

LA INVENCIBLE SAGRADA



Original: R. De Lucia y J. Santana

ÍNDICE

Condiciones Históricas	3
Corte Horizontal del Cilindro	7
Teoría de los Números	9
Adicción Teosófica	10
Operaciones Numéricas	12
Figuras por Reducción Teosófica	16
Conclusiones	17
Sistema “La Invencible Sagrada” Clásico (variante A)	18
Sistema “La Invencible Sagrada” Clásico (variante B)	19
Sistema “La Invencible Sagrada” Clásico (variante C)	20

RESUMEN HISTÓRICO Y CONSIDERACIONES GENERALES DE LA RULETA

Dadas las circunstancias que rodearon al nacimiento de la Ruleta (tiempo histórico, oscurantismo científico) es inevitable nuestra intromisión en las costumbres de la época, tanto en procedimientos científicos antiguos, como así también en aquellos de origen esotérico abundantes en aquellos tiempos... Pero debe quedar bien claro que nuestro análisis estará totalmente despojado de cualquier aspecto **místico** o **religioso**, pues solo el empirismo científico nos impulsa a este trabajo.

CONDICIONES HISTÓRICAS

Podemos situar el nacimiento de la Ruleta (tal como se conoce en nuestros días, sistema francés, con un solo cero) en un tiempo histórico conocido como el de la Edad Media.

El entorno que imperaba en aquellos tiempos no fue nada propicio para los adelantos y nuevos descubrimientos científicos. Fuertes aspectos culturales arraigados en el seno social, conspiraban contra cualquier inquietud científica, considerándolas como actos de brujería.

La Iglesia representaba la **verdad absoluta**, la religión emprendía dura batalla contra la ciencia, y la Santa Inquisición -brazo represor de ambas- condenaba a la hoguera a todo aquel científico que con sus ideas se atreviera a desafiar a esa pretendida verdad. Hombres de ciencia fueron acusados de practicar brujería y fueron salvajemente perseguidos... Esta época histórica fue conocida como la triste etapa **oscurantista** de la humanidad.

La ciencia incipiente por aquellos tiempos, buscó amparo y protección en algunos Reyes de Europa, quienes con sus ejércitos los protegieron a cambio de compartir sus descubrimientos... Pero donde aquellos primitivos científicos demostraron sus conocimientos fue precisamente en las formas que hábilmente emplearon para ocultar sus valiosos trabajos y sus grandes obras científicas.

Uno de los ejemplos mas gráficos de lo dicho puede verse en la magistral narración del Maestro Fulcanelli, cuando en su libro (traducido a varios idiomas) "El Misterio de las Catedrales", muestra como los Alquimistas de aquel entonces, ocultaron en el arquitectónico estilo Gótico de las grandes catedrales europeas, la fabricación de la Piedra Filosofal, la gran obra de la antigua Alquimia.

En cada columna de aquel maravilloso estilo arquitectónico, en las esplendorosas formas y figuras de los hermosos vitrales, en la imponente majestuosidad de sus altares, estaba la clave de un lenguaje oculto que solamente aquellos "iniciados" de la ciencia podían leer e interpretar.

En este ultimo párrafo radica la clave que puede desentrañar un misterio que rodea a la Ruleta desde su aparición y también nos puede revelar el porqué de la gran **contradicción** que encontramos en su creador... Invención que se le atribuye al brillante matemático y filósofo francés Blaise Pascal.

Para observar con mayor claridad la mencionada **contradicción**, analizaremos el perfil científico y filosófico de Blaise Pascal y así nos iremos introduciendo en las Bases y Fundamentos de nuestro Sistema de Juego, íntimamente relacionado a las descritas circunstancias históricas y a la personalidad científica del genio francés.

Bajo la sombra de una larga guerra nació el hombre que pudo diseñar y construir la primera maquina automática de calcular, el primer pequeño paso hacia la computadora digital electrónica de nuestros días... Y a quien se le atribuye la invención de la ruleta "francesa" tal como se la conoce en nuestros días.

Era el año 1623 y transcurría la que se llamaría guerra de los treinta años (1618 - 1648) entre Protestantes y Católicos Romanos.

La figura de Blaise Pascal, el científico y filósofo francés cuya contribución a las matemáticas y la filosofía, iba a influir en el mundo mucho más aún que la guerra que encontró en su nacimiento.

Reconocido como uno de los mayores físicos y matemáticos de su tiempo - desarrolló la Teoría de las Probabilidades (piedra angular y punto de partida en la invención de la Ruleta)- y sin dudas fue también uno de los grandes escritores místicos de la Literatura Cristiana.-

En 1631 se mudó a Paris, donde continuo sus estudios, lo que le permitió a Blaise seguir desarrollando su talento en física y matemáticas, mostrando su genio muy tempranamente. A los 11 años realizaba experimentos y escribió un trabajo sobre la interrupción de los sonidos cuando el objeto vibrante que lo generaba era alterado.

Mientras su curiosidad de niño lo llevaba al tema de la geometría, su padre lo introdujo en el estudio del griego y el latín. Sin el beneficio de un maestro, el joven Blaise descubrió por si mismo los axiomas básicos de la geometría y fue mas allá, comprobando la 32^o Proposición de Euclides... Abrumado, su padre rápidamente comenzó a ilustrar a su hijo en los misterios de la geometría. Así, el desarrollo intelectual de Pascal alcanzo rápidamente grandes alturas, y a los doce años fue designado por una comisión para juzgar los procedimientos determinantes de las longitudes.

En el mismo año descubrió un error en la gomería de Rene Descartes. A los 13 años fue introducido en la Sociedad de la Libre Academia. Cuando Blaise tenía 16 años desarrolló el primer Calculador Automático (La Pascana) y formuló uno de los teoremas básicos de la geometría proyectiva, conocido como el **Teorema de Pascal**, que desarrolló en su *Tratado de las Secciones Cónicas* en 1639.

