



SISTEMA PARA GANAR DINERO JUGANDO A LA RULETA POR INTERNET

INDICE GENERAL

- 1. INTRODUCCIÓN GENERAL**
- 2. HISTORIA DE LA RULETA**
- 3. INTRODUCCIÓN A LA RULETA**
- 4. INFORMACIÓN SOBRE LOS CASINOS EN INTERNET**
- 5. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA DE JUEGO**
- 6. CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE JUEGO**
- 7. SISTEMA DE JUEGO**
- 8. MANEJO DE LA CAJA**
- 9. APRENDIENDO A RECUPERAR**
- 10. PLAN ESTRATÉGICO DE TRABAJO**
- 11. CONCLUSIONES FINALES**
- 12. GLOSARIO DE RULETA**
- 13. SITIOS INTERESANTES**

1. INTRODUCCIÓN GENERAL

Con este libro no solo pretendo mostraros un simple método más, sino algo nuevo y diferente, aparte les haré todo tipo de recomendaciones y les guiaré paso a paso para garantizarles el éxito.

Si no sabes nada de ruleta tampoco te has de preocupar puesto que con este manual pretendo enseñaros a jugar de una manera sencilla y eficaz.

2. HISTORIA DE LA RULETA

Se cree que la ruleta se ha originado en Francia, por eso es que su nombre es de origen francés y significa “pequeña rueda”. Han existido historias, sin embargo, que afirman que el juego comenzó en China, y fue traído a Europa gracias a la comunicación entre los monjes chinos y los dominicanos. Otras historias aseguran que el juego se originó en Europa, cuando los romanos en la antigüedad jugaban a un juego que consistía en hacer rodar ruedas hacia ambos lados.

La ruleta, como se la conoce hoy día, tiene su origen en el siglo 18 cuando el famoso científico Blaise Pascal la inventó. Se cree que el juego fue producto del intento de este científico de construir una máquina de movimiento continuo, pero algunos consideran que esto es solamente un cuento.

El año 1720 fue testigo del primer giro de la rueda de ruleta, que combinado con la bola girando horizontalmente en sentido contrario, fue utilizado como juego de azar. El juego fue denominado “roly-poly”. Las actas de juego de 1739 prohibieron este juego en Inglaterra. Beau Nash, el Maestro de Ceremonias de Bath England, ignoró estas leyes y comenzó un nuevo juego llamado “Even-Odd”, que fue similar a la ruleta. Este juego también fue prohibido en 1745.

El juego siguió desarrollándose durante los siguientes 50 años, hasta convertirse en lo que todos conocemos hoy día. Los casinos de París instalaron el juego de la moderna alrededor del año 1796, con elementos similares a los que el juego tiene en nuestros tiempos. Los europeos que visitaban Nueva Orleans, Louisiana en los años 1800, introdujeron la ruleta en los Estados Unidos. La gente comenzó a dejar de jugar en la ruleta a medida que los dueños de las casas de juego se volvían cada vez más codiciosos. Los jugadores se mostraban cada vez más descontentos con la ventaja de la casa del 5.26%, y se enfurecieron aún más cuando algunos operadores de juego instalaron una ruleta con 31 números y un 12.9% de ventaja para la casa.

La ruleta de un sólo 0 fue inventada en el año 1842, por dos hermanos franceses llamados Francois y Louis Blanc. Desde aquel momento la historia de la ruleta comenzó a cambiar drásticamente. La ventaja de la casa se redujo de 5.26% a 2.70%, y así el juego se transformó en un gran éxito. Las apuestas eran ilegales en Francia por esos tiempos, por lo tanto, la ruleta se jugaba en

Hamburg (Bavaria), Alemania, donde era muy bien aceptada y a su vez rentable.

“En Prison” era otra opción disponible, con una ventaja para la casa mucho más pequeña, 1.35%. Luego de observar este índice es entendible que la ruleta haya sido responsable del 50% de los ingresos de los casinos en Europa, mientras que en Estados Unidos era tan sólo un 5%. Esto se debía a que los casinos norteamericanos no contaban con la opción “en Prison” y muchos de ellos tampoco tenían la ruleta de un sólo 0.

