos 10 tiros anotados en el nuevo paño.

Deberá llevar suficientes paños impresos para evitar confusiones y sobre escrituras que lo harán confundir.

Se puede empezar a apostar antes del pase 18 pero corre el riesgo de perder la caja porque puede estar apostando muchos números sin que salga ninguno por muchos pases, también puede empezar a apostar unos pases más tarde, con esto usted se va a perder de ganar muchas veces porque se le completará el Cuadro antes de empezar a apostar, pero hará al sistema **mucho más seguro**, está en usted decidir si quiere ganar rápido con mayor riesgo o si quiere estar unas horas más y sentirse más seguro.

La caja debe ser de 200 fichas, no se recomienda menos ni más, es difícil que usted pierda la caja pero si usted sigue apostando puede llegar a perder hasta el doble y tardará mucho en recuperarlo.

Se recomienda jugar con apuestas planas mientras se obtenga una ganancia, no aumente la apuesta hasta estar perdiendo 36 fichas, cuando llegue a -36 apueste con 2 fichas a cada número, cuando llegue a -72 apueste con 3 fichas a cada número, cuando llegue a -108 apueste con 4 fichas a cada número, etc.

Si usted está ganado más de 50 fichas retírese y vuelva otro día, este es un muy buen sistema pero usted debe saber que el Casino en el largo plazo gana el 2,7% (5,6% en ruletas de doble 00) si usted juega mucho tiempo en el largo plazo terminará perdiendo, la única manera de ganar en el largo plazo es jugando sistemas seguros y retirándose cuando se está ganando.

Si luego de unos días de juego se siente capaz anote en dos mesas simultáneamente así tendrá juego más rápido, recuerde que si se completa un Cuadro antes del pase 18 deberá empezar otra anotación.

ALB 2000

Sistema Cannon

Creado por Jed Cannon

► Este sistema de ruleta es totalmente mecánico.

*Usted debe seguir siempre las reglas y no cambiarlas.

*Cuando usted logra su objetivo debe parar.

*Cuando usted llega al límite de pérdidas deténgase!

Lealo de nuevo.

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

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

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

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

Estas dos reglas son fundamentales en el Sistema Cannon.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NIVEL 7 => 0 1 2 4 14 15 19 20 21
NIVEL 8 => 5 8 9 10 16 18 22 23 24
NIVEL 9 => 0 2 3 6 13 17 25 26 27
NIVEL 10 => 0 7 8 11 12 18 28 29 30
NIVEL 11 => 0 1 9 14 16 26 31 32 33
NIVEL 12 => 3 6 11 12 13 17 34 35 36

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

NIVEL 1 => 0 00 1 2 3 13 14 15 24
NIVEL 2 => 4 5 6 16 17 18 21 22 23
NIVEL 3 => 7 8 9 11 12 19 20 26 28
NIVEL 4 => 7 8 10 11 12 25 27 29 30
NIVEL 5 => 1 2 3 13 14 15 34 35 36
NIVEL 6 => 4 5 6 16 17 18 31 32 33
NIVEL 7 => 6 7 8 19 20 21 31 32 33
NIVEL 8 => 3 4 5 22 23 24 34 35 36
NIVEL 9 => 0 00 9 10 25 26 27 29 30
NIVEL 10 => 0 9 11 12 25 26 28 29 30
NIVEL 11 => 16 17 18 19 20 21 31 32 33
NIVEL 12 => 13 14 15 22 23 24 34 35 36

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

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

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

Cuando se gana se pasa al siguiente nivel-.

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

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

Muy simple!

12 niveles

9 números por nivel.

Cuando gana sube un nivel.

Cuando pierde 5 veces retrocede un nivel.

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

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

Si usted pierde mas de 100 fichas RETIRESE.

LEA todo de nuevo si no le quedo claro-.