Descartes, a quien el padre Mersenne había comunicado un extracto de la obra, negó que el mismo pudiera atribuírsele a un adolescente... A los 25 años, en 1648, probó por experimentación, que el nivel de la columna de mercurio de un barómetro queda determinado por el aumento o disminución de la presión atmosférica (efecto de la presión atmosférica en el equilibrio de los líquidos).

Seis años mas tarde junto al matemático francés Pierre de Fermat, formularon trabajos sobre la teoría matemática de las probabilidades, un hecho muy importante en campos como la estadística, la matemática y la moderna física teórica. Otras importantes contribuciones científicas incluyen La ley de Pascal sobre la presión de los Fluidos y sus investigaciones en Números Infinitesimales.

Su metodología reflejó su énfasis en la experimentación Empírica como opuesta a la Analítica, sosteniendo que el progreso humano es perpetuado por la acumulación de los descubrimientos científicos resultado de aquellas experimentaciones.

A la edad de treinta años con muchos logros científicos obtenidos, se produce un giro fundamental en su vida. Su forma de ser y de pensar toman un sentido opuesto al transitado hasta aquí (es el comienzo de la "misteriosa" **Contradicción de Pascal**), despreciando su pasado, instruye a su familia para que mirara sus intereses científicos como juegos y diversiones de juventud.

Pascal dedicó sus últimos 9 años de vida a Dios. En 1654 ingresó en la comunidad Jansenista de Port Royal, donde tuvo una vida rigurosamente ascética hasta su muerte, ocho años más tarde, escribió prolíficamente sobre temas religiosos y retornó a la ciencia solo brevemente para distraer su mente.

En 1656 escribió las famosas "Cartas Provinciales" en la cual atacaba a los Jesuitas por su simpatía con los Naturalistas del Siglo XVI. Su declaración religiosa más positiva fue publicada en 1670 como "Apología de la Religión Cristiana". Su trabajo final fue "Pensamientos en Religión", también publicado en 1670. En 1658 su salud se estaba deteriorando, pero aún así, continuaba escribiendo acerca de sus observaciones religiosas.

El 19 de agosto de 1662, a los 39 años, Blaise Pascal falleció de hemorragia cerebral. El gran matemático que utilizó su talento en diferenciar lo que observó como un propósito real en su vida, pronunció estas últimas palabras: "Dios, nunca me abandone". Reflexionando esta última frase, así como también la última parte de su vida, se nos plantean una serie de interrogantes relacionados a una "aparente" gran contradicción...

¿Porqué un brillante hombre de ciencia súbitamente abandona la misma en lo mejor de su prolífica vida y se abraza a la religión, buscando refugio en ella? ¿Acaso Ciencia y religión no estaban enfrentadas, con un alto grado de violencia por parte de esta última? El Método Empírico -base de la ciencia- ¿No estaba también enfrentado a la lógica Aristotélica que conducía hasta Santo Tomás de Aquino? ¿Fue el temor lo que empujó a Pascal a su conversión religiosa? Y la gran pregunta que nos compete formular a nosotros: ¿Porqué, si albergaba en lo íntimo de su ser la convicción religiosa que lo llevó a ser el brillante filósofo del Cristianismo, basó la invención de la Ruleta en un **número apocalíptico**, que en términos religiosos representa el **oscuro** poder que enfrenta abiertamente la mismísima figura de Cristo?

¿Fue esto último producto de la casualidad o Blaise Pascal al igual que los Alquimistas u otras Sociedades Secretas de aquellos tiempos, "ocultó" detrás del **simbolismo** del apocalíptico número la clave de un lenguaje desconocido, propio del Azar?

El **666** es el bíblico número que rige a la Ruleta, que como ya veremos, pretendemos descifrar, acción que nos revelará una armoniosa codificación numérica, oculta en lo profundo de este **número regente** (el 666), que no es precisamente producto de la casualidad.

La Distribución de los números en el cilindro está calculada hasta el más mínimo detalle para obtener un equilibrio realmente asombroso. Veamos en que forma se llegó a tal ubicación de los mismos.

El cilindro está formado por 36 números más el cero.

Si imaginariamente dividimos el cilindro en dos partes, trazando un corte vertical, partiendo del cero, cada parte estará constituida por 18 números, o sea, 18 números a la izquierda del cero y 18 números a la derecha del mismo.

Tenemos entonces que los 18 números de la izquierda del cero son los siguientes:

26-3-35-12-28-7-29-18-22-9-31-14-20-1-33-16-24-5

Mientras que los 18 de la derecha son los siguientes:

32-15-19-4-21-2-25-17-34-6-27-13-36-11-30-8-23-10

Observamos que cada una de las partes (izquierda y derecha) tienen 6 números de la 1ª docena y otros 6 números de la 1ª columna del tapete. También encontramos en cada una de las dos partes, 6 números de la segunda docena y 6 números de la segunda columna y, finalmente, vemos también 6 números de la 3ª docena y 6 números de la 3ª columna.

En el sector izquierdo del cilindro **dividido**, hay 9 números rojos y 9 números negros, y por ende, en el sector derecho del cilindro existen la misma cantidad de números **rojos** y **negros**, 9 números de cada uno de los colores.

Volviendo al sector Izquierdo del cilindro, encontramos 9 números pares y 9 impares, y en el sector derecho del cilindro existen la misma cantidad de pares e impares.

Terminando con las chances simples, observamos que en el sector izquierdo del cilindro también hay 9 números mayores y 9 números menores, y en el sector derecho siguiendo esta perfecta "simetría" como en todos los casos anteriores, volvemos a encontrar los 9 números mayores y los 9 números menores restantes.

Pero aquí no termina el maravilloso equilibrio, en estas equivalencias señaladas para los lados izquierdo y derecho del corte vertical del cilindro. Esta armonía continúa, pero además de ser sorprendente se torna desafiante y por momentos un manto de misterio parece envolverla, porque en el próximo paso de nuestro análisis sobre la composición del **cilindro**, comienza a vislumbrarse la cifra, el número que parece regir los movimientos de la **ruleta**.

