IL METODO QUATTRO

Quattro sestine, nessuna sovrapposizione · 24 numeri su 37 coperti · Roulette europea, zero singolo

Puntata base: 1€ a sestina. Gli importi in questa pagina sono calcolati su questa base — raddoppiateli o dimezzateli, restano sempre proporzionali.



LA STRUTTURA BASE

Sestina 1–6	**1€**
Sestina 7–12	**1€**
Sestina 13–18	**1€**
Sestina 19–24	**1€**
Totale per giro	**4€**

Una sestina vincente paga 6€ (5 a 1 più la posta)
→ +2€ sul giro (si punta 4€ in totale)

COSA PAGA OGNI GIRO

	numeri	prob.	netto
Colpo vincente Una qualsiasi delle 4 sestine coperte	24	64,86%	**+2€**
Mancato 0 e le 12 cifre fuori dalle 4 sestine	13	35,14%	**−4€**

Probabilità di un giro vincente: 64,86% — quasi due su tre

IL METODO 5x5

Cinque sestine, nessuna sovrapposizione · 30 numeri su 37 coperti · Roulette europea, zero singolo

Puntata base: 1€ a sestina. Gli importi in questa pagina sono calcolati su questa base — raddoppiateli o dimezzateli, restano sempre proporzionali.



LA STRUTTURA BASE

Sestina 1–6	**1€**
Sestina 7–12	**1€**
Sestina 13–18	**1€**
Sestina 19–24	**1€**
Sestina 25–30	**1€**
Totale per giro	**5€**

Una sestina vincente paga 6€ (5 a 1 più la posta)
→ +1€ sul giro (si punta 5€ in totale)

COSA PAGA OGNI GIRO

	numeri	prob.	netto
Colpo vincente Una qualsiasi delle 5 sestine coperte	30	81,08%	**+1€**
Mancato 0 e le 6 cifre fuori dalle 5 sestine	7	18,92%	**−5€**

Probabilità di un giro vincente: 81,08% — più di quattro su cinque

Il vantaggio del banco resta il 2,70%: nessuna disposizione né progressione cambia le probabilità. Contenuto informativo · Vietato ai minori di 18 anni · Nessuna vincita è garantita.

QUATTRO vs 5x5 — CONFRONTO DIRETTO

Stessa puntata di base — la sestina — usata in due modi diversi. Ecco dove ciascuno vince.

	IL QUATTRO	IL 5x5
Numeri coperti / scoperti	24 (13 + lo zero scoperti)	30 (7 + lo zero scoperti)
Probabilità di vincita per giro	64,86%	81,08%
Puntata di apertura	4€ (1€ × 4 sestine)	5€ (1€ × 5 sestine)
Profitto al primo colpo	+2€	+1€
Puntata di recupero dopo 1 perdita	12€ (3€ × 4 sestine)	25€ (5€ × 5 sestine)
Un recupero riuscito lascia	+2€ — ancora in profitto	0€ — si va in pari
Probabilità di non perdere con 1 recupero	87,66%	96,42%
Perso se anche il recupero fallisce	−16€	−30€
Si può spingere oltre di un passo?	Sì: ×3 ancora, sempre +2€	Serve ×6, non più ×5, solo per pareggiare

Il vantaggio del banco resta 2,70% per entrambi. Cambia la forma della sessione, non la matematica.

LA SCALA DI RECUPERO A CONFRONTO

Dopo una perdita si ricostruisce la stessa puntata, più grande. Ecco quanto cresce, e cosa lascia, in ciascun sistema.

QUATTRO · ×3 ad ogni passo

Passo	Per sestina	Totale puntato	Perso se fallisce	Non perdere entro qui	Il colpo lascia	Cosa aggiunge
1	1€	4€	−4€	64,86%	+2€	— PUNTATA BASE
2	3€	12€	−16€	87,66%	+2€	+22,79 punti per 12€ in più
3	9€	36€	−52€	95,66%	+2€	+8,01 punti per 36€ in più
4	27€	108€	−160€	98,48%	+2€	+2,81 punti per 108€ in più
5	81€	324€	−484€	99,46%	+2€	+0,99 punti per 324€ in più

5x5 · ×5 dopo la prima perdita, poi ×6

Passo	Per sestina	Totale puntato	Perso se fallisce	Non perdere entro qui	Il colpo lascia	Cosa aggiunge
1	1€	5€	−5€	81,08%	+1€	— PUNTATA BASE
2	5€	25€	−30€	96,42%	0€	PAREGGIO, NON PROFITTO
3	30€	150€	−180€	99,32%	0€	PAREGGIO, NON PROFITTO
4	180€	900€	−1.080€	99,87%	0€	+0,55 punti per 900€ in più

“Non perdere entro qui” = probabilità cumulata di centrare la sestina entro quel passo. Un pareggio non è un profitto: dal passo 2 in poi nel 5x5, un colpo riporta solo in pari.

STESSA SICUREZZA, CONTO DIVERSO

~96% DEI CICLI

Quattro · 2 triplicazioni
95,66% · rischio 36€ · vince +2€

5x5 · 1 recupero
96,42% · rischio 25€ · vince +1€ o 0€

~99% DEI CICLI

Quattro · 3 triplicazioni
98,48% · rischio 108€ · vince +2€

5x5 · 2 recuperi
99,32% · rischio 150€ · vince 0€

~99,5%+ DEI CICLI

Quattro · 4 triplicazioni
99,46% · rischio 324€ · vince +2€

5x5 · 3 recuperi
99,87% · rischio 900€ · vince 0€

QUALE SCEGLIERE?

Nessuno dei due è “migliore” in assoluto: cambiano cosa si sta ottimizzando.

IL QUATTRO VINCE SU

- Profitto doppio al primo colpo: +2€ contro +1€
- Puntata di recupero più leggera: 12€ contro 25€
- Un recupero riuscito lascia ancora profitto, non solo pareggio

IL 5x5 VINCE SU

- Probabilità di vincere il singolo giro: 81,08% contro 64,86%
- Meno sestine da seguire a mente durante la sessione
- Chi preferisce vincere più spesso, anche se poco per volta

LA PARTE ONESTA

Nessuno dei due sistemi tocca il 2,70% di vantaggio del banco su una roulette europea. Quello che cambia è la forma della sessione: tante piccole vincite, e ogni tanto una perdita più grande quando una serie di sestine mancate si allunga.
Il Quattro perde più spesso per giro (35,14% contro 18,92%), ma quando recupera lo fa sempre in profitto. Il 5x5 vince più spesso, ma dal secondo passo in poi un recupero riuscito restituisce solo i soldi già persi — non un centesimo di più.