El Príncipe Charles III, que reinaba en Mónaco en el 1800, llevó los juegos de azar a ese país. No estaba seguro respecto de que bien le haría el juego a Mónaco, pero sin embargo decidió intentarlo. Louis Blanc aceptó la invitación del Príncipe Charles III a visitar Monte Carlo, luego que el juego fue prohibido en Alemania. Juntos, establecieron el casino que hasta el día de hoy es considerado el parámetro de oro por el cual se miden a los otros casinos europeos. El objetivo de Blanc era atraer a los miembros más ricos de la sociedad a Monte Carlo, lo cual permitió que la ruleta vuelva a Francia. Logró convencer a las autoridades francesas para que extiendan las vías del tren hasta Niza, y que creasen una nueva carretera que llevase directo hasta Monte Carlo, lo cual le facilitó a la gente acceder a la capital del juego. A pesar de que el juego se legalizó en toda Francia, la ruleta solamente se jugó en Monte Carlo, manteniendo la popularidad de este casino, y el aire místico que rodeaba al juego de ruleta.

La ruleta siguió siendo cada vez más popular hasta la Segunda Guerra Mundial, cuando los americanos comenzaron a interesarse en el hecho de que el blackjack era un juego en el que se podía tener más éxito. En esos momentos, la ruleta perdió popularidad. A pesar de esto, mucha gente elige jugar ruleta, y es el juego más antiguo que existe en los casinos en nuestra era.

Si bien tanto la ruleta de doble 0 como la de un sólo 0 fueron creadas por franceses, la ruleta de doble 0 es llamada Ruleta Americana y tiene más éxito en los Estados Unidos, mientras que la ruleta de un sólo 0, es más popular en Europa.

3. INTRODUCCIÓN A LA RULETA

El objetivo de la ruleta es determinar en qué número y/o en qué color caerá finalmente la bola de marfil. Los jugadores apuestan contra “La Casa” en el tablero.

Primero se establecen todas las apuestas, luego se le da un giro bien fuerte a la rueda. La bola se coloca en la orilla exterior de la rueda, donde se mantiene dando vueltas.

Cuando la rueda pierde suficiente velocidad, la bola entonces cae sobre las ranuras, donde se mantiene rebotando de un número a otro, hasta quedarse firmemente y finalmente en uno de los bolsillos enumerados.

Las apuestas en la ruleta

Los jugadores de ruleta apuestan contra “La Casa” en el tablero. La bola no se arroja sobre la rueda, ya en movimiento giratorio, hasta que la cantidad total apostada supera la apuesta mínima.

Se contabiliza el resultado de todas las apuestas sólo cuando la bola se detiene en uno de los bolsillos enumerados de la rueda. Es importante notar que la ruleta tiene sus límites y que Ud. debe estar al tanto de las apuestas mínimas y máximas permitidas en el juego de ruleta.

Hay dos tipos de apuestas en la Ruleta – la Interna (Inside Bet), y la Externa (Outside Bet).



Las seis apuestas internas de la ruleta son las siguientes :

1. La Recta, Sencilla ó también llamado Pleno.
2. La Dividida, Dos Números, Caballo ó Semipleno.
3. La de Calle, ó de Tres Números, ó Transversal.

4. La de Esquina, ó Cuadro.
5. La de Cinco Números. (0, 00, 1, 2,3)
6. La de Línea ó Seisenas.

Además, existen cuatro tipos de Apuestas Externas en la ruleta :

1. Las de suertes sencillas:
 - a. La de Color Rojo ó Negro.
 - b. La de Número Bajo ó Número Alto
 - c. La de Par ó Impar.
2. La de Columna.
3. La de Docena.
4. La del Cero y el Doble Cero.

Las diferentes apuestas se pueden combinar como Ud. desee y en cualquier momento. No existe límite para la cantidad de apuestas. Después de la jugada las apuestas perdedoras se eliminan del tablero y las ganadoras se contabilizan.

Las Apuestas Internas se contabilizan de la siguiente manera :

- 1. La Apuesta Recta, o Sencilla :** Ud. puede apostar a favor de un número en particular (1 – 36, '0', '00') colocando una ficha en el centro del recuadro de dicho número, en el tablero de apuestas. Si ese número resulta ser el ganador, entonces el pago, o desembolso, es de 35 a 1, es decir, si apuesta US\$5.00 Ud. gana su apuesta de US\$5.00 más US\$175.00 (35 x 5).
- 2. La Apuesta Dividida, o de Dos Números :** Para hacer esta apuesta Ud. debe colocar una ficha sobre la línea que divide dos números separados. Si la bola termina en una de las ranuras identificadas con estos números Ud. gana. El pago es de 17 a 1.
- 3. La Apuesta de Calle, o de Tres Números :** Esta jugada le permite cubrir tres números en una fila con una sola apuesta. Sólo tiene que colocar su ficha en la línea exterior de la fila que le interese. Si la bola cae en uno de estos bolsillos, entonces Ud. es el ganador. El desembolso es de 11 a 1.
- 4. La Apuesta de Esquina, Cuadros :** Ud. sólo tiene que colocar su ficha en el mismo centro de cuatro números. Si uno de estos números resulta ganador, entonces su desembolso, o devolución, será de 8 a 1.
- 5. La Apuesta de Cinco Números :** La única apuesta de cinco números que Ud. puede hacer es con los números '0', '00', 1, 2 y 3. Coloque su ficha sobre la línea exterior que divide los números '0' y 1. Si uno de estos cinco números resultan ser el ganador, entonces el pago, o desembolso, es de 6 a 1, es decir,