Si sumamos los 36 números que componen el cilindro de la forma:

$1+2+3+4+5+\dots+36$, el resultado es **666**

Los 18 números de la izquierda, y por lo tanto también los 18 números de la derecha del cilindro, suman cada uno de ellos 333, que es exactamente la mitad de **666**, el resultado total de los números de la ruleta (perfecta distribución).

No es casual que en esta división, aparentemente los números de la derecha y de la izquierda fueron seleccionados a propósito para ubicarlos de esa forma, combinándolos en pares/impares, negros/rojos, mayores/menores, y que la suma de cada lado de exactamente la misma cifra.

La suma de todos los números negros es: 334

La suma de todos los números rojos es: 332

Sugiero que se retengan estas cifras y todas las que aparezcan, porque más adelante volveremos con un análisis algo más preciso sobre las mismas.

Explicaremos ahora como se procedió para seleccionar los números que están a la izquierda y a la derecha del cero.

Consideramos la progresión del 1 al 36. Formaremos las columnas de izquierda a derecha de la manera siguiente: comenzamos a la izquierda con el número 1, que es rojo, la de la derecha la iniciamos con el 2 que es negro.

Proseguimos alternando un número para cada columna hasta el número 19, en la columna de la derecha. A partir del número 11 invertimos el orden, poniendo el 11 en la columna de la derecha, y el 12 en la de la izquierda y así hasta el 28, negro, que está en la columna de la izquierda. En la misma columna ponemos el 29, el 30 a la derecha y así sucesivamente hasta terminar con el 36, que está a la derecha.

IZQUIERDA: 1-3-5-7-9-12-14-16-18-20-22-24-26-28-29-31-33-35

DERECHA 2-4-6-8-10-11-13-15-17-19-21-23-25-27-30-32-34-36

Con esto demostramos la perfecta simetría entre las dos columnas y su perfecto equilibrio, y que ningún número de la izquierda podría estar en el lugar de algún número de la derecha porque rompería su equilibrio y viceversa.

Después de haber estudiado esta correspondencia de números a ambos lados del cero (18 números en cada sector del cilindro dividido, con las características comunes que señalamos), conocimos en que forma se distribuyeron el negro y el rojo y establecimos que los 18 números que corresponden a la izquierda no pueden estar a la derecha, sucediendo lo mismo a la inversa.

Ya hemos dividido el cilindro en dos mitades a partir del cero (en forma vertical), lo que nos permitió realizar las observaciones anteriores, buscaremos la misma equivalencia a partir de la división **horizontal** del cilindro.

Corte Horizontal del Cilindro

Sobre el lado izquierdo del cilindro, después de la división horizontal, contamos 10 números hacia abajo; allí encontramos el número 5 y la línea del corte vertical del cilindro.

Sobre el lado derecho, en la parte de abajo, contaremos 8 números entre la división horizontal y la vertical, donde se encuentra el número 10.

Nuevamente tenemos 18 números entre ambos lados inferiores. Si sumamos los números de esta mitad, que llamaremos mitad de abajo, obtendremos 333 como resultado. Pasa lo mismo que en la mitad de arriba, sumando 333.

En la división vertical, los números de las columnas de la izquierda y de la derecha del cilindro suman 333, en cada una, por lo tanto su total es **666**. En la división horizontal los números de la mitad de arriba suman 333, y lo mismo ocurre con los de la mitad de abajo, lo que nos da un total de **666** también.

Las dos mitades no tienen la misma cantidad de números de cada docena, tal como ocurriera en el corte vertical del cilindro. Pero cada mitad si tiene seis números de la primera, segunda y tercera columna del paño de la mesa de juego.

Aquí el perfecto equilibrio se vio ligeramente alterado, pero lo que siguió inalterable marcando una misteriosa armonía fue el **666** y su mitad exacta: **333** (no olvidemos este detalle, ni tampoco estas cifras).

Las líneas divisorias vertical y horizontal al cruzarse, determinan cuatros sectores de diez números que se enfrentan y dos sectores de ocho números también enfrentados.

La simetría es notoria, sin embargo, es mas llamativo aún, el resultado de la suma de los números de cada sector. Los números de los sectores enfrentados dan la misma suma. Hemos dicho que la suma de la mitad de arriba es 333, y la suma de los números de la mitad de abajo dan como resultado 333.

La suma de los números del lado izquierdo del cilindro es 333 y la del lado derecho también es 333

El resultado de la suma de las sumas parciales: 666.

Mitad de arriba del corte horizontal del cilindro:

IZQUIERDA: 26-3-35-12-28-7-29-18

sumados da = 158

DERECHA: 32-15-19-4-21-2-25-17-34-6

sumados da = 175

Sumamos nuevamente $158 + 175 = 333$

Mitad de abajo del corte horizontal del cilindro:

IZQUIERDA: 22-9-31-14-20-1-33-16-24-5

sumados nos da = 175

DERECHA: 27-13-36-11-30-8-23-10

sumados nos da = 158

Sumamos nuevamente $158+175 = 333$

Esta proporción y correspondencia de unas parte con otras, no es fruto de una **casualidad**, que es lo que aquí pretendemos demostrar, y para ello, trataremos de revelar EL ORIGEN DE LOS NÚMEROS, el verdadero sentido matemático que desde lo esotérico se le quiso atribuir a ese número, y su relación con la Ruleta. Nos remontaremos 500 años antes de Cristo y aproximadamente 1200 años antes de Pascal hasta los confines mismos de las matemáticas, para descubrir que parentesco existe entre el **simbolismo numérico** de aquellos tiempos y el **misterioso** Cilindro de la Ruleta actual.

