

E-BOOK

O SNIPER DO CASSINO



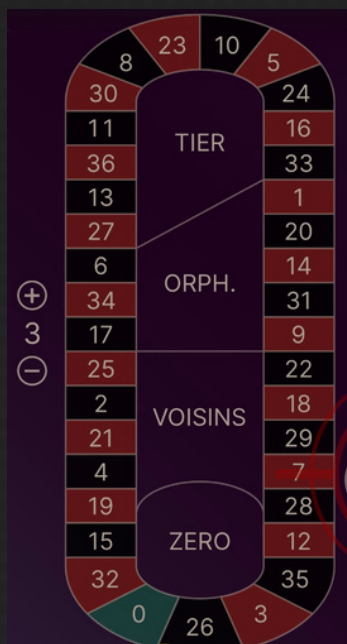
SE TORNE UM SNIPER DO CASSINO

**USANDO TODOS OS MEUS SEGREDOS
PARA DOMINAR ESSE MUNDO DA ROLETA!**

Página 01

Já imaginou se você pudesse jogar a hora que quisesse sem precisar ter vícios em Cassino apenas entrando no mercado e já sabendo o que precisaria para lucrar, bater sua meta e já sair do jogo?

Pois é, e é justamente isso que irei te ensinar nesse ebook, são experiência de muitos anos muito tempo analisando e observando esse mercado lucrativo seguindo um comprometimento a risca que tive comigo mesmo! Pra você que não sabe a roleta ela sempre tende entrar em um padrão isso mesmo! "Padrão " ou seja se uma pessoa se tornou lucrativo tem porcentagens de ganhos maiores do que as percas, isso significa que essa pessoa dominou um certo padrão que nem os próprios desenvolvedores do cassino seria capaz de descobrir e mesmo que eles descubram eles não poderiam mudar ou desfazer esse padrão, até por que tem a lei da física tudo que sobe desce. Agora imagina você dominando 1, 2, 3, ou até muito mais padrões que surge todos os dias na roleta? Mas calma aí, não quero te prometer nada até por que para se tornar lucrativo nesse mercado vai depender mais de você do que do próprio jogo, Certeza você conhece muitas pessoas que até tiveram muitos lucros na roleta, porém por falta de administração falta de consciência essas pessoas puseram tudo a perder por causa delas mesas. Mas eu estou aqui para te ajudar com experiência que tive no decorrer desses últimos anos, já perdi muito já fui um quebrador de bancas rsrs alias quem nunca foi né ? Porém com todos esses reviravoltas de percas e acertos cheguei em um consenso que só dependia de mim passar a ser lucrativo nesse mercado de apostas online vi que nada e nem ninguém poderia tirar isso de mim. Nas próximas páginas irei te mostrar tudo que fiz para reduzir o máximo de percas possíveis e passar a lucrar de verdade como um profissional! E mesmo que você já saiba de algo que vou passar aqui não ignore nenhuma parte pois tem muito conhecimento que você precisa gravar em sua mente! Vamos lá ?



		0		
1-18	1 st 12	1	2	3
		4	5	6
		7	8	9
		10	11	12
EVEN	2 nd 12	13	14	15
		16	17	18
		19	20	21
		22	23	24
  ODD 19-36	3 rd 12	25	26	27
		28	29	30
		31	32	33
		34	35	36
		2 ^{TO} 1	2 ^{TO} 1	2 ^{TO} 1



Entendendo o que é uma roleta, uma tabela e Racetrack

Mesmo que já saiba não ignore nenhuma parte, esse conteúdo é do básico ao avançado!

Página 03



Para acessar a Racetrack basta clicar ali onde marquei com a seta! porque é tão importante a Race? Pois nela é a forma correta de ver os números a mesma forma que está na roleta, é dessa forma que você vai aprender e dominar onde fica cada número da roleta e os números próximos os números vizinhos! A maioria das vezes é mais importante entrar na roleta sem por nada de dinheiro apenas para entender quais padroes estão se formando, isso se chama tempo de tela ou seja observar o mercado e dominar essas tendências que se formam a todo instantes. Vamos para a próxima página? agora você vai entender sobre a tabela!

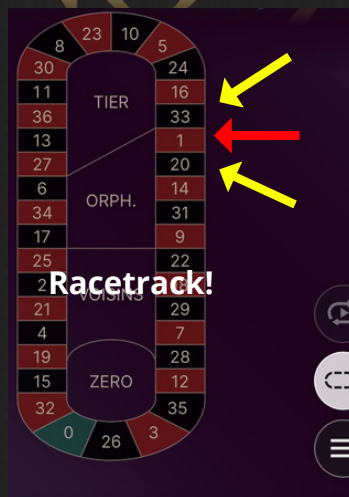
Antes de passar para as próximas páginas quero só relembrar que você vai aprender muitas outras coisas, e aprender principalmente identificar os números que puxam outros números, e o momento que possivelmente você poderá pegar o número alvo!

Você vai ganhar 2 bônus exclusivos após finalizar esse material, tenha certeza de uma coisa para se torna um (a) profissional só depende de você!

Atenção! Qualquer comercialização desde material sem a minha autoria, estará sujeito a ação judicial. é proibido se passar por mim @alef.almeida e pela minha esposa @asniper.da.roleta, é proibido o compartilhamento cópias e outros meios de pirataria.

Liberação para vendas apenas aos afiliados. Mas é proibido o afiliado ou afiliada se passar por mim e minha esposa.

o SNIPER do CASSINO



Lembra que falei na página anterior que a Racetrack é a forma correta de ver os números vizinhos de outros números? a roleta é redonda e nela tem a forma correta de ver os números. Observe aquele exemplos que mostrei na página que falávamos sobre a Racetrack, olha ali o vizinho do número 1, seria o 20 e o 33, vizinho do número 1. Nesse exemplo abordo apenas um vizinho para cada lados

o SNIPER do CASSINO

Página 05

Entendendo a tabela!

