

enplenitud.com  
*para jóvenes de cualquier edad...*

# CUATRO EN LÍNEA: COMO GANAR A LA QUINIELA

**JONATHAN ALEJANDRO JOEL GIL**

¿Quieres aprender a escribir como los escritores profesionales?  
Visita ahora nuestro taller literario <http://www.enplenitud.com/cursos/mirincon.asp>

## Cuatro en línea

Sistema de quiniela para jugar a la cabeza en la quiniela de nacional y provincia.

Cuando nosotros entramos a una agencia de quiniela tenemos 100 números para elegir del 00 al 99, lógicamente tendremos que jugar menos de 70 si queremos apostar a la cabeza y ganar algo, este sistema si bien no es milagroso intenta bajar esos 100 números a 4

Pero los aciertos se cuentan dentro de la semana y a corto plazo.

Este sistema esta diseñado para jugar a la cabeza en los cuatro turnos de las dos quinielas y se obtienen entre uno y tres aciertos por semana de (cuatro) números a jugar.

Los números a jugar se obtienen fácilmente de los sorteos de los días sábados, y para sacarlos tomamos los cuatro sorteos (en total) de los días sabados (matutina y nocturna) de nacional y provincia

Para sacar los números debemos separar los dos primeros dígitos DE LA IZQUIERDA del primer premio (LA CABEZA) teniendo en cuenta las cuatro cifras, en otras palabras si tenemos a la cabeza el 1398 los dígitos que debemos tomar son el 13 y lo mismo hacemos en los cuatro sorteos del día sábado.

Supongamos que tenemos los cuatro sorteos del día sábado con estos resultados a la cabeza:

Matutina nacional: 6534

Matutina provincia 9643

Nocturna nacional 1271

Nocturna provincia 0391

En este caso los números que tomamos deberán ser:

65-96-12-03

De esta forma nos quedarían los cuatro números en línea para jugar a la cabeza en los sorteos de nacional y provincia.

Los aciertos a obtener varían entre uno y tres como se puede observar en la planilla adjunta no tenemos antecedentes de cuatro aciertos a corto plazo, si contamos mas de tres si tenemos en cuenta que estos números también aparecen al revés.

Ahora bien usted dirá como juego yo estos números, cuanto dinero debo invertir y cuando debo jugarlos

En cuanto a como jugarlos ya dijimos que es a la cabeza y solo en nacional y provincia, el importe que apostamos debe ser acorde al presupuesto de cada uno, pero podemos arrancar el día lunes con la apuesta mínima incrementando el valor de la apuesta a medida que pasan los sorteos

Lo aconsejable y seguro es buscar el primer acierto ya que si bien tenemos estadísticas con semanas de dos y tres aciertos, sabemos que no es seguro que aparezcan más de uno, si bien tenemos semanas de dos y tres apariciones lo seguro, es un acierto a la cabeza y si seguimos buscando más aciertos corremos el riesgo de que no aparezcan

Por lo general y teniendo en cuenta las estadísticas no es común tener dos semanas seguidas con un solo acierto, siempre después de una semana con un solo acierto viene una con dos o tres apariciones.

Estos datos son importantes para quien desee seguir jugando a la cabeza después del primer acierto

Otro dato importante es que de estos cuatro números siempre sale alguno al revés

El momento justo en que aparecen los números a la cabeza es relativo en cuanto al turno y la quiniela, pero en general y teniendo en cuenta las estadísticas, los miércoles ya tenemos alguno puesto al primer premio.

Sabemos también que estos números aparecen todos a los premios y en más de una oportunidad, de manera que si seguimos alguno de los cuatro que nos da el sistema no tardamos mucho en cobrar.

Podemos arriesgar también una tercera cifra a la cabeza, teniendo en cuenta las estadísticas podemos sacar la tercera cifra para jugar a la cabeza de la siguiente manera:

Tomamos los números citados anteriormente:

Matutina nacional: 6534

Matutina provincia 9643

Nocturna nacional 1271

Nocturna provincia 0391

Tomamos para esto el último dígito del primer premio y los dos últimos del segundo.

Si jugamos el 65

tomamos el último dígito del primer premio en este caso el 4 por lo tanto uno de los números de tres cifras a jugar será el 465 y supongamos que el segundo premio fue 3657 entonces tomamos el 57 para formar los otros dos números, en este caso entonces los tres números de tres cifras a jugar serán: 465—565—765--\*

La cantidad de números de tres cifras que sacamos dependerá siempre de la posibilidad de números dobles en el segundo premio esto quiere decir que si tenemos:

Al primer premio: 4389

Al segundo premio 5733

El ambo será: el 43

La tercera cifra: 343—943

En este caso solo contamos con dos números de tres cifras para jugar a la cabeza y a los premios.

Y así sucesivamente, esto funciona y se puede comprobar con los sorteos anteriores según las estadísticas por lo tanto tenemos muchas probabilidades de acertar, pero esto no quiere decir que si salen tres ambos a la cabeza de los cuatro que tenemos todos salgan con nuestra tercera cifra, pero si podremos encontrar una de tres apariciones o una en dos.