si apuesta US\$5.00 Ud. gana US\$30.00 adicional a su apuesta original de US\$5.00.

6. La Apuesta de Línea (Seisenas) : Esta jugada le permite apostar a favor de dos filas de tres números cada una. Simplemente coloque su ficha entre las líneas exteriores de los últimos números de ambas filas. Si la bola cae en uno de estos seis bolsillos correspondientes a los números elegidos, entonces Ud. es el ganador, con una devolución, o desembolso, de 6 a 1.

Las Apuestas Externas se contabilizan de la siguiente forma :

1. Las Apuestas del Dinero al Par : Estas apuestas pagan al par, es decir, uno a uno.

a. La Apuesta de Color Rojo o Negro : En este caso, Ud. apuesta a favor de un color u otro. Sólo tiene que colocar su ficha en el punto rojo o el punto negro.

b. La Apuesta de Cualquier Número, o Número Alto : Esta jugada le permite a Ud. apostar a favor de un grupo de números (1 – 18), u otro (19 – 36), con la colocación de su ficha en el lugar correspondiente a cada grupo. Pierde si el cero ('0') o el doble cero ('00') resulta ser el número ganador.

c. La Apuesta de Número Par o Impar : Su apuesta en este caso es para determinar si el número ganador será par o impar. Ud. pierde si el cero ('0') o el doble cero ('00') resulta ser el número ganador.

2. La Apuesta de Columna : Esta jugada le permite a Ud. apostar a favor de una de las tres columnas largas de números en particular, con la colocación de su ficha en el lugar correspondiente a cada columna. Estos puntos están marcados en el tablero con el desembolso, de 2 a 1.

3. La Apuesta de Docena : Esta apuesta divide el tablero de la Ruleta en tres pedazos, o grupos numéricos, es decir del 1 al 12, del 13 al 24 y del 25 al 36. Ud. apueste a favor de uno de los tres grupos colocando su ficha en uno de los siguientes puntos – la primera docena (1st 12), la segunda docena (2nd 12) o la tercera docena (3rd 12). El desembolso es de 2 a 1.

4. La Apuesta del Cero y del Doble Cero : Simplemente apueste a favor del cero ('0') o a favor del doble cero ('00') colocando su ficha en el punto correspondiente del tablero de apuestas. Esta jugada paga 35 a 1.

4. INFORMACIÓN SOBRE LOS CASINOS EN INTERNET

Los casinos poseen una ventaja matemática sobre todos los juegos que ofrecen. Es lo que le permiten cubrir sus gastos de operaciones y ganar la mayoría de las veces. En internet la situación es diferente porque los casinos ofrecen dinero para atraer a los jugadores. Al recibir dinero, la ventaja pasa durante un tiempo del casino al jugador. Es lo que queremos aprovechar para ganar un máximo de dinero. Veamos a continuación como funcionan esos bonos.

Bonos de Bienvenida

Todos los Casinos Online poseen varios tipos de Bonos u Ofertas para sus jugadores. El Bono de bienvenida es hoy en día, una modalidad que todos los casinos implementaron para sus jugadores, para facilitar su decisión de jugar por dinero de verdad y para aumentar las chances de obtener un gran premio.

Existen varios tipos de Bonos de bienvenida que permiten multiplicar su primer depósito X-veces, por ejemplo: "Gane un Bono de 200% en su primer depósito" - esto significa, que cuando usted deposita €100, recibe un bono de €200 y puede jugar con €300, o bien los casinos ofrecen la posibilidad de depositar un valor fijo y usted de esta manera accede a un cierto Bono, por ejemplo: "Deposite €20 y obtenga un Bono de €30".

Para evitar que los jugadores hagan un depósito únicamente con el propósito de cobrar el bono, cada casino impone un mínimo de juego antes que poder retirar el bono.