		0		
1-18 EVEN	1 ST 12	1	2	3
		4	5	6
		7	8	9
		10	11	12
	2 ND 12	13	14	15
		16	17	18
		19	20	21
		22	23	24
	3 RD 12	25	26	27
		28	29	30
		31	32	33
		34	35	36
ODD				
19-36				
		2 ^{TO} 1	2 ^{TO} 1	2 ^{TO} 1

A tabela é apenas uma forma de ver os números 'em sequencia numéricas, exemplo: 0, 1, 2, 3, até o 36, mas acredite essa não é a forma correta de distinguir a forma que os números estão na roleta, tudo isso você precisa levar em consideração pois são coisas simples que faz total diferença na hora de fazer suas operações. agora vamos falar sobre os números que puxam outros números? na página 6 em diante vamos abordar muito sobre esses assuntos.

Página 06

Números que puxam outros números, e qual a hora certa para fazer as entradas ?

Vamos lá! Aqui vou te mostrar como e o momento certo para fazer as suas operações é muito importante ter consciência não fazer nada precipitado e nunca tirar dinheiro dos seus compromissos. Lembre-se a roleta nunca vai ser 100% nenhuma análises, todas elas trazem lucros mas as porcentagens pelos meus estudos nesse mercado observei que cada uma dessas análises não chegam a 100% por isso é muito importante aprender dominar os padrões mesmo que sejam 1, 2, 3, padrões. hoje em dia domino vários padrões na roleta e juntando e fazendo sequências de leituras consigo conjugar várias e aproximo muitas análises e torno minhas jogadas próximo dos 90%. na página 07 preciso que você preste muita atenção para entender como, onde, e momento certo de saber se tal número tem a tendência de puxar outros números

Tabelas de números que puxam outros números!

O SNIPER DO CASSINO

Puxa número 3, e seus números vizinhos ou seja números próximos, geralmente uso 3 vizinhos para cada lados.

próprio numero 1, e seus números vizinhos que são 33, 16, 24.
20, 14, 31

Número 36, e seus números vizinhos, exemplo: 11, 30, e 8.
13, 27, e 6

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.



Página 08

Números que puxam outros números,
análises mais detalhadas!

Leitura simples mas você precisa entender bastante para dominar, nunca ignore essas análises pois elas sempre tende a sair seja de primeira ou após esticar um pouco mais nas análises.

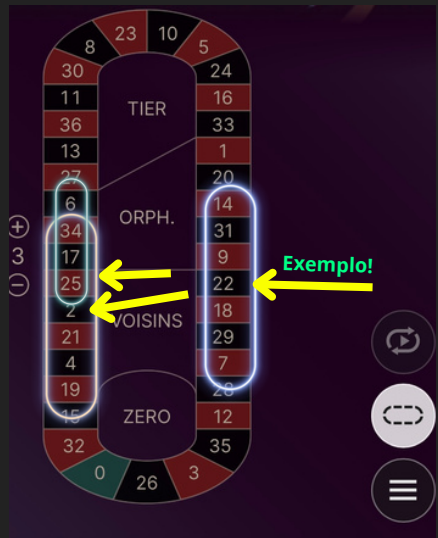
Número 2, geralmente ele tem uma tendência de puxar o número 22, ou os números vizinhos do 22, que são: 9, 31, 14, 18, 29, 7

2

Número 2, tem probabilidade de puxar o próprio número 2, ou seus vizinhos que são: 25, 17, 34 ou 21, 4, 19.

Número 2, pode puxar 25, ou os números vizinhos do 25, que são 17, 34, 6, eu utilizo 3 vizinhos para cada lados, menos fichas traz mais lucros! mas vc pode usar a quantidade que ficar melhor para você desde que traga lucros!

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.



Página 09

Tabelas dos números que puxam outros números!

Análises e jogadas baseadas em 3 vizinhos para cada lados, Mas você pode acrescentar mais números vizinhos!

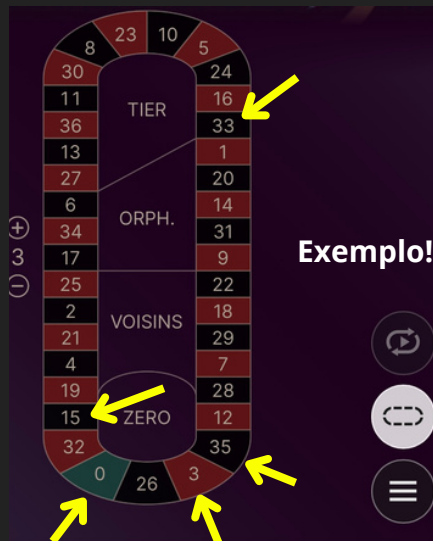
O número 3, esse número tem essas formas de puxar outros números, 1, e os números próximos chamamos de números vizinhos que são 33, 16, 24. E 20, 14, 31.

3

Número 3, algumas vezes você vai ver ele puxar um desses números aqui: **0, 3, 15, 33, e 35**

Número 3, pode puxar os números próximos a ele mesmo que são: **26, 0, 32 e 35, 12, e 28.**

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.



Página 10

Tabelas dos números que puxam outros números jogadas mais detalhadas a fundo!

O SNIPER DO CASSINO

4

Número 4, tem possíveis tendências de querer puxar 24, ou os números vizinhos que são: 5, 10, 23. Ou 16, 33, 1

Número 4, geralmente pode puxar 19, e números vizinhos: 15, 32, 0, e também o próprio 4, 21, 2, 25

Número 4, geralmente pode puxar 19, e números vizinhos: 15, 32, 0, e também o próprio 4, 21, 2, 25

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.

