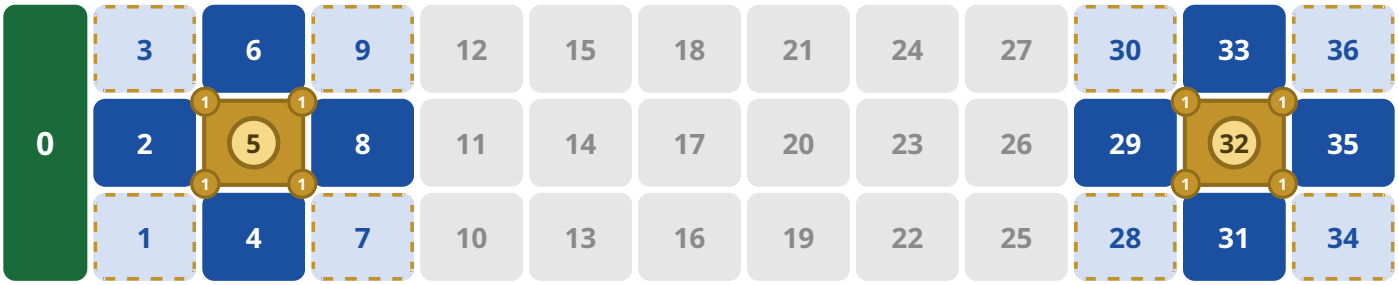
SISTEMA JOHN WAYNE

La puntata, i quattro esiti, e quanto paga davvero ciascuno

Fiches da 1€ · 10€ a giro
Roulette con un solo zero

LA PUNTATA — 10 FICHES, 18 NUMERI COPERTI



Fiche da 1€ (2 numeri pieni + 8 quartine) · +62€ · +8€ · −1€ (la "vincita" che non lo è) · −10€

I QUATTRO ESITI — AD OGNI GIRO

Esito	Numeri	Probabilità	Cosa succede
+62€	5, 32 (2)	5,4%	Il numero pieno paga 35:1 e tutte e quattro le quartine pagano 8:1 — tornano 72€
+8€	2, 4, 6, 8, 29, 31, 33, 35 (8)	21,6%	Pagano due quartine — tornano 18€
-1€	1, 3, 7, 9, 28, 30, 34, 36 (8)	21,6%	Paga una sola quartina — tornano 9€ su 10€ puntati. Lo schermo dice vincita; voi siete sotto
-10€	Tutto il resto, zero incluso (19)	51,4%	Tutte e dieci le fiches perse

Azzeccate i vostri numeri nel 48,6% dei casi. Ma guadagnate solo nel 27,0%.
La differenza sono le quartine esterne. Contate il risultato, non il festeggiamento — e mettete in conto di perdere in media circa 27 centesimi a giro: lo stesso 2,7% di vantaggio del banco di qualunque altra puntata al tavolo.

COME SI IMPOSTA

1. Scegliete due numeri della colonna centrale — noi usiamo il 5 e il 32. Mai il 2 o il 35: toccano solo due quartine.

2. Teneteli ad almeno tre colonne di distanza, così le quartine non si sovrappongono.

3. 1€ sul numero pieno di ciascuno, più 1€ su tutte e quattro le quartine che lo toccano.

4. 10€ ad ogni giro, stessa disposizione, nessuna progressione.

Probabilità esatte per la roulette con un solo zero. Nessuna disposizione di fiches cambia il vantaggio del banco. I risultati possono variare e nessun sistema garantisce vincite — giocate solo con denaro che potete permettervi di perdere.

JOHN WAYNE — IL LIMITE DI GIRI

Le probabilità di alzarvi in profitto, con uno stop loss da 1 a 10 giri

Fiches da 1€ · 10€ a giro
Roulette con un solo zero

10€ fissi, ogni giro
Sempre le stesse 10 fiches. Non si alza mai la puntata.

In profitto? Ci si alza.
Al primo momento in cui si è in positivo, la sessione finisce.

Limite raggiunto? Stop.
Si accetta la perdita. Il limite si decide prima del primo giro.

PROBABILITÀ PER LIMITE DI GIRI

Limite	Perdita max	Almeno un +62€	Almeno un +8€	Almeno un −1€	Ci si alza in profitto	Quanto aggiunge questo giro
1 giro	−10€	5,4%	21,6%	21,6%	27,0%	—
2 giri	−20€	10,5%	38,6%	38,6%	35,6%	+8,6 pt
3 giri	−30€	15,4%	51,9%	51,9%	42,5%	+6,9 pt
4 giri	−40€	19,9%	62,3%	62,3%	47,4%	+4,9 pt
5 giri	−50€	24,3%	70,4%	70,4%	51,5%	+4,1 pt
6 giri	−60€	28,4%	76,8%	76,8%	55,0%	+3,5 pt
7 giri	−70€	32,2%	81,8%	81,8%	58,0%	+3,0 pt
8 giri	−80€	35,9%	85,8%	85,8%	60,7%	+2,7 pt
9 giri	−90€	39,4%	88,8%	88,8%	62,5%	+1,8 pt
10 giri — IL NOSTRO STOP	**−100€**	**42,6%**	**91,3%**	**91,3%**	**64,2%**	**+1,7 pt**

IL NOSTRO STOP · 10 GIRI

64,2% di profitto

Si rischiano 100€. La maggior parte delle sessioni vincenti finisce presto: 3 su 4 si chiudono entro i primi 4 giri. Un +62€ salva la sessione da solo fino al settimo giro; dopo, ha bisogno di una mano.

CI SI ALZA IN POSITIVO

64,2% · circa +24€ in media

Il +8€ vi tira fuori solo se arriva presto — vale circa 35 punti di quella probabilità, quasi tutti nei primi 4 giri. Dopo, il lavoro lo fa il jackpot.

CI SI ALZA IN NEGATIVO

35,8% · circa -47€ in media

I 100€ pieni se ne vanno solo con dieci errori di fila (0,13%). Su molte sessioni: circa -1,51€ a sessione. Il vantaggio del banco non si sposta mai.

"Almeno un..." è la probabilità che quell'esito esca entro il limite — non la probabilità che vi porti in profitto. Le cifre di profitto presuppongono che ci si alzi al primo momento in cui si è in positivo. Calcolo esatto, roulette con un solo zero. I risultati possono variare e nessun sistema garantisce vincite. Giocate solo con denaro che potete permettervi di perdere.