Sistema Detector

Creado por Bob Gordon, PO Box 1107, Wangara, Western Australia, 6027

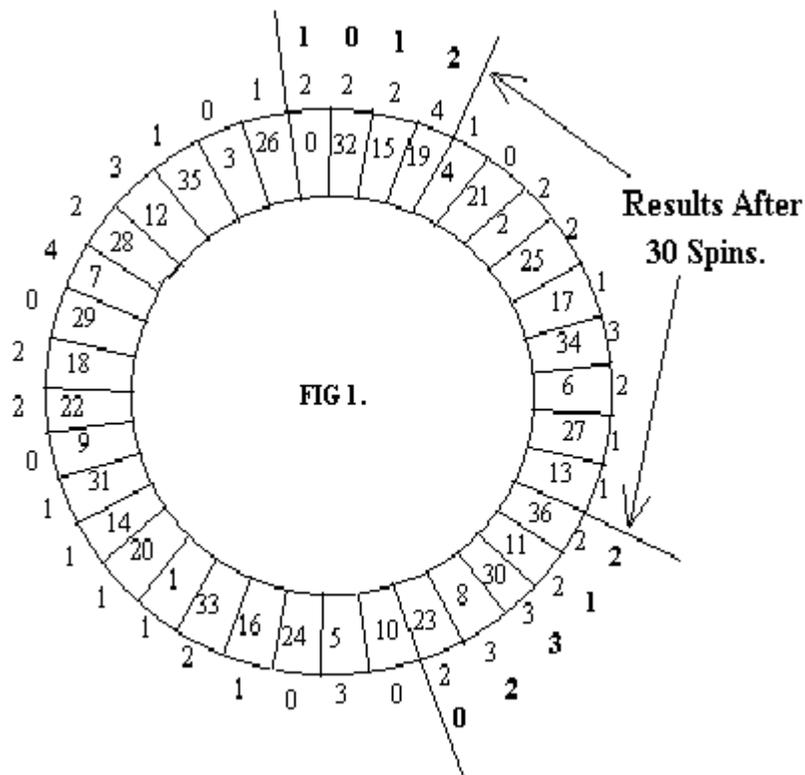
El propósito y objetivo de este método era detectar lo más pronto posible cualquier tipo de propensión (predisposición) en la rueda, y saber los números buenos antes de que salgan. Revisando centenares de viejos registros, noté ciertas tendencias, previas a que salieran ciertos números.

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

REGLAS

1. Registrar los resultados de 60 tiradas de 4 mesas diferentes.

2. Cuando tengas aproximadamente 50, empezá a marcar un cartón de puntajes con los resultados, como en la Fig 1



(resultados después de 30 tiradas)

3. Hacé tu última actualización después de 60 tiradas, después rápidamente seleccioná la rueda en la que jugarás.

4. Elegí una de las ruedas en la que por lo menos 4 números, juntos en la rueda, hayan salido por lo menos dos veces.
Deben estar rodeados, ambos lados, por números que hayan salido como máximo una vez.

5. Puede ser que sólo tengas 4 números en un grupo así o puede ser que tengas 7 u 8 números juntos.

Incluso podés tener 2 grupos así en la misma rueda.

Lo que tenés que hacer es apostar a todos los números del grupo, o grupos, durante las próximas 30 tiradas.

6. No elijas una mesa en donde hay más de 2 grupos.

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

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

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

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

10. Devolvé todas tus ganancias a tu pozo.

11. Empezá con un pozo de \$500, con un resguardo de \$500 si estás empezando con fichas de \$5.

Si estás empezando con fichas de \$2 entonces necesitás un pozo de \$200 con \$200 de resguardo.

Este resguardo es sólo en caso de que te toque una serie pobre durante el comienzo. Más adelante, tu pozo siempre en aumento, debería cubrir cualquier desliz.

12. Cada vez que doblás tu pozo doblá tu apuesta.

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

RESULTADOS DE 15 JUEGOS DE UN CASINO GENUINO.

Juego	Numeros	Elegido	Resultado	Unidad	Ganancia	Caja
			Unidad +/-	Valor\$	Perdida\$	\$500

1	4	5	+55	5	+275	775
2	5	5	+30	5	+150	925
3	7	10	+150	5	+750	1675
4	5	7	+102	10	+1020	2695
5	6	5	0	20	0	2695
6	5	4	-6	20	-120	2475
7	5	8	+138	20	+2760	5230
8	4	4	+24	25	+600	5830
9	9	7	-18	25	-450	5380
10	4	6	+96	25	+2400	7780
11	4	4	+24	25	+600	8380
12	5	5	+30	25	+750	9130
13	6	5	0	25	0	9130
14	4	6	+96	25	+2400	11530
15	4	4	+24	25	+600	12130

Progresion de Atila para seisenas (líneas)

Es un sistema en que se juegan las seis seisenas, tomadas de tres en tres.

Los dos grupos a jugar son los siguientes:

Primer grupo: Las seisenas 1, 3, y 5 : es decir, 1/6 , 13/18 y 25/30.