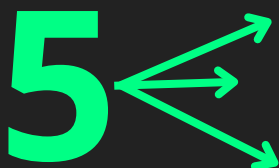


Página 11

Tabelas dos números que puxam outros números jogadas mais detalhadas a fundo!

O SNIPER DO CASSINO

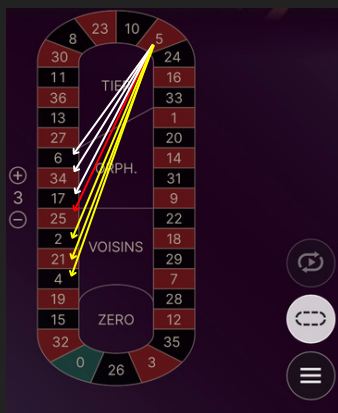
Número 5, geralmente tende a puxar dependendo da tendência, o próprio 5, e seus números próximos dele que são: 10, 23, e 8, também 24,16, 33



numero 5, pode puxar também o 25, e os números vizinho do 25, que são: 17, 34, 6. e 2, 21, 4.

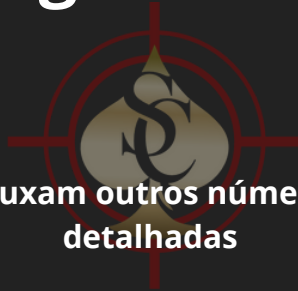
Número 5, pode puxar o número 22, ou seus números vizinhos que são: 9, 31, 14. E também os seguintes números: 18, 29, 7

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.



Veja os exemplos aqui na Race!

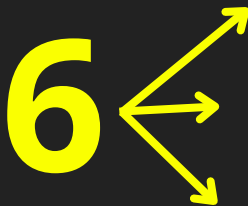
Página 12



Números que puxam outros números jogadas mais detalhadas

O SNIPER DO CASSINO

Número 6, tendência de puxar o próprio número 6. Ou seus números vizinhos que são: 27, 13, 36. Ou 34, 17, 25



Número 6, também pode puxar o número 7, ou os números vizinhos do 7, que são: 28, 12, 35. Também os números 29, 18, 22

Número 6, possíveis tendência de puxar número 9, ou os números vizinhos do 9, que são: 31, 14, 20, ou 22, 18, 29

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.



Página 13

Resumindo a jogada para 2, e 22 exemplo serve para qualquer outro número que saiu ou sair para que você entenda o modo mais simples!

Preste muita atenção!



Se observar nesse print os números que saíram, assim que chegou o número 2 em diante, eu faria a jogada para 2, e 22 usando 3 números vizinhos na Race para cada lado, Na intenção de pegar os alvos ou os vizinhos do alvo.

Nosso green seria no próprio número 2



Basicamente as jogadas faço dessa forma, se observo algum alvo saindo ou que já saiu, já seria o momento para eu fazer minha entrada na aposta.

Números que puxam outros números jogadas mais detalhadas

O SNIPER DO CASSINO

Número 7, tem boa porcentagem de puxar o 27, ou o próprio 7, e seus números próximos. sempre uso três números vizinhos desses alvos, ou até menos quando o cassino está muito bom para operar! Observe os vizinhos do 27, são: 13, 36, 11, e 6, 34, 17.



Número 7, pode puxar os números vizinhos que são: 29, 18, 22. e 28, 12, 35.

Olha esse pequeno exemplo, vários números que o 7, pode puxar

Número 7, pode puxar número 9, ou os números vizinhos do 9, eles são esses aqui: 31, 14, 20. Ou 22, 18, 29.

QUENTES/FRIOS

AVANÇADA

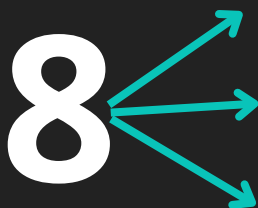
ÚLTIMOS 500

18	33	13	18	31	14	23	29	17	22	3	0	
8	31	10	18	28	4	18	7	30	15	17	35	33
17	9	25	31	15	36	14	31	3	13	9	17	2
10	12	35	25	4	25	27	29	19	11	9	9	16
14	7	11	34	2	33	20	20	22	21	18	26	13
31	4	35	17	21	10	18	19	1	33	18	19	12

Números que puxam outros números jogadas mais detalhadas

O SNIPER DO CASSINO

Número 8, geralmente puxa muito jogadas para: 11, 8, 30, e 36 lembrando sempre de analisar no histórico como está a tendência da mesa!



**8, pode puxar o 28,
15, 13, e 6, 2, 5**

**8, pode puxar o número
1, 16, 34, 18, 32, 25, 29,
35**

Lembrando! Cassino é imprevisível, por isso que não se deve entrar e já querer fazer essas jogadas, você deve sempre analisar baseado nessa tabela e ver como a roleta está seguindo esses padrões, você precisa estudar e dominar essas tendências, a mesma coisa que acontece de bater de primeira pode acontecer de respeitar essas análises na segunda terceira ou quarta, as vezes até mais.

Geralmente nessas jogadas não utilizo números vizinhos, faço leitura para os números anterior. e jogo em alguns desses números que possivelmente o 8 pode puxar

Página 16

Números que puxam outros números jogadas mais detalhadas

Número 9, puxa ele mesmo, e os
números próximos dele. Que são:
31, 14, 20. E 22, 18, 29

9

9, puxa 19, e os números
vizinhos do 19, que são:
15, 32, 0. E 4, 21, 2

9, pode puxar 27, e também
vizinhos do 27, que são: 13,
36, 11. Ou 6, 34, 17

Lembrando! Cassino é imprevisível, por
isso que não se deve entrar e já querer
fazer essas jogadas, você deve sempre
analisar baseado nessa tabela e ver
como a roleta está seguindo esses
padrões, você precisa estudar e
dominar essas tendências, a mesma
coisa que acontece de bater de primeira
pode acontecer de respeitar essas
análises na segunda terceira ou quarta,
as vezes até mais.



sempre observar a Race!

