LA STRATEGIA 666

Tre puntate · 66€ a giro · ogni vincita paga sempre gli stessi 6€

LA PUNTATA SUL TAVOLO



Le vostre fiches · Vincita tramite il rosso · Vincita tramite cavallo o numero pieno · I vostri 4 numeri perdenti

Numeri pieni: sceglietene tre qualsiasi fra 4 · 6 · 15 · 22 · 24 · 33 · 35 (qui usiamo 4, 6 e 15). I quattro che lasciate fuori diventano i vostri numeri perdenti. Tutto il resto del tavolo paga.

ADATTATELA AL VOSTRO BANKROLL

Fiche sul pieno	Rosso	Ogni cavallo	Per giro	Vincita	Perdita
0,5€	9€	1€	16,5€	+1,5€	−16,5€
1€	18€	2€	33€	+3€	−33€
2€	**36€**	**4€**	**66€**	**+6€**	**−66€**
5€	90€	10€	165€	+15€	−165€

COSA COSTA OGNI PEZZO E COSA RENDE

Rosso — 36€ 72€ indietro
1 puntata · paga 1:1

6 cavalli — 24€ 72€ indietro
0/2 · 8/11 · 10/13 · 17/20 · 26/29 · 28/31
4€ ciascuno · paga 17:1

3 numeri pieni — 6€ 72€ indietro
2€ ciascuno · paga 35:1

Totale sul tavolo — 66€ con qualsiasi vincita

33 / 37
numeri vincono +6€
72€ indietro su 66€ puntati

4 / 37
numeri perdono −66€
ogni fiche spazzata via

Perché ogni vincita paga esattamente 72€: ogni puntata è dimensionata sul proprio pagamento. Più la puntata è stretta, più piccola è la fiche — 36€ a 1:1, 4€ a 17:1 e 2€ a 35:1 tornano tutte indietro come 72€. Qualunque sia quella che esce, le altre fiches si perdono e a voi restano **+6€**.

Puntata fissa — la posta non cambia mai da un giro all'altro. Nessun sistema modifica il vantaggio del banco (2,70% su una roulette con un solo zero). Vietato ai minori di 18 anni · Giocate solo con denaro che potete permettervi di perdere.

Giocate solo su casinò con licenza ADM: algoritmi e pagamenti sono garantiti dallo Stato. Lista aggiornata su glistrateghi.com/lista

666 — LA MATEMATICA

Perché vince così spesso, e perché col tempo perde comunque

89,19%
Probabilità che un giro vinca
33 numeri vincenti su 37

91,67%
Tasso di vincita per andare in pari
11 vincite per ogni perdita

1 = 11
Una perdita cancella undici vincite
−66€ contro +6€

−1,78€
Risultato medio per giro
2,70% di 66€ — lo stesso vantaggio del banco di ogni altra puntata

PROBABILITÀ DI ARRIVARE A N VINCITE PRIMA DELLA PRIMA PERDITA

Vincite	Messe da parte	Probabilità
1	+6€	89,2%
3	+18€	70,9%
5	**+30€ obiettivo d'esempio**	**56,4%**
8	+48€	40,0%
10	+60€	31,9%
11	+66€ copre una perdita intera	28,4%
15	+90€	18,0%
20	+120€	10,1%

Il ritmo medio: circa 8,25 vincite (+49,50€), poi una perdita (−66€). Netto −16,50€ a ciclo — è il vantaggio del banco, spalmato nel tempo.

DECIDETE PRIMA DEL PRIMO GIRO

1. **Fissate un take-profit** — per esempio +30€, cioè 5 vincite. Appena lo raggiungete, vi alzate.
2. **Decidete cosa significa una perdita** — fine della sessione, oppure un recupero pianificato in anticipo. Mai improvvisarlo.
3. **Tenete la posta fissa.** Alzare la puntata per "rifarsi" trasforma questo in un sistema diverso, e più rischioso.
4. **Mettete in conto la perdita.** Portate al tavolo solo denaro che potete permettervi di perdere.

Le probabilità sono per singolo giro su una roulette con un solo zero e presuppongono una puntata fissa da 66€. I risultati passati non predicono mai il giro successivo. Vietato ai minori di 18 anni · Giocate responsabilmente.

Giocate solo su casinò con licenza ADM: algoritmi e pagamenti sono garantiti dallo Stato. Lista aggiornata su **glistrateghi.com/lista**