Segundo grupo: Las seisenas 2 , 4 y 6 ; es decir 7/12 , 19/24 y 31/36.

Forma de proceder.

1º- Se espera a que salga el primer número. Si pertenece al primer grupo se juegan las seisenas de ese grupo. Por el contrario, si el primer número es de las seisenas del segundo grupo, se comienza por el segundo grupo.

2º- Cada grupo tiene tres posturas (1 - 1 - 1), que se colocan sobre cada una de las seisenas.

3º- La segunda postura se busca de la forma siguiente: Si hemos ganado en la primera postura, se repite la misma postura. Si hemos perdido la primera vez, comenzamos a jugar las seisenas del segundo grupo.

4º- Las posturas siguientes se buscarán de la misma forma: Si se gana, se repite el mismo grupo; si se pierde, se pasa al grupo contrario.

5º- Progresión: Como en todos mis sistemas, se aplica mi progresión (1 - 1 - 1 ; 2 - 1 - 1 ; 2 - 2 - 1), con la particularidad de que cada grupo tiene su propia progresión, independiente una de la otra.

6º- El "0" : Cuando sale el "0" se aumenta la progresión como si hubiéramos perdido, pero continuamos jugando en el mismo grupo en que estábamos antes de salir el "0".

7º- No hay que olvidar ninguna de mis recomendaciones

..... Reducir la progresión si está muy alta

..... Interrumpir la progresión cuando está alta y estamos con saldo positivo en esa serie, o perdiendo sólo unas pocas fichas, y empezar de nuevo..

..... En resumen, **PRUDENCIA.**

8º- Aumentar una ficha cuando perdemos y reducir una ficha cuando se gana.

9º - Para todos los efectos, cada grupo funciona independiente del otro en todos los sentidos, como si fuesen dos jugadores diferentes.

10º- No hace falta que aclare que el grupo que más salga se jugará más veces, y, al contrario, el que salga menos veces, se juega también menos posturas. Con ello conseguimos jugar a favor de la tendencia de la mesa.

Expongo un ejemplo para mayor claridad:

... Primer número: No se juega : sale 32

1º grupo	2º grupo	nº	Resultado
	1 - 1 - 1*	31	6 - 3 = + 3
	1 - 1 - 1*	35	6 - 3 = + 3 ... + 6
	1 - 1 - 1	3	0 - 3 = - 3 --- + 3 ***
1 - 1* - 1		15	6 - 3 = + 3 ... + 6
1* - 1 - 1		2	6 - 3 = + 3 ... + 9
1 - 1* - 1		18	6 - 3 = + 3 ... + 12
1 - 1 - 1		21	0 - 3 = - 3 ... + 9 ***
	2 - 1 - 1	13	0 - 4 = - 4 ... + 5 ***
2* - 1 - 1		6	12 - 4 = + 8 ... + 13
1 - 1 - 1		29	0 - 3 = - 3 ... + 10 ***
	2 - 2 - 1*	36	6 - 5 = + 1 ... +11
	2* - 1 - 1	19	12 - 4 = + 8 ... + 19
	1 - 1 - 1	9	0 - 3 = - 3 ... + 16 ***
2 - 1 - 1	-	20	0 - 4 = - 4 ... + 12 ***
	2 - 1 - 1	4	0 - 4 = - 4 ... + 8 ***
2 - 2* - 1		15	12 - 5 = + 7 ... + 15
2* - 1 - 1		4	12 - 4 = + 8 ... +23
1 - 1* - 1	-	18	6 - 3 = + 3 ... + 26

* *Significa acierto en la seisena o línea.*

*** *Significa cambio de grupo.*

Esta es una partida real, jugada por mi la semana pasada. Si quieren saber el resultado final, fue de + 63 fichas en 61 bolas. Jugué una ficha alta, porque la exposición es pequeña.

EL SISTEMA DE RULETA MEJOR Y MÁS SEGURO DEL MUNDO

Este es el título de este sistema que acaban de enviar a sistemas-ruleta.com ,con este nombre es vendido en internet ,realmente "mucho título".

► Ganancia promedio \$60 por hora usando fichas de \$1.

Las sesiones de pérdida son poco comunes. (Aproximadamente dos por mil giros).

Esto es un sistema « original » - no una « nueva » versión de un viejo sistema. Nunca ha sido publicado anteriormente.