Números que puxam outros números jogadas mais detalhadas!!

10

Número 10, pode puxar o 12,
ou números do 12 que são:
35, 3, 26 ou 28, 7, 29

Número 10, pode puxar
6, 13, 33, 18, 32, e 11,
16, 24, 15, 31,

Pelo que observei
jogadas para número 10,
é muito limitada!

Lembrando! Cassino é
imprevisível, por isso que não se
deve entrar e já querer fazer essas
jogadas, você deve sempre
analisar baseado nessa tabela e
ver como a roleta está seguindo
esses padrões, você precisa
estudar e dominar essas
tendências, a mesma coisa que
acontece de bater de primeira
pode acontecer de respeitar essas
análises na segunda terceira ou
quarta, as vezes até mais.



Treine bastante a
racetrack!

Números que puxam outros números jogadas mais detalhadas!!

OS NÚMEROS DO CASSINO

11

Número 11, tendência de puxar o próprio 11, ou o Número 8, e também os seguintes números 30, e 36. Geralmente sem por vizinhos.

Número 11, possíveis tendências de puxar 14, 34, 20, 17, 15, 5, 18, 25, 4,

Número 11, possíveis tendências de puxar 3, 6, 2, 1, 29, 10 e 16, 12, 33

Observação análises sem utilizar números vizinhos. Mas o recomendado seria você utilizar pelo menos 2 vizinhos para cada lados.

Sempre que for fazer essas jogadas, nunca foque em uma única tendência, se for fazer marcações em qualquer novas análises, evita ficar desmontando jogadas anteriores, roleta é questão de paciência respeitar seu lucro e volta outra hora ou outro dia caso não esteja conseguindo ter um lucro significativo.

Página 19

Números que puxam outros números
jogadas mais detalhadas!!

OS NÚMEROS DO
CASSINO

12

12, tendência de
puxar 9 e 32, 17, e 7, 2,
20, 34, e 4

12, tendência de
puxar 24, 16, 25, 18,
26, e 30, 6.

12, tendência de
puxar 14, 11, 21, 10,
35, e 28, 9, 33.

Observação análises sem utilizar números vizinhos.
Mas o recomendado seria você utilizar pelo menos 2
vizinhos para cada lados.

Página 20

Sugerimos que você tenha uma pausa de 7 dias para colocar em prática esses ensinamentos, estude bastante entra no cassino sem apostar apenas para ver essas tendências acontecendo para você pegar o jeito e criar experiência! Sabemos que dá para ter um ótimo lucro mas cassino não tá aí para da dinheiro a ninguém, por isso a importância de dominar o que está fazendo para ter mais lucros do que percas.

Você vai aprender todos os passos para dominar esses números te vejo daqui a 7 dias! Vamos te enviar todo material atualizado sobre esses números.

Bônus liberado de hoje a 7 dias!

	13	E após mais 7 dias liberamos os restantes dos números com total atualização	21
	14		22
	15		23
	16		24
	17		25
	18		26
	19		27
	20		28
			29
			30
			ao 36

desde já agradecemos pela compreensão. Nos estamos trabalhando a todo vapor para trazer o melhor para vocês.

Página 1 do módulo 2.

Lembre-se essas análises são bem afundo!

Você vai aprender agora o que o número 13 poderá puxar.

Lembrando análises baseadas em 3 números vizinhos para cada lado. Você pode acrescentar mais números vizinhos até pegar o jeiro de jogar com menos fichas.

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

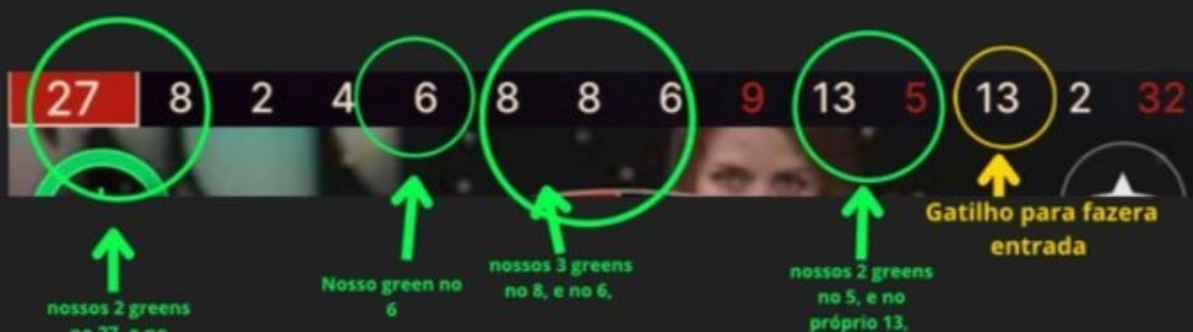
13

Número 13, tem tendência de puxar jogadas para 0 e os números vizinho do 0 que são : 32, 15, 19 e 26, 3, e 35

Número 13, tem tendência de puxar jogadas para 23 e os vizinhos que são: 8, 30, 11 Ou 10, 5, 24

Número 13, tem tendência de puxar jogadas para 33, ou vizinhos que são: 16, 24, 5, Ou 1, 20, 14 lembrando o 13, pode puxar jogadas pra 27, e vizinhos que são: 6, 34, 17 e 13, 36, 11

Vamos agora aos gatilhos e momento para fazer as entradas?



o segredo é sempre prestar atenção se está respeitando, se presta atenção a sequência de greens é certa 🎯



Página 2 do módulo 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

Nunca tenham pressa sempre entrem em Cassino quando estiver com a mentalidade de boa, sua mentalidade precisa está em alinhamento.

