

ES MATHÉMATIQUES DU HASARD

par J. VAN HO

(suite)

autres numeros que le numero 16 doivent passer pour ff la chance de « manque », il nous suffira de laisser oordonne à sa chance simple.

ces conditions, nous aurons : 2 pieces touchees pour l au 1/37 soit une perte fictive de 34 pieces, reelle lite du plein, mais par compensation nous toucherons :es simples à raison de 2 pieces avant le retablissement ilibre du plein 16 et ainsi la coordination sur l'ecart va nous rendre les 34 pieces perdues t'ictivement inefice des 17 truquages nous sera definitivement inoins la retenue sur 37 coups de chances simples,

J4 Pito d'oü un gain definitif sur l'egalite de 37 pieces : 18 soit 666 coups.

ience officielle est ainsi categoriquement dementie. »nds bien que les adversaires de cette theorie diront : e cette theorie soit exacte, il taut que les ecarts soient ment equilibres et que la roulette soit un instrument

ar definition, la roulette est un instrument parfait- equilibre et les moyennes de toutes les chances sont l atteintes, donc cette theorie est exacte.

objectera la grande loi du jeu : les hasards particuliers pour combattre les aleas du hasard se contre-carrant ulant l'un l'autre. Mais il faut noter, que nous menons ration qui n'est pas une manœuvre sur un ecart defini chance invariable mais une Operation tactique qui nee en rien la possibilite propre de 2 chances sans eurs ecarts et leur elasticite.

hors de doute que si 2 chances ont des points de commun, la manœuvre qui passera sur les 2 chances les statistiques de chacune d'elles.

i semble infirmer la realite de la theorie enoncee ce sont 5 du jeu et l'elasticite des ecarts. Dans la pratique, mblons nous heurter à un mur : le recul systematique ' js meme pour 2 chances se coordonnant d'oü la diffi- i-trouver la conjonction parfaite, mais nous verrons i dans «La Progression Scientifique » que nous pouvons la roulette à nous donner les gains decoulant de la du jeu.

le moment, restons-en à l'exemple choisi ; l'attaque du numero 16.

illette est-elle un instrument equilibre? Oui, donc notre lft exacte. Nous devons trouver en 666 coups, 17 atta- issies et une attaque avortee mais redressee par une Te qui fait compensation au manque à gagner. , quelles que soient les difficultes rencontrees, nous necessairement trouver une methode qui nous fera mises egales.

differences et le jeu gagnant à mises egales

nple choisi est, à juste raison, pris excessif, pour lire ressortir l'exactitude d'un point de vue theorique. pratique, pour utiliser ce mode d'attaque d'une fa'on lse, nous devons resserrer les ecarts et mettre les solid aires le plus pres les unes des autres pour eviter les s de trop grandes amplitudes tant en ecarts directs ies et surtout pour tenir avec des risques amoindris •ande partie du tableau des chances.

donc en arriver à utiliser le jeu differentiel et couvrir lum de chances quitte à nous trouver plus souvent a jeu desaxe toujours difficile à redresser sur des > elevees.

it couramment, que la roulette gagne sans faire de

differences car eile a pour eile le zero defavorable. Ceci n'est pas absolument exact et si devant le Croupier ne se trouvait, qu'une seule personne misant à « rouge », par exemple, celui-ci debourserait pour le compte de la roulette l'avance de « rouge » si cette chance venait à passer en « forme ».

Ce qui assure l'invincibilite de la roulette c'est, outre son zero faussant l'equilibre general à l'avantage de la banque, la disposition d'enjeux formant toujours une egalite moyenne influencee rapidement par ce zero.

Nous avons pu lire d'ailleurs à ce sujet, les explications techniques de M. Pierre Lafaye, s'elevant contre l'incoherence de la loi qui fixe les reserves des casinos de jeu, explications qui sont absolument irrefutables.

Le joueur qui ne possede qu'une combinaison donnant de faibles benefices, doit, pour s'assurer des rentrees cons- tantes et eviter un « decouvert » inevitable, prendre le principe qui regit les jeux de masses vis-à-vis de la roulette en couvrant pour son compte personnel le maximum possible des tableaux de chances.