Para comenzar a analizar y descifrar **el número** en el cual misteriosamente parece apoyarse toda la estructura numérica de la ruleta, vamos a internarnos en tiempos muy antiguos y en los comienzos mismos de la que a través de la historia, se denominó la Ciencia de las Matemáticas.

Como mencionamos en mensajes anteriores, nuestra investigación encontrará en su camino lugares rodeados de un sentido **oculto** y una tendencia a manejarse en lo **secreto**. Bajo esas circunstancias penetraremos en el grupo esotérico que revolucionó lo conocido hasta ese tiempo (550 años antes de Cristo) y sentó las bases de una nueva Ciencia Matemática tal como se la conoce hasta nuestros días. Nos referimos a la Comunidad Pitagórica.

La Comunidad Pitagórica estuvo seguramente rodeada de misterio. Los discípulos debían esperar varios años antes de ser presentados al maestro y guardar siempre estricto secreto sobre las enseñanzas recibidas. Los Pitagóricos asumieron ciertos misterios similares en muchos puntos a los enigmas del Orfismo.

Las enseñanzas de los Pitagóricos se transmitían por vía oral y todo se atribuya al veterano fundador de la escuela. Además, la escuela se fue transformando en una **Hermandad** con ritos y ceremonias secretas de los cuales se sabe muy poco, pero... ¿Quién fue el venerado y talentoso maestro que dio origen a la Comunidad Pitagórica? Parece ser que fue **Pitágoras de Samos** (572 Años antes de Cristo), filósofo y matemático Griego. Se tienen pocas noticias de su vida que puedan considerarse fidedignas, ya que su condición de fundador de una secta filosófica propició la temprana aparición de una tradición legendaria en torno a su persona.

Por razones políticas abandonó la isla de Amos -donde nació y pasó parte de su vida- emprendiendo una serie de viajes por distintos lugares. Es posible que Pitágoras viajara entonces a Mileto, para luego visitar Fenicia y Egipto. En este último país, cuna del conocimiento esotérico (al menos para Occidente), se le atribuye haber estudiado los "misterios", así como geometría y astronomía (alcanzando un alto grado iniciático dentro del plano esotérico).

Algunas fuentes dicen que Pitágoras marchó después A Babilonia con Cambises, para aprender allí los conocimientos aritméticos y musicales de los sacerdotes. Se habla también de viajes a Delos, Creta y Grecia antes de establecer, por fin, su famosa Escuela en Crotona (**La Comunidad Pitagórica**), donde gozó de considerable popularidad y poder.

Teoría de los Números

Entre las amplias investigaciones matemáticas realizadas por los Pitagóricos, se encuentran los estudios de los números Pares e Impares, de los números Primos y de los Cuadrados, esenciales en la Teoría de los números. Desde el punto de vista aritmético, cultivaron el concepto del número, que llegó a ser para ellos el principio crucial de toda proporción, orden y armonía en el Universo. A través de estos estudios, establecieron una base científica para las matemáticas. En geometría, el gran descubrimiento de la Escuela fue el Teorema de la Hipotenusa, conocido también como el **Teorema de Pitágoras**.

En la representación gráfica de los números Triangulares, Cuadrados y Pentagonales, utilizaban un procedimiento matemático denominado Nomon, que consistía en la **cantidad** numérica que es necesario añadir (sumar) a un número para que se convierta en el siguiente de la misma familia.

El **Tetratus** y el **Pentagrama** fueron las figuras emblemáticas especialmente veneradas por los Pitagóricos, pues en las mismas encontraban armonías geométricas y numéricas extraordinariamente llamativas:

El **Tetratus** estaba constituido por los números 1, 2, 3 y 4. La suma de estos cuatros números es igual a = 10, que era el número ideal y simbolizaba el Universo.

En el **Pentagrama**, es decir la estrella de cinco puntas formada por las diagonales de un Pentágono regular, es fácil ver que todos los ángulos que aparecen en la figura son múltiplos enteros del mas pequeño de ellos:

$$72 = 2 \times 36$$

$$108 = 3 \times 36$$

$$144 = 4 \times 36$$

$$180 = 5 \times 36$$

Expondremos ahora dos procedimientos de **carácter numérico** utilizados por los Pitagóricos en sus operaciones de cálculos matemáticos, estos procedimientos (conocidos también por otras sociedades esotéricas de la antigüedad) fueron llamados **Adicción Teosófica**, y el mas importante para nosotros: **Reducción Teosófica**.

La **Reducción Teosófica** es una operación numérica que tiene por objeto reducir a un solo dígito, una cifra numérica superior a este mediante la suma de los números que integran dicha cifra.

Ejemplo: 1897 Para reducir esta cifra sumamos los números que la integran:

$$1 + 8 + 9 + 7 = 26$$

Como todavía tenemos una cifra superior a un dígito, volvemos a sumar el número 26:

$$2 + 6 = 8$$

Conclusión : Mediante esta operación sumatoria de los números que componen la cifra 1897, esta cifra fue reducida a un solo dígito cuyo resultado es el número 8.

Esta simple operación matemática, bastante simple por cierto, de aquí en mas deberemos tenerla siempre presente, porque será la clave que nos ayude a revelar el sentido **oculto** que reside en la Ruleta.

Adicción Teosófica

Para analizar esta operación numérica (la cual también será una importante herramienta para nosotros en futuras operaciones) debemos retornar por un momento a la Comunidad Pitagórica.

Los Pitagóricos fueron amantes del **triángulo**, dicha figura aparece en la mayoría de sus especulaciones geométricas, es por ello que, en su obra máxima "**El Ternario**" está manifestada con toda su potencia mística.

El ternario estaba representado geoméricamente por un Triángulo **perfecto** en cuyo vértice situaban el número **1**. En el extremo del ángulo izquierdo de la base

del triángulo ubicaban el número **2**, y en la misma posición, pero en el ángulo derecho, ubicaban el número **3**. ¿Qué simbolizaban con este Triángulo y estos números?