Dos apuestas son hechas en cada giro :

Menores (1-18) y la tercera docena (25-36)

Apuesta uno – Uno a Dieciocho

La apuesta 1 – 18 afuera de la mesa de a ruleta cubre los números 1 al 18. Esta apuesta paga igual dinero al apostado, y significa que una apuesta de \$1 paga \$1 si cualquiera de los números del 1 al 18 gana.

« ... »

Apuesta dos – Tercera docena

La apuesta a la tercera docena en las afueras de la mesa de la ruleta cubre los números del 25 la 36. Esta apuesta paga 2 a 1, es decir, que una apuesta de \$1 paga \$2 si cualquiera de los números del 25 al 36 sale.

« ... »

Colocando las dos apuestas a la vez : 1 – 18 y la tercera docena

Se pueden cubrir 30 números en la ruleta colocando dos apuestas en cada giro : 1 – 18 y la tercera docena.

Sólo 8 números pueden hacer que usted pierda :

0, 00, 19, 20, 21, 22, 23 y 24.

Usted debe colocar las dos apuestas en cantidad de 3 fichas en 1 – 18 y 2 fichas en la tercera docena.

¿Porque?

Si sale un número 1 – 18, usted gana 3 fichas en 1 – 18 y pierde dos fichas en 25 a 36, para una ganancia de 1 ficha.

Si sale un número 25 a 36, usted gana 4 fichas en esa apuesta y pierde 3 fichas en 1 – 18 para una ganancia de 1 unidad.

¿Cuántas veces seguidas se pueden perder las apuestas?

Usted estará feliz de saber que las dos apuestas unidas no se pierden muy seguido y no muchas veces seguidas. Eso es porque en cada giro usted tiene 30 oportunidades de ganar contra sólo 8 oportunidades de perder. Estas desigualdades de ganancia están tremendamente a su favor!

Luego de miles de pruebas usando giros guardados de casinos, la mayor de las veces seguidas en que las dos apuestas se perdiéron fue de 4 veces. Cuatro veces seguidas increíble!

En un promedio de 1,000 giros, deben haber 210 pérdidas una sola vez, 40 pérdidas de dos veces seguidas; 9 pérdidas de tres veces seguidas; 2 pérdidas de cuatro veces seguidas y 0 pérdidas de cinco veces seguidas o más. Estos números son basado en probabilidad matemática.

Durante nuestras pruebas, los números variaron de cada grupo de 1,000 giros, pero no por mucho.

Nunca hemos visto pérdidas de cinco veces seguidas en nuestras pruebas. Esto no significa que cinco pérdidas seguidas o más no sean posibles. Cualquier cosa es posible, pero las desigualdades contra ver cinco pérdidas seguidas o más son inmensas! En promedio, usted experimentará una pérdida, dos veces seguidas o más, una vez cada 40 giros. Con semejantes bajas probabilidades de tener "pérdidas seguidas", usted puede formular progresiones ganadoras para aprovecharse de estas grandes desigualdades.

Una progresión ganadora

Si cualquiera de los ocho números perdedores aparece, 0, 00, 19, 20, 21, 22, 23 o 24, se pierden ambas apuestas por un total de 5 fichas. Si se apuestan 5 fichas en cada giro, usted perderá dinero a la larga. Sin embargo, si se incrementan las dos apuestas luego de una pérdida, usted va a ganar más dinero del que usted pierde.

Aca está la progresión ganadora.

Una pérdida:

Nuestra « apuesta básica » es 3/2 (3 fichas en 1 – 18 y 2 fichas en la docena 3).

Siga apostando 3/2 hasta que tenga una pérdida (cuando 0, 00, 19, 20, 21, 22, 23 o 24 aparece).

Luego de su primera pérdida, incremente sus apuestas a 9/6.

Si esa apuesta gana, su próxima apuesta será también 9/6.

Si esa apuesta gana, usted habrá hecho 1 ficha de ganancia.

Usted solo necesita ganar los próximos 2 giros seguidos para tener ganancia.

Por ejemplo, el primer giro es 21. Usted pierde 5 fichas.

Su próxima apuesta es 9 fichas en 1 – 18 y 6 fichas en la tercera docena.

El próximo giro es 4. Usted gana 9 fichas en 1 – 18 y pierde 6 fichas en la tercera docena para una ganancia de 3 fichas.

Cuando usted resta las 5 fichas que se han perdido en el primer giro, todavía se deben recuperar 2 fichas.