Por otro lado es importante tener en cuenta que estos números también salen al revés y en este caso también vienen acompañados con nuestra tercera cifra, podríamos asegurar que si jugamos estos cuatro ambos al derecho y al revés con nuestras tres posibilidades es prácticamente nula la posibilidad de perder.

Ejemplo práctico de esta semana:

Uno de los cuatro ambos sacados el día 14/  
04/07

Fue el número 93 con estas dos posibilidades

993—793

En este caso contamos con dos números de tres ya que se repite un dígito, y si observamos esta semana vemos el día 16/  
04/07 en la nocturna de provincia (739) a la cabeza pero si vamos a la semana anterior observamos:

Semana del día 07/04/07

Ambos a jugar con las tres cifras:

529—629—829

534—934—334

443—243

809—609

En este caso contamos con 10 números de tres cifras y vemos el día 11/04/07 el 829 a la cabeza en nacional y el 443 a la cabeza el 12/04/07 en la provincia

De esta manera comprobamos dos aciertos a la cabeza de tres cifras entre diez números a jugar, usted podrá decir que son muchos números a jugar pero no olvidemos que por un \$ 1.- apostado cobramos \$ 600.- al acertar, de manera que es muy redituable

Si usted observa bien la cuarta cifra también esta rondando en los dígitos de los números extraídos, pero eso ya es otro tema y por el momento lo dejo librado a su inteligencia.

Suerte.

**ESTRATEGIA PARA APOSTAR A UNA CIFRA:**

**ESTE SISTEMA CONSISTE EN APOSTAR A UN SOLO DIGITO AL 1° PREMIO, Y ES MUY FACIL DE APLICAR SOLO REQUIERE DE PACIENCIA YA QUE NO ES CONVENIENTE USARLO EN TODOS LOS SORTEOS SI NO QUE**

DEBEMOS ESPERAR EL MOMENTO JUSTO PARA PODER USARLO.

EN PRIMER LUGAR TENEMOS QUE SEPARAR OCHO DE LOS DIEZ DIGITOS EN DOS GRUPOS:

ALGUNAS PERSONAS RECOMIENDAN SACARLOS DE LOS MAS SALIDOS DEL MES ANTERIOR O LOS MAS ATRASADOS PERO YO PREFIERO SACARLOS AL AZAR, PODEMOS MEZCLARLOS O CAMBIAR EL ORDEN AL MOMENTO DE ELEGIR LOS DOS GRUPOS, LAS PROBABILIDADES SON LAS MISMAS.

0-1-2-3-4-5-6-7-8-9

DE ESTOS DIEZ TOMAMOS OCHO AL AZAR EJEMPLO.

0-1-2-3-4-5-6-7

ESTOS OCHO DIGITOS LOS DIVIDIMOS EN DOS GRUPOS A Y B

(A) (B) 4-5-6-7

DE ESTA MANERA TENEMOS LOS DOS GRUPOS FORMADOS Y LOS DOS NUMEROS RESTANTES NO LOS TENEMOS EN CUENTA

CABE ACLARAR QUE LOS DOS NUMEROS QUE NO USAMOS PUEDEN SE CUALQUIERA DE LOS DIEZ DIGITOS EN ESTE CASO DESCARTAMOS LOS DOS ULTIMOS.

AHORA BIEN ESTE SISTEMA SE BASA EN LA IMPROBABILIDAD DE QUE SALGAN MAS DE TRES VECES LOS NUMEROS DE UN MISMO GRUPO, POR ESO LO QUE DEBEMOS HACER ES ESPERAR QUE UNO DE LOS DOS GRUPOS SE ATRASE TRES SORTEOS Y HAY EMPEZAMOS A JUGAR, DE ESTA MANERA NO TARDAREMOS MUCHO EN ACERTAR

LA APUESTA A UNA CIFRA SE PAGA 7 ( SIETE ) VECES EL VALOR DE LA APUESTA O SEA SI APOSTAMOS \$ 1.- A LA CABEZA COBRAMOS \$ 7.-

EN CADA JUGADA ESTAMOS APOSTANDO A UN GRUPO DE CUATRO NUMEROS SI APOSTAMOS \$ 1.- X NUMERO O SEA UN TOTAL DE \$ 4.- Y AL ACERTAR ESTAMOS COBRANDO \$ 7.- SI EN LA PRIMER JUGADA NO ACERTAMOS DEBEMOS DUPLICAR LA APUESTA.

NOTA: SI EL ACIERTO TARDA EN APARECER DEBEMOS HACER APUESTAS PROGRESIVAS HASTA ACERTAR, SIEMPRE CALCULAR EL VALOR DE LA APUESTA PARA PODER CUBRIR LO APOSTADO CON ANTERIORIDAD Y OBTENER GANANCIAS.

A CONTINUACION VEREMOS UN EJEMPLO PRACTICO CON SORTEOS REALES, ELIGIENDO EL GRUPO QUE COMPRENDE LAS CIFRAS : 4-5-6-7

## EJEMPLO

EN ESTE CASO TOMAMOS LOS SORTEOS DEL

DIA 3/10/06

SORTEOS MATUTINO, VESPERTINO Y NOCTURNO

NACIONAL MATUTINA 14:00hs.