Con la **Reducción Teosófica**, los Pitagóricos, reduciendo a un solo dígito cualquier cifra numérica, pretendían demostrar que solamente existían **9 números madre** (1-2-3-4-5-6-7-8-9), y afirmaban también que cada uno de estos números tiene un valor simbólico y rigen todo el sistema numérico.

Pero los Pitagóricos fueron mucho más lejos con sus especulaciones, demostrando "matemáticamente" que solo "**3**" son los números "**puros**", los verdaderos regentes, origen y punto de partida de todo el universo numérico. Los números primarios son 1, 2 y 3.

Para demostrar esto último los Pitagóricos se valieron primero del **Ternario** y después de la **Adicción Teosófica**. Anteriormente mencionamos que el Ternario estaba representado gráficamente por un Triángulo en cuyas puntas estaban situados los números 1, 2 y 3... ¿Qué simbolizaba esta distribución numérica?

En párrafos anteriores decíamos que en la parte superior del **triángulo**, en el vértice, estaba ubicado el número **1**, que representa el "Principio Creador" del Universo, del cual emanaban todas las cosas. El número **2** y el número **3** ubicados en los extremos inferiores del Triángulo -ambos descendían del **1**, el Principio Creador, siendo partes mismas de él- representan a su vez, el Principio Activo y el Principio Pasivo, aspectos necesarios que originan el "Movimiento", elemento fundamental para la manifestación del "Principio Creador".

Lo que acabamos de ver es el **símbolo** que representa el **Ternario**. Como los números **2** y **3** son aspectos y partes del número **1** en su conjunto (son la misma cosa), de donde se originan todos los números del universo numérico y todas sus posibles combinaciones.

La **Adicción Teosófica** fue el instrumento matemático que utilizaron los Pitagóricos para demostrar lo que acabamos de mencionar. Al **Ternario** le dieron el valor numérico de sus componentes, o sea 3 números, y por lo tanto fue representado por el número **3**. Este número será el elemento a sumar en la operación de la **Adicción Teosófica**.

Para determinar cuáles son los números originados por los 3 **números puros**, a cada uno de ellos se le adicionaban (sumaban) el número que representa al **Ternario**, o sea, el número **3**.

EJEMPLO: al número **1 (Puro)** le sumaban **3** (el valor del **Ternario**). Esta suma nos da 4, al 4 le sumamos **3** y nos da 7, continuando así la operación. Por lo tanto tenemos entonces:

$$1 + 3 = 4$$

$$4 + 3 = 7$$

$$7 + 3 = 10$$

$$10 + 3 = 13$$

$$13 + 3 = 16$$

y así sucesivamente.

El segundo número **puro** es el **2**, le adicionamos el valor del **Ternario 3**, y tenemos :

$$2 + 3 = 5$$

$$5 + 3 = 8$$

$$8 + 3 = 11$$

$$11 + 3 = 14$$

y así sucesivamente.

Con el número **3**, tercer número **Puro**, realizamos la misma operación:

$$3 + 3 = 6$$

$$6 + 3 = 9$$

$$9 + 3 = 12$$

$$12 + 3 = 15$$

y así sucesivamente.

A manera de síntesis podemos decir que mediante esta operación aritmética, los Pitagóricos demostraron que los números **puros** originaban todos los demás números. Para estos matemáticos los números 1-4-7-10... o los números 2-5-8-11... y los números 3-6-9-12-15... etc, son todos "parientes", o definitivamente, son la misma cosa,

Para finalizar esta explicación, diremos que de aquí en mas nos manejaremos con estas tres operaciones numéricas de los Pitagóricos: **El Ternario**, **La Reducción** y la **Adicción Teosófica**, las mismas al ser utilizadas nos mostrarán un sorprendente y armonioso equilibrio en los números de la **ruleta**, superior a lo que hayamos visto hasta ahora.

Comenzamos observando los **sistemas de juegos** mas efectivos -digamos los Clásicos- estudiando sus bases y fundamentos. Nos transportamos después a una época de la historia universal llamada Edad Media, allí vimos como lo mágico y lo científico extrañamente se unían para ocultar sus descubrimientos a la mirada aterradora de la Inquisición.

Operaciones Numéricas

Nos detuvimos en el tiempo para analizar el perfil científico y religioso de Blaise Pascal (a quien se le atribuye la invención de la Ruleta), encontrando en él una gran contradicción; la misma fue el disparador que nos impulso a una búsqueda relacionada con un enigmático Número. Dicho Número -nada menos- insinuaba ser el regente de todo el sistema numérico de la Ruleta.

Lo dicho en el ultimo párrafo nos llevó a introducirnos en la Distribución de los Números en el cilindro de la ruleta, cuando comenzamos a descifrar el **porqué** de

la mencionada distribución. El enigmático número **666**, apareció con mas fuerza en el centro mismo de un armonioso equilibrio, manifestado en el "misterioso" Cilindro.

Para encontrar un sentido a todo esto, también en búsqueda de respuestas que nos aclaren el **porqué** tanta armonía, equilibrio y correspondencia se manifiestan en algo que por ser puramente "azaroso", tendría que tener una cualidad totalmente contraria a todo tipo de armonía y equilibrio, respondiendo así a las características propias del azar, fue que emprendimos un largo viaje en el tiempo, buscando en antiguas civilizaciones el verdadero origen de los Números.

Egipcios, Hebreos y Caldeos entre otros, le atribuyeron a los números un valor especial, trascendiendo lo puramente matemático, los relacionaron con los misterios del Universo y su influencia en la Naturaleza. El ejemplo de mayor notoriedad lo dieron los Egipcios con la construcción de las famosas Pirámides. El trazado de sus líneas, sus bóvedas y pasadizos, su ubicación y relación en torno al Sol y las Estrellas, nos muestran un sentido numérico, geométrico y matemático realmente asombroso, desconociéndose hasta la fecha que procedimientos "científicos" utilizaron para lograr tal perfección.