Su próxima apuesta es de 9 y 6 fichas. El próximo giro es 7.

Usted ha ganado por este giro 3 fichas. Sume eso a su – 2 fichas y usted estará ganando 1 ficha. Ahora usted va a regresar a la apuesta básica 3/2.

Dos pérdidas seguidas :

Nuestra « apuesta básica » es 3/2 (3 fichas en 1 – 18 y 2 fichas en la tercera docena).

Luego de la primera pérdida, su próxima apuesta será 9/6.

Si esa apuesta se pierde, su próxima apuesta debe ser 33/22.

Si esa apuesta gana, su próxima apuesta es también 33/22.

Si esa apuesta gana, usted ha hecho 1 unidad de ganancia.

Su próxima apuesta será 3/2.

Tres pérdidas seguidas :

Nuestra « apuesta básica » es 3/2 (3 fichas en 1 – 18 y 2 fichas en la tercera docena).

Luego de la primera pérdida, su próxima apuesta será 9/6.

Si esa apuesta se pierde, su próxima apuesta debe ser 33/22.

Si esa apuesta pierde, su próxima debe ser 74/36.

Si esa apuesta gana, su próxima apuesta debe ser 74/36.

Si esa apuesta gana, su próxima apuesta debe ser 74/36. Su próxima apuesta debe ser 3/2.

Si cualquiera de las últimas apuestas pierde, asuma su pérdida de \$185 y juegue despues. No arriesgue más de \$100 en un solo giro.

El dinero necesario es de \$185.

En promedio en 1,000 giros usted debe ganar \$630. (\$1,000 menos 2 pérdidas de \$185 cada una). Como fué dicho antes, usted debe tener sólo 2 pérdidas de cuatro veces seguidas.

La progresión anterior es la que usamos cuando aplicamos este sistema. Usted puede experimentar con su propia progresión si lo desea.

Convirtiendo las cuatro pérdidas seguidas en ganadoras.

Hemos encontrado un secreto que elimina muchas de las pérdidas de cuatro veces seguidas ! Siempre que uno de los ocho números perdedores aparezca, cambie a las dos apuestas opuestas en la próxima apuesta: (en la próxima apuesta luego de una pérdida, coloque 9 fichas en 19-36 y 6 fichas en la primera docena). Luego, regrese a su apuesta normal.

Consideremos esta secuencia :

19

21

19

23

19

21 (apostamos en 19 – 36 y en la primera docena y ganamos !)

19 (volviendo al 1 – 18 y la tercera docena perdemos)

23 (apostamos en 19 – 36 y en la primera docena y ganamos !)

Este es realmente el sistema de ruleta mejor y más seguro del mundo. Buena suerte. Y no olvide probar este sistema antes de jugar por dinero real.

Sistema Nuestro

PASOS A SEGUIR:

1 - Debes esperar a que salgan 5 jugadas seguidas, por ejemplo 5 menores seguidos ó 5 mayores seguidos. Y sólo en ese momento es en el que entraremos en acción.

2 - Si han aparecido 5 mayores, Automáticamente apostaremos 3 fichas en las siguientes 3 seisenas 1 ficha en la seisena del 1 al 6, otra del 7 al 12 y la ultima del 13 al 18.

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

Por lo tanto, tras 5 números menores seguidos, nuestra apuesta son 3 fichas a las 3 seisenas mayores.

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

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

3 - Tras 6 menores seguidos, apostaremos en las 3 seisenas mayores el doble de fichas de la apuesta anterior, de forma que si ganamos nos devuelvan en total 12, las 6 apostadas, la perdida en el paso anterior y 3 que serán la que habremos ganado.

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

4 - Tras 7 menores seguidos habremos perdido en total 9 fichas, esto nos obliga a apostar 12 en las 3 seisenas mayores. No es muy usual llegar hasta este paso, pero se debe tener en cuenta.

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

Tras 8 menores seguidos habremos perdido en total 21 fichas, por lo que para recuperarlas con creces nuestra última apuesta la realizaremos colocanto 24 fichas en las 3 seisenas mayores.

El siguiente cuadro muestra el esquema general de apuestas:

1º) menor

2ª) menor

3ª) menor

4º) menor

5º) menor

6º) Apostamos 3 Fichas . Si ganamos +3. Si perdemos -3.

7º) Apostamos 6 Fichas. Si ganamos +3 Si perdemos -9.

8ª) Apostamos 12 Fichas. Si ganamos +3 Si perdemos -21.