14

14 Geralmente puxa o número 1, e números vizinhos dele, que são: 20, 14, 31. E 33, 16, 24

14 pode puxar o número 34, ou vizinhos que são: 17, 25, 2 Ou 6, 27, 13.

14 tem tendência de puxar 11, o 13, 6, 28, 18, 17, 34, 5, 36, 21

Vamos agora aos gatilhos e momento para fazer as entradas?



Página 3 da parte 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Nunca tenham pressa sempre entrem em Cassino quando estiver com a mentalidade de boa, sua mentalidade precisa está em alinhamento.

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

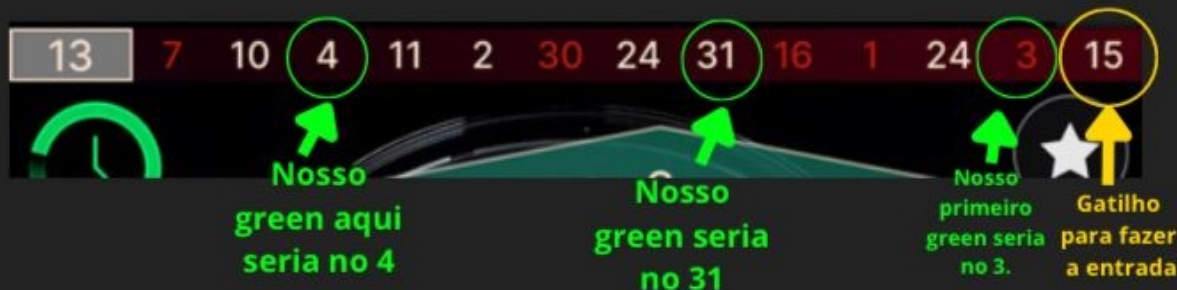
15

A jogada do número 15 tem tendência de puxar jogadas para 19, e números vizinhos que são: 4, 21, 2. E 15, 32, 0.

O 15 tem tendência de puxar o 9, ou vizinhos que são: 22, 18, 29. Ou 31, 14, e 20.

Também o 15, entra naquela jogada pra 0, 3, 15, 33, e 35.

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Exemplo:



Página 4 da parte 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

SEMPRE ANALISAR COMO ESTÁ OS PADRÕES, estuda bem antes pra não fazer jogadas erradas

Número 16, boa probabilidade de puxar o próprio 16, ou números vizinhos que são: 24, 5, 10. Ou 33, 1, 20.

16

Número 16, também tem tendência de puxar o 21, e também números vizinhos que são: 2, 25, 17. Ou 4, 19, 15

16 pode puxar também o 34, 9, 22, 2, 4, 31, 0, 12, 32,

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso sexto green seria no 32

Nosso quinto green seria no 16

Nosso quarto green seria no 1

Nosso terceiro green seria no 25

Nosso segundo green seria no 20

Nosso primeiro green aqui já seria o número 12

Gatilho para fazer a entrada seria o 16,

Exemplo na Race



Página 5 da parte 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Pratária é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto grateado sabendo disso, qualifica-se prática o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além da multa (art. 189 do CP).

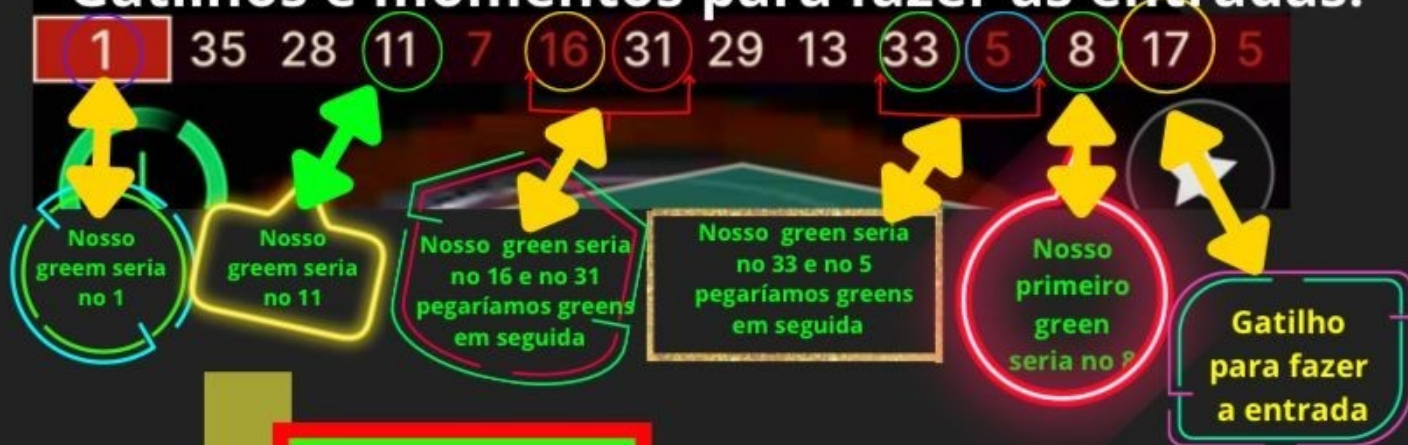


A jogada do número 17 tem tendência de puxar jogadas para , e números vizinhos que **16,33,1** Ou **14,31,9**.