Pour ce faire, il n'est pas absolument necessaire d'operer comme les « paveurs » qui font la joie des tables de jeu. Le « paveur » trop facilement influence par la rapidite du jeu perd rapidement son « seif contrôle » et finit par etre aussi englué dans sa combinaison qu'une mouche qui donnerait dans une toile d'araignee.

Mais nous pouvons obtenir un resultat satisfaisant en coordonnant pour les disjoindre aux hasards du jeu 2 ecarts au 1/3 et 1 ecart au 1/6 juxtaposes sur un ecart au % avec jeu differentiel sur chances opposees.

Certes, nous ne pourrons jamais eviter la perte puisque nous subissons l'ecart du tableau non couvert, mais nous avons pour la freiner un benefice sur la roulette à mises egales et ainsi tout comme la banque nous avons un pourcentage favorable de notre cote. '

Il ne nous reste plus qu'à trouver un Systeme de jeu influen- gant à egalite des chances à faibles variations.

Examinons les possibilites de l'une des chances 1/3-1/6 dont nous admettions ci-dessus le principe. Nous nous trouvons, à la base devant un ecart au % provenant de la conjonction de 2 ecarts au 1/3 et d'un ecart au 1/6.

Comment sur l'ecart au 1/2 ces chances vont-elles se presenter mathematiquement? D'abord une des 2 chances au 1/3 va passer pour former le premier coup gagnant de l'ecart 2. Ensuite sur les 4 coups qui vont suivre, la chance au 1/2 et la chance au 1/3 peuvent indifferemment se presenter, le tout sur 6 coups 1/6 du jeu qui forment l'ecart au 1/2.

Ce qui revient à dire, qu'apres la sortie d'un sizain coordonne dans une chance simple, nous verrons passer 2 numeros provenant de douzaines independantes de ce sizain.

Et ainsi, si nous demandons à une seule douzaine de fausser l'egalite de jeu d'une chance simple, nous pourrons dire : sur 3 attaques menees par la douzaine à la sortie d'un sizain coordonne, nous allons obtenir 2 attaques reussies faussant l'equilibre general des 2 chances et une troisieme qui avortera et nous mettra devant un jeu desaxe (passes de sizains).

Ainsi nous trouverons :

2 coups '? gain sur l'egalite de la chance simple, puis une attaque manquee qui dans ce cas nous coûtera non pas 2 coups de « manque à gagner » mais un seul puisque la sortie de la' douzaine faussera quand meme l'egalite d'une piece.

Et, sans avoir à maintenir l'attaque coordonnee, nous gagnons à egalite à la fois cote douzaine et cote chance simple, nous pouvons donc supposer jouer constamment soit la douzaine. soit la chance simple.

Si nous supposons jouer constamment la chance simple, notre attaque semble se resumer ainsi :

Sur une premiere phase de 6 coups nous gagnons 1 piece
 Sur une seconde — — — 1 piece

Sur une troisieme phase de 6 coups, nous obtenons par le redoublement du sizain, d'abord au passage de celui-ci, un manque à gagner de 2 pieces qui est. ramene a une piece à la sort.ie de la douzaine.

Si nous supposons jouer constamment la douzaine, notre attaque semble se resumer ainsi :

Sur une premiere phase de 6 coups d'abord 2 coups gains sur l'egalite de la douzaine, puis un coup regulier et normal, puis une nouvelle sortie de la douzaine qui nous donne un « manque à gagner » de 1 piece.

Sur une deuxieme phase de jeu intervertissant l'ordre des sorties, nous avons : d'abord une perte de 1 piece, puis un gain de 2 pieces suivi d'un coup regulier.

Ces deux premieres plias nous donnent donc : + 2 + 0 — 1 — 14-2 + 0 = +2 (compte non tenu des possibilites du zero.

L'attaque sur la troisieme phase du jeu arrivera à contre- temps : nous aurons coup sur coup 2 » manque à gagner » regularises par uno rentree anormale au 3° coup qui nous aiguillera ainsi vers la passe du sizain.

L'equilibre. general se.ra pour 18 coups modifie de 2 pieces desquelles il laut enlevo.' la possibilite du zero qui sera :

1 + 1:23 les proportions s'etablissanl comme suit.: 3" 74

$$\frac{12 \times 126\% + 6 \times 22\%}{37}$$

Un simple examen nous demontre que cette forme de l'attaque. est difficilement reglable.