En búsqueda de estos antiguos y secretos **procedimientos** relacionados íntimamente al origen de los **números**, penetramos en una Comunidad de matemáticos, que cargaba sobre sus espaldas esos herméticos conocimientos, contando además de este saber oculto, con el prestigio ganado por el logro de importantes descubrimientos, firmes pilares que sirvieron de base a la ciencia moderna.

En la Comunidad Pitagórica conocimos dos sistemas de operaciones numéricas que se manejaban en la Antigüedad: la **Reducción** y la **Adición Teosófica**. De aquí en mas utilizaremos estas operaciones en el manejo (valga la redundancia) de los números de la Ruleta.

Veamos, si sumamos los 36 números de la Ruleta:

$1+2+3+4+\dots+35+36$, el resultado es **666**

Vamos a aplicar ahora la operación de la **Reducción Teosófica** a la cifra **666**

Recordemos como funcionaba la **Reducción Numérica**: Con la **Reducción Teosófica** los Pitagóricos reducían a un solo dígito cualquier cifra Numérica.

Ejemplo: Si queremos reducir la cifra **666**, sumamos los números que la integran:

$$6 + 6 + 6 = 18$$

Pero como el resultado (el 18) es de dos dígitos, volvemos a sumar

$$1 + 8 \text{ y nos da } \mathbf{9}$$

Tenemos entonces que al "**Reducir**" el enigmático **666** obtuvimos como **Número Primario** el **9**. Tengamos en cuenta este número, porque representa al mismísimo **666** y como tal, el número **9** pasará a ser el verdadero **regente** numérico de la Ruleta.

Ahora bien, si multiplicamos cualquier número de la Ruleta x 36, que es la cantidad de números de valor que la integran, obtendremos lo siguiente:

$$1 \times 36 = 36$$

$$2 \times 36 = 72$$

$$3 \times 36 = 108$$

.....

$$35 \times 36 = 1260$$

$$36 \times 36 = 1296$$

Si los resultados obtenidos en esta operación son sometidos a la **Reducción**, tendremos:

$$36 = 3 + 6 = 9$$

$$72 = 7 + 2 = 9$$

$$108 = 10 + 8 = 18 = 1 + 8 = 9$$

$$1260 = 1 + 2 + 6 + 0 = 9$$

$$1296 = 1 + 2 + 9 + 6 = 18 = 1 + 8 = 9$$

Observemos como comienza a manifestarse simétricamente, una relación armónica en torno a un número, el **9**.

Plantearemos ahora el siguiente interrogante: ¿Qué analogía existe entre la **figura** emblemática de mayor veneración de los Pitagóricos -el **Pentagrama**- y la Ruleta? Semejanza geométrica evidentemente no, el **Pentagrama** es una Estrella de 5 puntas formada por las diagonales de un Pentágono regular, mientras que la Ruleta está representada por una circunferencia... Entonces, lo análogo debería estar en el contenido numérico. Veamos:

En el **Pentagrama** es fácil ver que todos los ángulos que aparecen en la figura son múltiplos enteros del mas pequeño de entre ellos ($72= 2 \times 36 / 108= 3 \times 36 / 144= 4 \times 36 / 180= 5 \times 36$)

Si **Reducimos** estos resultados, obtendremos:

$$72 = 7 + 2 = \mathbf{9}$$

$$108 = 10 + 8 = 18 = 1 + 8 = \mathbf{9}$$

$$144 = 1 + 4 + 4 = \mathbf{9}$$

$$180 = 1 + 8 + 0 = \mathbf{9}$$

Mediante la operación de **Reducción**, descubrimos un "parentesco" numérico entre el **Pentagrama** Pitagórico y la Ruleta de Pascal, el Número **Primario** que posibilitó esto fue el **9** (Mas adelante volveremos sobre el tema)

Pero ahora vayamos nuevamente a la Ruleta. Cuando analizamos anteriormente la distribución de los números en el cilindro, observamos que el cilindro está

formado por 36 números mas el cero. Si realizamos un corte vertical imaginario, donde el cero quedaría en el medio, dividimos el cilindro en dos partes, cada una de las cuales estará constituida por 18 números.

Observamos que en cada una de las partes hay **9** números mayores y **9** números menores. Hay también, **9** Números Rojos y **9** Números Negros...

Pero no concluye con estas equivalencias señaladas para los lados izquierdo y derecho del **corte vertical** del cilindro de la Ruleta su sorprendente armonía.

Decíamos que la suma de los 36 Números, daba como resultado la cifra de **666** y que la **Reducción** del mismo arrojaba como resultado el número **primario 9**.

Los 18 números de la izquierda del cilindro y los 18 números de la derecha, suman cada uno de ellos 333, que es exactamente la mitad de **666**. Y si al 333 le aplicamos la **Reducción** tendremos: **3 + 3 + 3 = 9**

No es arbitraria esta división, seguramente los números de la derecha y la izquierda fueron seleccionados a propósito para ubicarlos de esa forma combinándolos en Pares / Impares, Mayores / Menores y que la suma de cada lado de exactamente la misma cifra.

La suma de todos los Negros da 334

La suma de todos los Rojos da 332

Si aplicamos la **Reducción Teosófica** a estas cifras obtendremos:

Negros: 334 (**3 + 3 + 4 = 10**) => **1 + 0 = 1 (primario)**

Rojo: 332 (**3 + 3 + 2 = 8**) (**primario**)

Ahora si sumamos el resultado del Negro, el Número 1, mas el resultado del Rojo, el Número 8, nos da: **1 + 8 = 9**

En el Corte del lado Izquierdo del Cilindro tenemos **9** Números Pares y **9** Números Impares.