A jogada do número 17 tem tendência de puxar jogadas **4** para , e números vizinhos que **25,2,21** Ou: **19,15,32**

0 tem tendência de puxar **0, 5, 23, 3, 6, 28,36,11**

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



EXEMPLO



Gatilho de entrada no 17

Página 6 da parte 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Pirataria é crime e está prevista no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

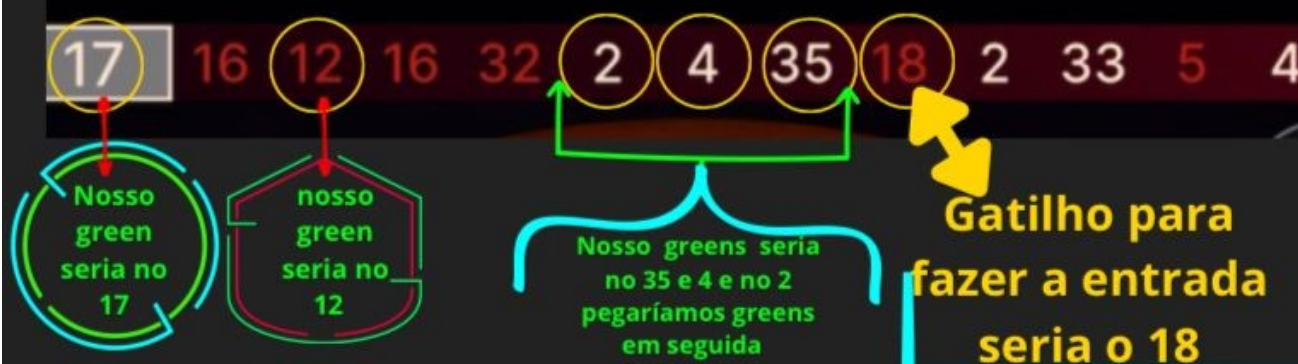


A jogada do número 18 tem tendência de puxar jogadas para 7, e números vizinhos que **29, 18, 22 ou: 28, 12, 35**

A jogada do número 18 tem tendência de puxar jogadas para 21, e números vizinhos que **2, 25, 17 ou: 4, 19, 15**

tem tendência de puxar **3, 27, 31**

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



EXEMPLO



Página 7 da parte 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Número 19, puxa muito a jogada pra ele mesmo ou números vizinhos que são: 15, 32, 0. Ou 4, 21, 2

19 Boa tendência de puxar 9, e os vizinhos do 9, que são: 22, 18, 29 ou 31, 14, 20.

Número 19, possíveistendência de puxar o 36, 16, 12, 11, 7, 25, 23,



Nosso 2 green seria no 12, e 2

Nosso green aqui seria 21

Nosso 2 green seria no 18, e 15

Gatilho para fazer a entrada seria o 19

Gatilho para fazer a entrada seria o 19



Gatilhos e momentos para fazer as entradas!

Página 8 da parte 2.

Jogadas avançadas! análises com 3+ números vizinhos, você pode acrescentar mais vizinhos se preferir.

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta quantidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

20

Número. 20, puxa muito a jogada pra ele mesmo ou números vizinhos que são:

1, 33, 16, ou 14, 31, 9

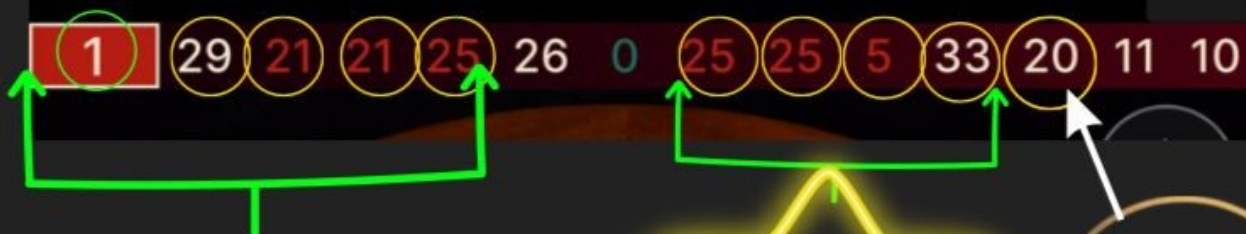
20 Boa tendência de puxar 17, e os vizinhos do 17, que são: .

34, 6, 27 ou 25, 2, 21

Número 20, possíveis tendência de puxar o

5, 26, 22, 8, 15, 29

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso greens seria no 25 e 21, 21 novamente e no 29, e 1 pegaríamos greens em seguida

Nosso greens seria no 33 e 5, 25 e no 25 novamente ele se repetiu pegaríamos greens em seguida

Gatilho para fazer a entrada seria o 18

EXEMPLO



Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Número 21, tem tendência de puxar ele mesmo, ou os números vizinhos que são: 2, 25, 17, ou 4, 19 e 15.

21 Pode Puxar 16, ou vizinhos do 16 que são:

24, 5, e 10. Ou 33, 1, e 20.

21 pode puxar também os seguintes números:

28, 8, 6, 23, 9, 31.

Terceiro green no 8!

segundo green seria no 4!

Nosso green aqui seria no 15!

Gatilho para fazer nossa operação!

Observe que tivemos menos greens na jogada para o 21. Mas se Observar se tivéssemos fazendo leitura para outras análises iríamos ter muitos greens!!



Página 2 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 186 do CP).



Número 22, tem tendência de puxar ele mesmo, ou os números vizinhos que são:

9, 31, 14. ou 18,29,7.

22 Pode Puxar 2, ou vizinhos do 2 que são:

25,17,34 ou 21,4,19.

22 pode puxar também os seguintes números:

16,6,5,13,20.

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso green aqui seria no 17

Nosso green aqui seria no 34!

Nosso green aqui seria no 31!