Ofertas Bonos Mensuales : La mayoría de los casinos ofrecen también a cada mes o semana otros tipos de bonos. Estos bonos especiales suelen ser atractivos y usted puede ser anoticiado a través del boletín del casino.

El valor del bono depende muchas veces, cuanto usted juega en el casino - cuanto más juega - mayor es el bono (si usted juega mucho se convierte en un jugador VIP recibiendo las mejores ofertas de Bonos Especiales).

O si usted es miembro del club de jugadores también accede a Ofertas Especiales Estas ofertas mensuales también tienen ciertas condiciones o requerimientos que son muchas veces diferentes de los requerimientos de los Bonos de Bienvenida.

Club de jugadores, Programas de Fidelidad : Realizando su primer depósito, en la mayoría de los casinos, usted se transforma automáticamente en miembro de su club de jugadores o Programas de Fidelidad.

Este tipo de programas generalmente ofrecen Puntos, Bonos o Extras para sus depósitos. Los puntos usted puede transferirlos en dinero de verdad para jugar de nuevo. La regla en general es : Cuando usted más juega, es cuando usted será mejor tratado y premiado por el casino.

Bono para un cierto tipo de pago : Independientemente del tipo de pago que usted utiliza para realizar sus depósitos, los casinos ofrecen un extra-bono. Este bono-extra normalmente es mayor, cuando usa una forma de pago ONLINE para realizar sus depósitos, (i.e. Neteller, Moneybookers, Paysafecard, Firepay etc.). El valor del bono puede llegar hasta un 20% de su depósito.

CASINOS RECOMENDADOS PARA UTILIZAR EL SISTEMA DE JUEGO

Cada casino tiene reglas propias para los bonos que regalan. No todos los casinos permiten usar el bono para jugar a la ruleta. A continuación encontrará una lista de los mejores casinos para aplicar el método de juego :

<http://www.ganar-a-la-ruleta.com/bono-ruleta1.html>

<http://www.ganar-a-la-ruleta.com/bono-ruleta2.html>

<http://www.ganar-a-la-ruleta.com/bono-ruleta3.html>

<http://www.ganar-a-la-ruleta.com/bono-ruleta4.html>

<http://www.ganar-a-la-ruleta.com/bono-ruleta5.html>

5. INTRODUCCIÓN AL SISTEMA DE JUEGO

Este Sistema fue diseñado y desarrollado al 100% después de mucho esfuerzo, estudio y dedicación.

Una de las principales referencias que llevaron a desarrollar este Sistema a su plenitud fueron los Paracaídas de Manrique y sus excelentes Manejos de Caja.

Llamamos manejo de caja a : **La Erosión Selectiva** y **La Tortuga**

De ello vamos a hablar casi al final de este libro, explicaré detalladamente cómo aplicarlo, ya que sin un manejo de caja es muy difícil ganarle a la Ruleta fuera el Sistema que fuera.

CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA DE JUEGO

CAJA : 100 FICHAS

TIEMPO DE APRENDIZAJE : 30 MINUTOS

OBJETIVO DIARIO : 20 FICHAS

TIPOS DE RULETA : RULETAS ONLINE Y REALES

REQUIERE ANOTACIÓN : Si

7. SISTEMA DE JUEGO

Escogemos una mesa de Ruleta y empezamos a anotar los números que salieron.

Aproximadamente esperaremos unas 10 a 20 bolas en algunos casos, todo depende de cuantas calles distintas tire la mesa.

Llevaremos una planilla impresa del paño de una Ruleta.

Ejemplo :

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

Vamos a ir anotando en esta planilla los números salidos, pero solo un numero por calle, si salió 3-15-32-2 y ya habíamos anotado el 3 esto significa que el 2 no lo anotaremos.

Cuando tengamos marcados 10 números en 10 calles distintas procederemos a organizar el ataque.

Ejemplo :

33-16-24-13-17-8-8-3-4-31-15-25-19-2-6-35

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

Los números marcados con rojo fueron todas las calles distintas que salieron, como verán marque el 16, después sale el 24 y el 13, después sale el 17, a este último ya no lo marco porque está en la misma calle del 16.

En la bola N° 16 logro completar las 10 calles distintas y seguimos organizándonos para empezar la estrategia.

Una vez recolectado los 10 números y 10 calles distintas las anotaremos de forma separada para no equivocarnos en la selección de números.

Ejemplo de números seleccionados:

3-4-8-13-16-19-24-25-33-35

Ahora llevaremos otra planilla impresa para finalmente proceder.