1	9273	11	2539
2	1367	12	7261
3	2260	13	0595
4	2072	14	2905
5	7915	15	0430
6	9687	16	2912
7	5789	17	0792
8	6562	18	6270
9	4997	19	3141
10	4898	20	3733

F - R - Y - Y

NACIONAL VESPERTINO 17:30hs.

1	1960	11	6933
2	2089	12	0178
3	8908	13	4295
4	7165	14	8798
5	6979	15	2721
6	0074	16	5886
7	5333	17	2556
8	9005	18	8831
9	1874	19	5198
10	1092	20	8323

U - N - X - Y

NACIONAL NOCTURNO 21:00hs.

1	7642	11	3769
2	3121	12	9350
3	4170	13	6281
4	9792	14	9153
5	6822	15	8568
6	1253	16	1270

7	7424	17	3744
8	1522	18	5641
9	7194	19	2125
10	6910	20	7362

H - J - M - S

PODEMOS OBSERVAR QUE EN ESTOS TRES SORTEOS NO FIGURA NINGUN NUMERO QUE TENGA CIFRA DEL GRUPO ELEJIDO PARA JUGAR (B) POR LO TANTO PROCEDEMOS A JUGAR ESTAS CIFRAS 4-5-6-7 POR EL VALOR QUE NOSOTROS DISPONGAMOS.

NOS ENCONTRAMOS CON EL CUARTO SORTEO QUE CONTIENE UNA CIFRA DEL GRUPO (B)

## NACIONAL MATUTINA DEL DIA 4/ 10/06

NACIONAL MATUTINA 14:00hs.

1	1234	11	7870
2	2866	12	1844
3	3904	13	4082
4	2575	14	2574
5	3107	15	0776
6	7665	16	6294
7	7781	17	1956
8	7996	18	1452
9	8797	19	9983
10	4325	20	9832

K - R - Y - Z

RECORDAMOS QUE SI EN ESTE SORTEO NO APARECIERA UNA CIFRA DEL GRUPO (B) DEBEMOS DUPLICAR LA APUESTA PARA EL PROXIMO SORTEO.

## Inscríbete ahora en nuestros cursos gratis

Curso de escritura creativa y emocional  
 Análisis conceptual: Cómo crear sus propios conceptos  
 Taller de letras  
 Curso Matemáticas: Los Números Enteros y sus operaciones  
 Curso Como tocar melodías en guitarra  
 Curso de formas verbales  
 Taller de Escritura  
 Curso de Armonía básica para guitarra y otros instrumentos  
 Curso básico de comunicación  
 Curso de Arte por computadora  
 Curso de Armonía musical para música popular y comercial  
 Curso de Canto En Plenitud  
 Literatura Surrealista  
 Ayuda gramatical y dudas gramaticales

## VENTASO FLOVE.

FECHA	NUMEROS a jugar	ACIERTOS a la cabeza	AL REVES a la cabeza	TRES CIFRAS a la cabeza
06/01/07	94-08-57-56	94	49	
13/01/07	87-56-60-69	87-56-60	6	887-956
20/01/07	33-41-77-81	33	14	714
27/01/07	02-42-56-03	42-56	24	442
03/02/07	19-73-25-67	25-19-73	91-52-76	876
10/02/07	42-98-86-09	86	68-68	486-868
17/02/07	56-34-54-11	11x 2	43-43-65	743-611
24/02/07	84-54-61-23	54-23-61-23	16-32-	723-361
03/03/07	70-29-59-87	70-87-70	92-92	687-692
10/03/07	40-86-96-17	86-40-86-96	68-04-68-	396
17/03/07	47-42-61-63	47-42	16-24-36	947
31/03/07	89-61-46-68	89-68-46	64-86-64	289-868-286
07/04/07	29-34-43-09	29-43	90-	829
14/04/07	66-30-93-63		39-03-39	739-739
21/04/07	14-92-32-87		29-41	129-

## ¿Quieres conseguir una beca de hasta 2000 euros para tus estudios?

Para conocer todos los detalles y requisitos de la convocatoria, visita: <http://cursos.enplenitud.com/boletin>

## ¿Quieres ganar un iPod de 60GB de Apple?

Si vives en los Estados Unidos, haz valer tu opinion y ¡gana un iPod!! Inscríbete ahora en <http://tinyurl.com/7ejn2>

## ¿Quieres contenido exclusivo para tu móvil, y ser la envidia de todos tus amigos?

Visita ahora <http://tinyurl.com/9fvdt> y descarga los mejores y mas originales ringtones, logos, juegos, videos, contenidos "hot", smileys exclusivos para tu Messenger... ¡y hasta puedes poner tu foto -o la de quien quieras- como fondo de tu móvil!

## Descubre ofertas especiales para ti:

¡Lo que estabas buscando, al precio que estabas buscando, te espera en: <http://www.comerciofacil.com/enplenitud/index.htm>