Nosso green aqui seria no 20!

gatilho de entrada



Página 3 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta quantidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Número 23, pode puxar jogadas pra ele mesmo ou números vizinhos que são: 8, 30, 11 Ou 10, 5, 24

23 Tem tendência de puxar 25, ou números vizinhos do 25 que são: 17, 24, 6, Ou 2, 21, 4,

Números que o 23 também poderá puxar são: 30, 27, 9, 10, 2, 11,

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso quinto green seria no 17!!

Nossos greens aqui seriam 3 em seguidas!!

Se observar aqui mesmo tivemos ótimos greens. Apenas na leitura para o 23, imagina se fosse para os demais números

Nosso green aqui saiu do primeiro! No 25.

Nosso gatilho para fazer a entrada!

Nosso gatilho para fazer a entrada!



Página 4 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falô lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



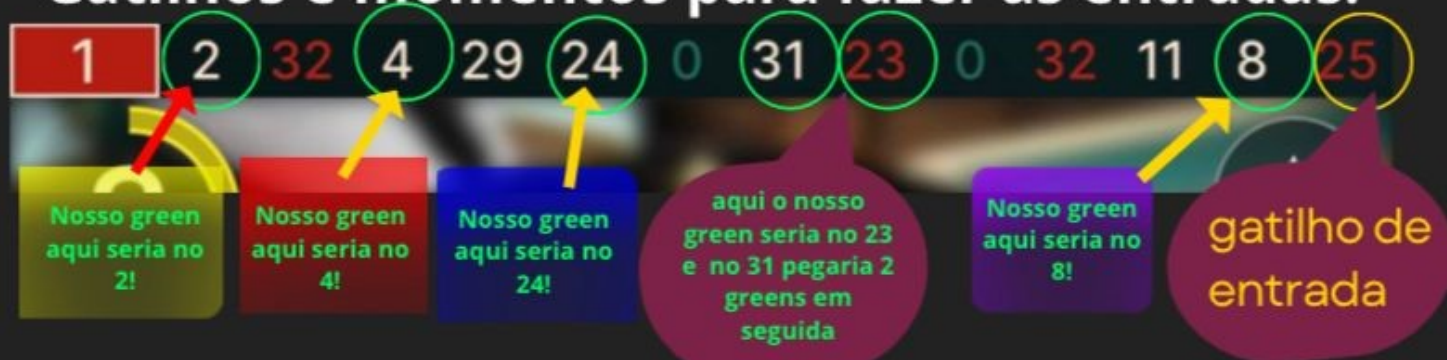
Página 5 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Página 6 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está prevista no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

26

Número 26, pode puxar jogadas pra ele mesmo ou números vizinhos que são:

0,32,15 ou 3,35,12

Número 26, pode puxar jogadas pra 33 ou números vizinhos que são:

16,24,5 ou 1,20,14

26 pode puxar também os seguintes números:

9,19,29

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso green aqui seria no 32!

Nosso green aqui seria no 35!

gatilho de entrada



gatilho de entrada

Página 7 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Número 27, pode puxar jogadas pra ele mesmo ou números vizinhos que são:

13,36,11 ou **6,34,17**

Número 27, pode puxar jogadas pra 7 ou números vizinhos que são:

29,18,22 ou **28,12,35**

27 pode puxar também os seguintes números:

30,15,18

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Seu não pegou 4 greens em seguida no 34, 13, 27 e no 27 novamente

gatilho de entrada

gatilho de entrada



Página 8 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra e produz pirataria sabendo dessa qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Número 28, pode puxar jogadas pra ele mesmo ou números vizinhos que são:

7,29,18 ou **12,35,3**

Número 28, pode puxar jogadas pra 27 ou números vizinhos que são:

13,36,11 ou **6,34,17**

28 pode puxar também os seguintes números:

20,23,35

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso green aqui seria no 6 e no 23

Nosso green aqui seria no 17 e no 13

Nosso green aqui seria no 29!

gatilho de entrada



Página 9 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está prevista no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

29

Número 29, pode puxar jogadas pra ele mesmo ou números vizinhos que são:

7,28,12 ou **18,22,9**

Número 29, pode puxar jogadas pra 13 ou números vizinhos que são:

36,11,30 ou **27,6,34**

28 pode puxar também os seguintes números:

20,19, 24,21,25

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Nosso green aqui seria no 28

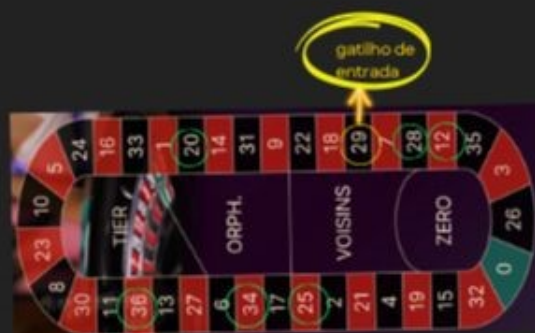
Nosso green aqui seria no 20

Nosso green aqui seria no 12, 34 e no 25

Nosso green aqui seria no 36

Nosso green aqui seria no 25!

gatilho de entrada



Página 10 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Número 30, tendência de puxar ele mesmo ou vizinhos: 11, 36, e 13. Ou 8, 23, e 10.

Número 30, tendência de puxar o 33, ou vizinhos que são: 16, 24, 5, Ou 1, 20, 14.

Número 30, pode puxar os números a seguir: 17, 34, 21, 3, 32, 22, 28, 1, 25, 35, 0

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Aqui iríamos pegar 5 greens seguidos!!

Nosso green seria no 28!

Nosso green seria no "0"!

Gatilho da entrada no 30!

Gatilho da entrada no 30!

Sempre evitem ter ganância, vai ter dias que a roleta tá muito boa de padrão, com isso vc pode acabar entrando em um ritmo hipnótico perdendo a noção do tempo e acabar devolvendo tudo que ganhou. Nunca esqueça disso dinheiro bom é no bolso.