Ejemplo :

Números										
Calle										
Semipleno										
Pleno										

Los números seleccionados (en rojo) los coloco alternándolos al azar, puede hacerlo de cualquier forma, no hay algo mecánico para esto. Completo la tabla con los números de las calles seleccionadas (en negro).

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle										
Semipleno										
Pleno										

Vamos a jugar de la siguiente manera :

3 veces a calle

4 veces a semipleno

Finalmente a pleno, hay una variante en este último, esa variante es que mientras estamos en negativo y algunos números llegaron a pleno se los seguirá jugando hasta acertar o agotar la caja, ó sea que si un número llega a pleno solo involucrará su postura hacia arriba mientras acierte, mientras no acierte seguirá en pleno.

¿Cómo empezamos a jugar?

Usted no va a jugar las 10 calles de golpe, solo empezará con las primeras 5 calles, a medida que vaya errando ira agregando mas calles.

Ahora si, finalmente aplicaremos el ataque de esta forma:

Los primeros 5 números, 35-3-13-16-25 los jugaremos 3 veces a la calle de cada uno de ellos y los marcaremos con una X en su postura correspondiente.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

Aquí se van a jugar las calles del 35 (34-35-36), del 3 (1-2-3), del 13 (13-14-15), del 16 (16-17-18), y del 25 (25-26-27)



Total 5 fichas, si ganamos cobraría 12 (las calles pagan 12 veces), ganancia neta 7, se repite la apuesta

Sale 33, perdemos 5 fichas

Ahora la postura evoluciona y se agrega la calle del siguiente número, en este caso la calle del 33. Las X negras fueron de la jugada pasada, las X en azul son las que vamos a jugar ahora.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X				
	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

Como jugamos 6 fichas, si ganamos cobramos 12 fichas, ganancia neta sería 6 fichas



Sale 16, ganamos 6 fichas, -5 que habíamos perdido serian +1 ficha, en este caso se cierra el micro juego dándolo por ganado y se comienza desde el principio jugando a 5 calles.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

Otra vez jugamos las calles de los 5 primeros números



Sale 24, perdemos 5 fichas

Ahora agregamos nuevamente la calle del 33 y las demás evolucionan al 2º nivel que sigue siendo calle.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X				
	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

Apostamos las 5 calles iniciales y la calle del 31



Sale 24, volvemos a perder, esta vez 6 fichas para un total de 11 fichas en esta serie, solo se cuenta la serie nueva que empezamos, las fichas que hayamos ganado anteriormente van al bolsillo, solo se cuentan para sumar y llegar al objetivo de 20 fichas diarias.

Ahora se agrega la calle del siguiente número, en este caso el 4, y los demás evolucionan, los primeros 5 números pasan al 3º nivel de la postura que sigue siendo calle, y el 6º numero en este caso el 33 pasaría al 2º nivel de la calle.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X			
	X	X	X	X	X	X				
	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

En total estamos apostando 7 fichas en 7 calles



Sale 32, ganamos 5 fichas, -11 que ya veníamos perdiendo estaríamos en -6

En este caso se hace lo siguiente.... Se involucra el numero que nos hizo ganar y se evolucionan los demás, el 33 pasaría al 1º nivel de la calle y los demás evolucionarán 1 nivel mas, el 35-3-13-16-25 pasarían a semipleno y el 4 pasaría al 2º nivel de la calle.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X			
	X	X	X	X	X		X			
	X	X	X	X	X					
Semipleno	X	X	X	X	X					
Pleno										

Le recomiendo jugar los semiplenos de la siguiente manera :

Los números centrales pares con el que está a su derecha y los centrales impares con el que está a su izquierda (ejemplo el 35 con el 34), los laterales simplemente con el de al lado (3 con 2 y 13 con 14).



Sale 15, perdemos 7 fichas, - 6 fichas que veníamos perdiendo, saldo parcial - 13 fichas

Ahora vuelvo a agregar el siguiente número de la planilla y los demás evolucionan.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X		
	X	X	X	X	X	X	X			
	X	X	X	X	X		X			
Semipleno	X	X	X	X	X					
	X	X	X	X	X					
Pleno										

Ahora apostamos sobre 5 semiplenos y 3 calles para un total de 8 fichas



Sale 11, perdemos 8 fichas, -13 que veníamos perdiendo, saldo parcial -21

Ahora vuelvo a agregar el siguiente número de la planilla y los demás evolucionan.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
Semipleno	X	X	X	X	X		X			
	X	X	X	X	X					
	X	X	X	X	X					
Pleno										