9ª) Apostamos 24 Fichas. Si ganamos +3 Si perdemos -45.

Como podemos ver, la única forma de perder dinero es que salgan 9 menores seguidos (cosa prácticamente imposible) en cuyo caso tan solo perderíamos 45 fichas. Tranquilo!! Prueba a tirar una moneda varias veces a ver si consigues sacar 9 caras seguidas....

Si perdemos, se duplica la apuesta hasta ganar, pero cuando ganamos, se vuelve a la humilde y efectiva apuesta de 3 fichas PARA SEGUIR GANANDO!. Puede que no ganemos millonadas, pero con el tiempo, se puede muy bien ir apostando como apuesta mínima cada vez más. Yo empecé de 6 pesos (3 fichas de \$2 en mar Del plata), después pasé a apostar de 15 en 15 (3 fichas de \$5 en mar del plata).

Por supuesto retirarse si se pierde la caja unicial, lo ideal para implementar esta forma son 50 fichas (recomendamos 50 fichas de \$2 es decir \$100)

Va un juego para que lo prueben y no olviden que se puede consultar via msn.

Usuario

EducacionySoftware

Sistema Atila

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

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

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

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

1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1
2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1

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

1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1
2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1
2.....2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1
2.....2.....2.....1.....1.....1.....1.....1.....1.....1
2.....2.....2.....2.....1.....1.....1.....1.....1.....1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La portura máxima que he puesto en la mesa es:

6.....5.....5.....5.....5.....5.....5.....5.....5

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

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

2º La exposición puede llegar a ser alta, pero si de verdad se pretende ganar en un Casino hay que luchar con las mismas armas con las que juega este, y una de ellas es disponer de una cantidad de fichas que te permitan realizar tu sistema. Para jugar con tranquilidad este sistema es necesario disponer de 500 fichas, aunque nunca las vayamos a utilizar. Sobre esto os voy a intentar "aconsejar": Yo juego a ganar 100 fichas por sesión, de 5 dólares la ficha. La forma de jugar el ejemplo expuesto ha sido jugar cada serie hasta conseguir más de 50 fichas. Al conseguirlas, paso a la siguiente serie, y así hasta acabar todas las series. De todas las formas, yo, en el casino, juego una sólo serie, hasta conseguir las 100 fichas.

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

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

primera docena con las segunda de las docenas segunda y tercera, y todas las combinaciones que se me ocurrieron.

5º Con este sistema solamente he perdido una vez en Enero de 1981, en el casino de Estoril, y jugaba los números 9-12-15-18-21-24-27-30 y 33. Durante años conservé la permanencia de aquella partida, y los números fueron increíbles. Salieron todos varias veces, menos los míos, e incluso en veintisiete números salieron 8 ceros, cuatro de ellos seguidos cuando yo jugaba las posturas más altas, pero esto no son más que historias de jugador viejo, que ruego me disculpeis.

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

Quién crea que ser jugador profesional es fácil, está equivocado... Pero esa es otra cuestión ...

Aplicación del sistema

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

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

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

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

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

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

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

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

Y ahora viene lo verdaderamente importante del sistema: La primera mesa que obtiene una ganancia de 3 fichas deja de jugar y comunica al resto su posición. En el

caso que el saldo de las demás mesas sea 0 o positivo no importa cuanto, se concluye la sesión. Existe una sola excepción a esta regla y es que superadas las 3 fichas alguna chance este en condiciones de ascender un termino en la progresión de Guetting, en ese caso se seguirá jugando.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sistema Triángulo Numérico

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

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

```
1
2
3
5 3
8 5
12 8
17 12 8
23 17 12
30 23 17 12
38 30 23 17
47 38 30 23 17
57 47 38 30 23
68 57 47 38 30 23
80 68 57 47 38 30
93 80 68 57 47 38 30
```

107 93 80 68 57 47 38
122 107 93 80 68 57 47 38
138 122 107 93 80 68 57 47
155 138 122 107 93 60 68 57 47
173 155 138 122 107 93 80 68 57
192 173 155 138 122 107 93 80 68 57

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

Agotada esa línea horizontal se habrán ganado algunos tantos; se suponen también amortizados los desembolsos para comenzar de igual manera. Para mejor interpretación del empleo de este triángulo numérico diremos que cuando se pierde la postura, se descende; y cuando se gana, se sigue hacia la derecha, mientras queden términos para jugar.