La suma de los 9 Pares da 180

La suma de los 9 Impares da 153

Si aplicamos la **Reducción** a estas cifras obtendremos:

Pares: 180 (**1 + 8 + 0 = 9**) **primario**

Impares: 153 (**1 + 5 + 3 = 9**) **primario**

Ahora en el corte del lado derecho del Cilindro (18 números), tenemos los **9** Pares y los **9** Impares restantes.

La suma de los Pares da 168

La suma de los Impares da 171

Aplicando la **Reducción** a estas cifras tendremos:

Pares: 62 ($1 + 6 + 2 = 9$) **primario**

Impares: 171 ($1 + 7 + 1 = 9$) **primario**

En el corte del lado izquierdo del cilindro tenemos **9** números Mayores y **9** números Menores.

La suma de los Mayores da 248

La suma de los Menores da 85

Aplicando la **Reducción** a estas cifras obtendremos:

Mayores: 248 ($2 + 4 + 8 = 14$) $\Rightarrow 1 + 4 = 5$ (**primario**)

Menores: 85 ($8 + 5 = 13$) $\Rightarrow 1 + 3 = 4$ (**primario**)

Ahora sumamos al resultado de los números Mayores (**5**), el resultado de los números Menores (**4**) lo que nos da: $5 + 4 = 9$ (**primario**)

Veamos ahora el corte del sector derecho del cilindro, donde se ubican los **9** números Mayores y los **9** números menores que restan.

La suma de los Mayores da 247

La suma de los Menores da 86

Aplicando la **Reducción** a estas cifras tendremos:

Mayores: 247 ($2 + 4 + 7 = 13$) $\Rightarrow 1 + 3 = 4$ (**primario**)

Menores: 86 ($8 + 6 = 14$) $\Rightarrow 1 + 4 = 5$ (**primario**)

Ahora sumamos al resultado de los números Mayores (**4**), el resultado de los números Menores (**5**) lo que nos da: $4 + 5 = 9$ (**primario**)

Figuras por Reducción Teosófica

En el juego de la Ruleta, las figuras Teosóficas posibles son las siguientes:

Figura 1: 1, 10, 19, 28

Figura 2: 2, 11, 20, 29

Figura 3: 3, 12, 21, 30

Figura 4: 4, 13, 22, 31

Figura 5: 5, 14, 23, 32

Figura 6: 6, 15, 24, 33

Figura 7: 7, 16, 25, 34

Figura 8: 8, 17, 26, 35

Figura 9: 9, 18, 27, 36

Conclusiones

Con lo visto hasta aquí, demostramos que al aplicar la **Reducción Teosófica** (operación matemática empleada por los Pitagóricos), descubrimos una perfecta simetría entre los dos sectores del dividido cilindro y un perfecto equilibrio. Todo esto en una dimensión mayor a lo observado anteriormente cuando nos tocó analizar -por primera vez- la Distribución Numérica del Cilindro.

Esta proporción y correspondencia numérica de los distintos sectores, nacida a la luz de la **Reducción** del número **666** cuyo resultado arrojó el número **9**, demostró que este número **primario** se constituyó en el verdadero **Regente** de toda operación y distribución numérica en el Cilindro y las Chances de la Ruleta.

Se pueden sacar muchas conclusiones más analizando el sector del cilindro restante. Los números del cilindro son 9 números primarios y 27 figuras, las cuales al unirse se convierten en los **Números Primarios**, otra "coincidencia" que pondrá en evidencia la importancia de estos **Números**, en torno a los cuales gira todo el Universo de la Ruleta.

Tampoco escapa a todo lo mencionado hasta aquí, la Distribución Numérica en el Tapete de la mesa de juego. Podemos demostrar qué esconde esa aparente fachada de simple distribución matemática, para ver que no fue solamente concebida para agrupar las chances simples o las chances dobles. También aquí, en forma subterránea, transita un lenguaje oculto que encaja perfectamente con todo lo demostrado hasta ahora.

A continuación se expone el sistema conocido como "Invencible Sagrada" en sus tres variaciones más utilizadas (no son las únicas).

SISTEMA “LA INVENCIBLE SAGRADA” CLÁSICO (VARIANTE A)

Universo:

216 Mesas (1399 Bolas)

Resultados:

Mesas Ganadas: 209

Mesas Perdidas: 7

Promedio Ganancia / Mesa: 18 Fichas

Perdida Máxima / Mesa: 216 Fichas

Ganancia: 3888 Fichas

Descripción

- Se juega a las figuras 5, 7, 9 (**rojas**) y 2, 4, 6 (**negras**).
- Cuando en un ciclo de 9 bolas una de las citadas **figuras** se repite, comienza el juego.
- Cuando se produce la primera ganancia (por mínima que sea) o no se tienen pérdidas, se interrumpe el juego y se abandona la mesa.
- Cuando una **figura** en juego no sale durante el transcurso de 9 bolas, se le deja de jugar hasta que vuelva a repetirse en un **nuevo** ciclo de 9 bolas.
- Si una vez en juego dicha **figura** vuelve a dejar de salir durante 9 bolas, se le abandona **definitivamente**, dejando de jugarla hasta que acabe el juego en esa mesa.
- Este “ataque” estará acompañado por una progresión determinada, la misma tipo “escalera” funciona y consiste en lo siguiente: Se inician las apuestas apostando una ficha por número (pleno). Si al primer acierto el saldo general del juego para esa mesa resultara negativo, en la próxima bola o apuesta se sube la postura en una unidad, apostando 2 fichas por pleno hasta que se produzca un nuevo acierto. Si al acertar nuevamente el saldo en la mesa sigue negativo, iremos aumentando la postura unitariamente hasta alcanzar un beneficio (o saldo cero) y se suspende nuevamente el juego en la mesa.
- La apuesta se efectuará hasta un máximo de 6 unidades por número, de tal forma que si al llegar a dicha postura no se tuvieran ganancias, se interrumpe **definitivamente** el juego, abandonando la mesa.
- Si la mesa en la que se está jugando produce pérdidas al final del ciclo, dicha mesa quedará **marcada**, de forma que, si al volver a jugar en ella las figuras no salen durante dos ciclos consecutivos de 9 bolas cada uno, abandonaremos el juego sin llegar a la postura máxima de 6 unidades por número.