Los 5 primeros números siguen en semiplenos, al igual que el 4 que pasa ahora en semipleno. Los 4 otros números siguen en calle, para una apuesta total de 9 fichas



Sale 3, acertamos semipleno, apostamos 9 fichas cobramos 18, ganancia neta 9 fichas, - 21 que veníamos perdiendo, saldo parcial -12

Ahora el número que nos hizo ganar tiene que evolucionar al 1º nivel de la postura anterior, si estaba en semipleno volverá al 1º nivel de la calle, si estaba en pleno volverá al 1º de semipleno, los demás evolucionan porque aún no estoy positivo en el balance, tampoco se deben agregar calles mientras acertamos, solo se agregan cuando erramos.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	X		X	X	X	X	X	X	X	
	X		X	X	X	X	X	X		
Semipleno	X		X	X	X	X	X			
	X		X	X	X		X			
	X		X	X	X					
	X		X	X	X					
Pleno										

Ahora ponemos 6 en semiplenos y 3 en calles, manteniendo el total en 9 fichas



Sale 34, acertamos semipleno con el 35, apostamos 9 fichas y cobramos 18, ganancia neta 9 fichas, -12 que veníamos perdiendo, saldo parcial -3

Ahora el 35 que fue el que nos hizo ganar tiene que involucrar de semipleno al 1º nivel de la calle y los demás evolucionan sin agregar otra calle

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		X	X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
Semipleno			X	X	X	X	X	X		
			X	X	X	X	X			
			X	X	X		X			
			X	X	X					
Pleno			X	X	X					

Para esta vuelta, tenemos 3 números en plenos (13, 16, 25), 3 en semiplenos (4 y 5, 8 y 9, 32 y 33) y 3 en calles (1, 22 y 34), manteniendo el total en 9 fichas



Sale 20, perdemos 9 fichas, -3 que veníamos perdiendo, saldo parcial -12

Ahora todos evolucionan y además se agrega otra calle, en este caso la ultima, a partir de ahora jugaremos con estos 10 números cada uno con la postura correspondiente pase lo que pase hasta quedar positivo o perder la caja, evolucionando cuando se pierde para ser más ofensivo e involucionando cuando se gana para ser más defensivo, recordemos que los plenos quedan estables hasta acertar uno, si acertamos un pleno ese pleno deberá involucionar al 1º nivel del semipleno, los demás plenos seguirán estables y los que están en calles y semiplenos evolucionarán.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Semipleno			X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
Pleno			X	X	X					

Agregamos la calle del 19, seguimos con las calle de 3 y de 35, con los 3 plenos (13, 16, 25) y con 4 semiplenos.



Sale 6, perdemos 10 fichas, -12 que veníamos perdiendo, saldo parcial -22

Evolucionamos todos

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Semipleno		X	X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
Pleno			X	X	X		X			

Ahora, nos queda 2 en calles (35 y 19), 4 plenos (13, 16, 25 y 4) y con 4 semiplenos.



Sale 28, perdemos 10 fichas, -22 que veníamos perdiendo, saldo parcial -32

Evolucionamos todos

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Semipleno	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
		X	X	X	X	X	X	X	X	
			X	X	X	X	X	X	X	
Pleno			X	X	X	X	X			

Continuamos con 5 fichas en plenos, 4 en semiplenos y una en calle



Sale 13, acertamos pleno, apostamos 10 fichas y cobramos 36, ganancia neta 26 fichas, -32 que veníamos perdiendo, saldo parcial -6

Ahora involucramos el 13 al 1º nivel del semipleno y los demás evolucionan.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Semipleno	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X		X	X	X	X	X	X	
		X		X	X	X	X	X	X	
Pleno				X	X	X	X	X		
				X	X	X	X	X		
				X	X	X	X	X		

Seguimos con las 5 en plenos y ahora tenemos 5 en semiplenos



Sale 5, perdemos 10 fichas, -6 que veníamos perdiendo, saldo parcial -16

Evolucionamos todos

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Semipleno	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	X	X		X	X	X	X	X	X	
Pleno				X	X	X	X	X	X	
				X	X	X	X	X	X	
				X	X	X	X	X	X	

Agregamos el 24 en pleno, los demás siguen iguales



Sale 4, acertamos pleno, apostamos 10 fichas y cobramos 36, ganancia neta 26 fichas, -16 que veníamos perdiendo, saldo final +10 fichas y al fin cerramos el microjuego con balance positivo.

Ahora veamos cual es nuestro balance total hasta el momento.