Restons-en donc à la premiere forme d'attaque : le jeu systematique suppose tel de la chance simple.

Nous avons vu que sur 18 coups cette attaque devraitni donner 1 + 1—1 + 1 comme gain sur l'equilibre. Sur 72 cor nous obtiendrons 4 fois ces forme« de jeu mais le zero ai passe 2 fois soit cote douzaine, soit cote bande et ainsi i 74 coups joues nous devrions ob lonir pres de 3 pieces de gaiti en moyenne.

La pratique du jeu devrait nous donner ce resultat d'ti facon constante. Si nous ne l'obtenons pas regulieremenf nous suffira d'en chercher la cause pour y pallier par. manoeuvre. >

Les ecarts ont des amplitudes impossibles à fixer lecart (figures). Nous sommes donc forces de dire : pour obtenir perfection de l'attaque ci-dessus, il faut que tous les eleme qui la composent, soient equilibres au depart. En d'aut termes, il faut les suppeser face à l'ecart mais ayant egalem amorti entre eux tcutes les possibilites de leurs ecarts. C' ainsi que la theorie emise ne sera exacte que si nous inane vrons l'egalite au moment où l'equilibre est parfait entre chance au 1/3 et la chance au 1/6 et (ceci est inexact d'ailleu nous lc supposerons te.l chaque fois que nous trouverons d; une permanence de jeu deux fois plus de douzaines que sizains dans la chance simple.

Le simple bon sens nous laisse supposer que cette ev tualite est peu courante. Elle se produit en moyenne tous 148 coups et repetons-le ne constitue quand meme qü semblant d'equilibre parfait.

Ainsi si theoriquement nous pouvons obtenir 3 coups gain sur 74 coups à mises egales, ces 74 coups devront t tries dans une mässe et nous n'obtiendrons qu'un pourcent infime de gain sur un ensemble de jeu.

Pourtant, nous possedons la cle d'une combinaison qui p constamment fausser le jeu. Il est raisonnable de suppt que si nous pouvons l'appliquer lors de l'equilibre parf nous pourrions par de nouvelles conceptions l'appliquer i un jeu desaxe en corrigeant les « vices » des series.

(.4 suiore) •

La Mise en Pratique
 du gain scientifique d'une seule unite
 par
 les tableaux de Sextius
 et
 20 exemples d'ecarts
 et de Compensations
 par MARIGNY DE GRILLEAU

Les ingenieux tableaux de Sextius sont applicables dans tou.. les jeux ou marches, sur les chances simples de la Roulette ou au Trento et Quarante, aussi bien qu'au Baccara.

Par la repartition d'un Capital initial en un certain nombre de pet.its capitaux divises en unites capitalisantes, ainsi que par le fonctionnement. de la reserve beneficiaire, ces tableaux constituent le plus puissant moyen de sauve- garder ce Capital, et d'augmenter .apidement sa produc- tion.

Appliques à la Methode des Probabilites qui, seule, produit un pourcentage avantageux à peu pres constant, ils rendent la perte du Capital initial absolument impossible, et facilitent beaucoup sa transformation en une somme importante determinee comme but.

Prix : 200 francs.

Droits de traduction et de production reserves en tous pays.
 Copyright 1931 by Marigny de Grilleau.

. En vente à la *Revue de la Roulette*.
 Franco contre mandat Chfeques Postaux Paris 895-10.

JEUX

Pour vos etudes et combinaisons utilisezl
LES ROULETTES MARQUE JAJ j
 En vente dans les principales Maisons et Grands Magasins 1

JOST & C^{IE}

105, Rue Villiers-de-l'Ue-Adam -- PARIS (xx°)
 Fournisseurs des plus Grands Etablissements de France et de l'Etranger
Ehvoi franco du Catalogue

MAXIMUM AUTORISE DES MISES A LA ROULETTE		3
En Plein	1 numero 9 Louis soit 180 franc*1**4	
A clieval	2—18 — 360	
Transversale pleine .	2—28 — 560	
Carre	4 — 38 — 760	
Transversale simple.	6—60 — 1.200	
Douzaine ou colonne	12 — 150 — 3.000	
Chances simples. ...	18 — 300 — 6.000	
2 Douzaines ou		
2 colonnes	24 — 600 — 12.000	
Minimum : 5 francs.		