SISTEMA “LA INVENCIBLE SAGRADA” CLÁSICO (VARIANTE B)

Universo:

216 Mesas (1399 Bolas)

Resultados:

Mesas Ganadas:	214
Mesas Perdidas:	2
Promedio Ganancia / Mesa:	23 Fichas
Perdida Máxima / Mesa:	388 Fichas
Ganancia:	4968 Fichas

Descripción

- Se juega a las figuras 5, 7, 9 (**rojas**) y 2, 4, 6 (**negras**).
- A diferencia de la **variante A** descrita en la página anterior, esta variación no necesita esperar a que la repetición de las figuras se produzca en un ciclo de 9 bolas. Las apuestas comienzan cuando una de las citadas figuras se repite, incluso estando fuera del ciclo de 9 bolas.
- Cuando se produce la primera ganancia (por mínima que sea) o no se tienen pérdidas, se interrumpe el juego y se abandona la mesa.
- Cuando una **figura** en juego no sale durante el transcurso de 9 bolas, se le deja de jugar hasta que vuelva a repetirse, momento en el que se le vuelve a jugar (no se tiene en cuenta el ciclo de 9 bolas).
- Si una vez en juego dicha **figura** vuelve a dejar de salir durante 9 bolas, se le abandona **definitivamente**, dejando de jugarla hasta que acabe el juego en esa mesa.
- Este “ataque” estará acompañado por una progresión determinada, la misma tipo “escalera” funciona y consiste en lo siguiente: Se inician las apuestas apostando una ficha por número (pleno). Si al primer acierto el saldo general del juego para esa mesa resultara negativo, en la próxima bola o apuesta se sube la postura en una unidad, apostando 2 fichas por pleno hasta que se produzca un nuevo acierto. Si al acertar nuevamente el saldo en la mesa sigue negativo, iremos aumentando la postura unitariamente hasta alcanzar un beneficio (o saldo cero) y se suspende nuevamente el juego en la mesa.
- La apuesta se incrementará según lo explicado, hasta un máximo de 6 unidades por número, pero si al llegar a dicha postura no se tuvieron ganancias y la pérdida acumulada hasta el momento es **inferior a 400** fichas, a diferencia de lo que sucede en la **variante A**, aquí se continúa el juego hasta agotar la caja, cifra que bajo ningún concepto podrá **nunca** superar el límite impuesto. Si el valor de las pérdidas fuera a superar las 400 fichas, se interrumpe **definitivamente** el juego, abandonando la mesa.
- Si no se consigue interrumpir el ciclo (con beneficio o al menos sin pérdidas) pero tampoco hemos alcanzado las pérdidas máximas previstas, se interrumpirá **definitivamente** el juego cuando las **figuras** no salgan durante dos ciclos consecutivos o alternos de 9 bolas cada uno.

SISTEMA “LA INVENCIBLE SAGRADA” CLÁSICO (VARIANTE C)

Universo:

175 Mesas (1822 Bolas)

Resultados:

Mesas Ganadas:	173
Mesas Perdidas:	2
Promedio Ganancia / Mesa:	112 Fichas
Perdida Máxima / Mesa:	48 Fichas
Ganancia:	19600 Fichas

Descripción

Importante: Esta nueva variación, a diferencia de las anteriores, se juega sin progresión. Solamente se practican progresiones (como se explica mas adelante) cuando en varias mesas se obtengan 100 fichas de ganancia, cifra mínima indispensable que habilita a tales prácticas.

- Se juega a las figuras 5, 7, 9 (**rojas**) y 2, 4, 6 (**negras**).
- Cuando una de las citadas figuras se repite comienza el juego.
- Si una vez iniciado el juego con una **figura**, dentro de un ciclo de 9 bolas, no se produjo una ganancia mínima, se irán incorporando las nuevas figuras que vayan saliendo durante nuevos ciclos de 9 bolas, jugándose a todas ellas.
- Cuando se produce la primera ganancia (por mínima que sea) o no se tienen pérdidas, se interrumpe el juego y se abandona la mesa.
- Cuando una **figura** en juego no sale durante el transcurso de 9 bolas, se le deja de jugar hasta que vuelva a repetirse, momento en el que se vuelve a jugar a dicha figura (es posible que otras figuras desarrollen su juego paralelamente).
- Si una vez en juego dicha figura, la misma vuelve a dejar de salir durante 9 bolas, se la abandona definitivamente, dejándose de jugar a la misma.
- Si en un ciclo de 36 bolas jugadas no se producen beneficios, se interrumpirá el juego durante las próximas bolas, admitiéndose una pérdida de como máximo, 68 fichas. De no alcanzarse esta cifra de 68 fichas, al llegar a un ciclo de 72 bolas jugadas, se admitirá entonces una pérdida máxima de 100 fichas. Si se alcanza este nuevo límite se interrumpirá el juego.
- En el supuesto caso de alcanzarse los límites mencionados (68 o 100 fichas), se reiniciará el juego en la misma mesa en lo que denominaremos **proceso de recuperación**, interrumpiéndose el juego cada vez que se establezcan ganancias (por mínimas que sean, incluso cero).
- Si en el proceso de recuperación se repiten nuevamente ciclos de 68 fichas de pérdida, se interrumpe el juego abandonando la mesa en cuestión.
- Por el contrario, cuando entre todas las mesas de una jornada hayamos alcanzado un beneficio de 100 fichas como mínimo, podemos subir la postura a dos unidades por pleno hasta alcanzar otro **escalón** de 100 nuevas fichas. Cada 100 fichas ganadas subimos otro escalón hasta que decidamos retirarnos o retrocedamos 200 fichas en contra (máximo ganado – saldo actual).