En la 1º micro juego ganamos 1 ficha y en el 2º micro juego ganamos 10 fichas, saldo +11

Seguimos jugando ya que hay que pasar las 20 fichas de ganancia.

Volvemos a iniciar la serie con las primeras 5 calles.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

Como al principio de cada juego, empezamos con calle para los 5 primeros números



Sale 14, acertamos con la calle del 13, apostamos 5 fichas y cobramos 12, ganancia neta 7 fichas, +11 que veníamos ganando, saldo +18

Repetimos la apuesta porque acertamos y cerramos en positivo el micro juego.

Ejemplo :

Números	34	1	13	16	25	31	4	7	22	19
	35	2	14	17	26	32	5	8	23	20
	36	3	15	18	27	33	6	9	24	21
Calle	X	X	X	X	X					
Semipleno										
Pleno										

Una vez más, empezamos con calle para los 5 primeros números



Sale 27, acertamos con la calle del 25, apostamos 5 y cobramos 12, ganancia neta 7 fichas, +18 que veníamos ganando, saldo total +25 y finalizamos un día victorioso con 25 fichas ganadas para volver al otro día.

8. MANEJO DE LA CAJA

Utilizaremos el siguiente manejo de caja para evitar la pérdida total de nuestra caja diaria de la siguiente forma:

La erosión selectiva

Cada día de victoria le resto el 5% de mi caja diaria para jugar al otro día; esto significa que si mi caja es de 100 fichas y ese día gano, al otro día iré al Casino con 5 fichas menos, ósea 95 fichas. Si llevo ganados 5 días un total de 120 fichas (ya que a veces se ganan mas de 20 fichas diarias), para ese entonces mi caja diaria estará erosionada en 75 fichas, si el 6º día pierdo habré ganado 45 fichas gracias a la Erosión Selectiva.

La Tortuga

Después de varios días victoriosos nuestra caja diaria quedará muy reducida si la seguimos erosionando, y habrán días en que por estar tan reducida no soportará las pequeñas malas rachas. Lo que haremos en este caso es llegar hasta un máximo de erosión de 50 fichas, al llegar a 50 fichas por la erosión aplicaremos La Tortuga, que significa atrasar cada vez mas una perdida que pronto llegará, significa quitarle la posibilidad a la Banca de quitarnos nuestra caja diaria, y que cuando eso suceda apenas se lleve una pequeña suma de nuestra inversión o caja. Para aplicar esto hay que jugar con la mitad del valor de la ficha con la que veníamos jugando, ósea, si veníamos jugando con fichas de €2 ganando varios días seguidos y nuestra caja llevo a estar en 50 fichas por la erosión, a partir de aquí jugaremos con fichas de €1, y esas 50 fichas de €2 que nos quedó ahora se transformaran nuevamente en 100 fichas pero de €1. De esta forma aumenta la probabilidad de salir victoriosos todos los meses del año.

9. APRENDIENDO A RECUPERAR

Al caerse nuestra caja diaria debido a un día nefasto, cosa que puede suceder muchas pero muchas veces, debemos aplicar una técnica de recuperación, sin ella sería muy difícil ganar a la Ruleta. Cuando esto suceda deberíamos jugar con el doble valor de la ficha que veníamos jugando, y el objetivo no serán 20 fichas sino 40, el mecanismo del sistema es muy bueno pero a pesar de eso hay que ayudarlo con otras técnicas, por ejemplo, si estoy jugando con fichas de €1 y pierdo la caja, al otro día iré con 100 fichas de €2 a buscar un objetivo de 40 fichas, esto significa que si perdimos 100 fichas de €1 perdimos €100, si al otro día gano 40 fichas por ejemplo de €2 habré ganado €80, aun así estaríamos en balance negativo de €20 pero ya habremos remontado bastante dinero y con ganar al día siguiente 20 fichas de €2 estaríamos en ganancias. No es muy común perder más de 3 días seguidos con este mecanismo sistemático, muy pocas veces me ha pasado en estos años, de todas formas si algún día nos toca la mala suerte de perder 3 días seguidos debemos cortar esta técnica y dar por perdido el mes.

Aquí finaliza el Sistema de Juego, espero que lo apliquen con cada detalle que se muestra, y en lo principal “El Manejo de Caja”, no olviden que es imprescindible y bastante recomendable usar los generosos bonos que ofrecen los casinos en línea.

10. PLAN ESTRATÉGICO DE TRABAJO

Como todo buen sistema o método necesitamos un plan de ejecución que se lleve lo más estrictamente posible, igual que tomaremos anotaciones de los números salidos es imprescindible hacer una planilla con el **Día** y las **Ganancias** o **Perdidas** de ese día que se equilibraran para hacer el balance de la semana o del mes. Esto es opcional pero es recomendable ya siempre tendrás constancia de las ganancias y pérdidas de ese día, con lo cual te ayudará hacer los balances a final de cada sesión, semana o mes.

11. CONCLUSIONES FINALES

Después de leer esta guía con mi método incluido espero que hayáis comprendido que si hay formas de ganar a la ruleta teniendo un comportamiento frío y disciplinado. Vencer a la ruleta en todos sus giros es algo matemáticamente imposible pero lo que si hemos descubierto es que un buen método con un buen bono y unas pautas correctas en el comportamiento pueden ser tremendamente vitales. Realmente lo que importa cuando se aplica el sistema de juego son los balances, aunque perdamos un día tenemos la gran ventaja de poder usar un método de recuperación y de poder ganar más días de los que se pierde.

12. GLOSARIO DE RULETA

A continuación le presentamos un simple y completo glosario de ruleta donde encontrará una descripción de los principales términos de la Ruleta de Casino.

Apostar : es el proceso de asignar un monto de dinero al número o números de la ruleta.

Apostar a color : el jugador de ruleta de casino apuesta a que la bola caerá sobre los números o de color rojo o negro.

Apostar a par o impar : el jugador apuesta si el número ganador será par o impar. Pago es 1:1.

Apostar a pleno : es el de mayor pago en la ruleta de casino 35:1, implica apostar a un número de forma completa.

Apuesta de Cinco Números : apuesta de ruleta que existe solo en la Ruleta Europea, y en que se puede apostar a los números 0, 00, 1, 2, y 3.

Apuestas externas : apostar a conceptos y no a números: color, par, impar.

Apuestas Fibbonaci : sistema de ruleta de casino que consiste en seguir la siguiente progresión: 1-2-3-5-8-13-21-34. Cuando se pierde una apuesta, se salta al siguiente número de la progresión y se utiliza esa cantidad en la próxima apuesta; cuando se gana, se da dos pasos atrás en la progresión.

Apuestas internas : apostar a números y no a conceptos.

Bola : esfera de color marfil de aproximadamente 2cm diámetro, utilizada para determinar el número ganador.

Cheval : La palabra francesa para una apuesta dividida en la ruleta.

Cilindro : es uno de los componentes básicos del juego. Es una rueda de metal dividida en 37 (o 38 según el estilo de ruleta de casino) casilleros donde se encuentran los números del 0 o 00 al 36.

Crupier : persona encargada de girar la rueda de ruleta. En ruleta online o en línea es el ordenador.

Ficha o chips : elemento empleado como medio de cambio que representa el dinero billete del jugador.

Grande Número : un número que sale más veces del promedio estadístico.

Mesa muerta : una mesa de ruleta de casino activa, pero sin jugadores o apostadores.

Números Dorados : números que salen muchas veces, mucha más de las pronosticadas en las estadísticas.

Tapete : espacio central en la ruleta donde se apuesta. Es de color verde oscuro, dividido en recuadros donde se asignan los números.

Trio : tipo de apuesta combinada de tres números

13. Sitios Interesantes

También, se puede ganar dinero fácil con las apuestas deportivas y con el póker por internet con tal de contar con buenas estrategias. A continuación, le recomendamos varias web muy buenas para ganar dinero con apuestas y póker :

- <http://www.estadisticas-y-pronosticos.com> : Pronósticos de Fútbol Europeo con Excelentes Resultados. Se puede registrar para recibir un mes de pronósticos gratis.
- <http://www.pronosticosdetenis.com> : Pronósticos de Tenis con Excelentes Resultados. Se puede registrar para recibir un mes de pronósticos gratis.
- <http://www.ganar-apuestas-deportivas.com> : Partidos en Tiempo Real y Pronósticos Gratis sobre los mejores equipos de Europa.
- <http://www.apuesta-para-ganar.com> : Estrategias para Ganar Dinero con Apuestas Deportivas.
- <http://www.comoganarcasino.com> : Libro Gratis con un Sistema Profesional para ganar dinero a la Ruleta en Casinos Online.
- <http://www.ganar-dinero-poker.com> : Estrategias para ganar dinero jugando póker por internet.
- <http://www.libropokergratis.com> : Libro Gratis para ganar dinero jugando póker por internet.

Derechos Reservados

Prohibida la reproducción total o parcial de este Libro
www.Ganar-a-la-Ruleta.com