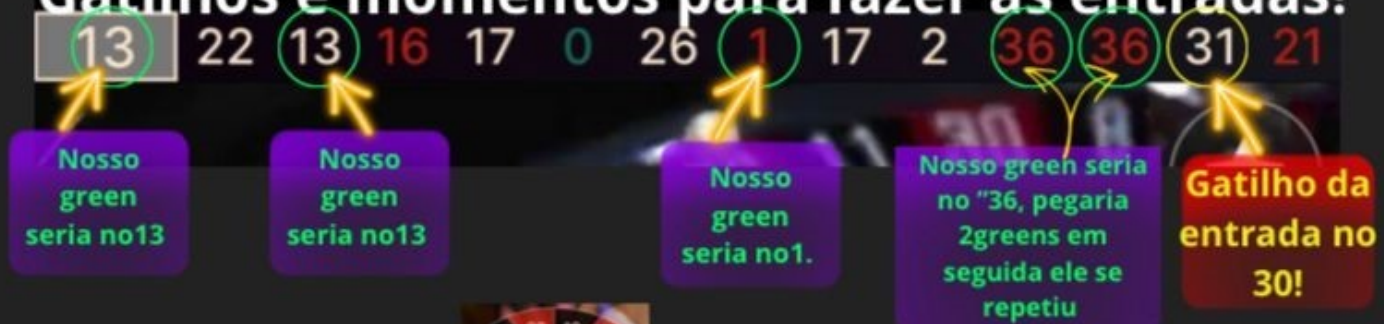
Página 11 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP)



Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



Página 12 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



NÚMERO 32, PODE
PUXAR ELE MESMO, OU
NÚMEROS VINHOS QUE
SAO: 15, 19, 4, E 0, 26, 3

32, PUXA 33, OU
VIZINHOS DO 33 QUE
SAO: 16, 24, 5 E 1, 20, 14

32, TEM TENDENCIA
DE PUXA 29, 23, 21,
0, 9, 31, 8, 13,

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



MAIS UMA SEQUENCIA DE
GREENS!!

OLHA ESSA
SEQUENCIA DE
GREENS, NO PROPRIO
32, NO 1, E 29!

GATILHO DE
ENTRADA
SERIA O 32

GATILHO DE
ENTRADA
SERIA O 32



Página 13 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).

33

Número 33, tendência de puxar ele mesmo, ou vizinhos que são:

16,24,5 ou 1,20,14

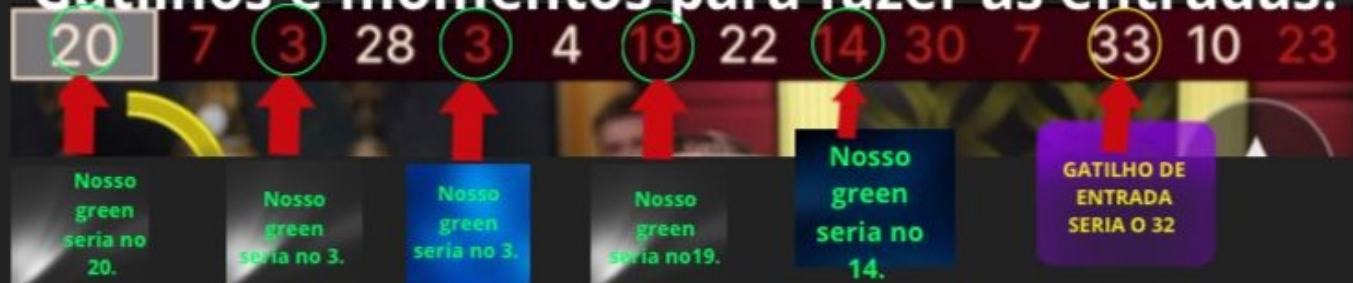
Número 33, tendência de puxar o número 0, ou vizinhos que são:

26,3,35 ou 32,15,19

Número 33, pode puxar o número 25 ou seus vizinhos que são:

2,21,4 ou 17,34,6

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!



GATILHO DE ENTRADA SERIA O 32

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

34

**NUMERO 34 PODE PUXAR
OS SEGUINTES NUMEROS: 7,
19, 13, 8, 29, 35, 4, 10,**

6 8 36 25 1 7 16 34 15 22 13 35 34 11

Nosso gatilho
da entrada
para fazer a
operação.

A circular roulette wheel with numbers 0 to 36. The wheel is divided into four main sections: TIER (top), ORPH. (middle), VOISINS (bottom), and ZERO (bottom). The numbers are arranged in a circular pattern around the center.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% **você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%**

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Página 16 do módulo 03.

Nossas análises são detalhadas, mas como falo lá no nosso primeiro ebook, nenhuma análise chega a ser 100% você precisa dominar alguns padrões e fazer com que eles em conjunto se aproximem da porcentagem próxima aos 95%

Pirataria é crime e está previsto no art. 184 do Código Penal, com pena de até quatro anos de prisão, além do pagamento de multa. Já para aquele que compra o produto pirateado sabendo desta qualidade, pratica o delito de receptação, punido com pena de até um ano de prisão, além de multa (art. 180 do CP).



Número 36, tendência de puxar ele mesmo, ou vizinhos que são:

11,30,8 ou 13,27,6

Número 35, tendência de puxar o numero 1, ou vizinhos que são:

20,14,31 ou 33,16,24

NUMERO 36 PODE PUXAR OS SEGUINTE NUMEROS:

19,,3,22

Gatilhos e momentos para fazer as entradas!

21 4 13 6 25 18 21 24 34 26 36 24 26 32

2 2 greens em seguida

Nosso green seria no 24

GATILHO DE ENTRADA SERIA O 36

olha como vcs podem ver nessa jogada do 36 pegamos poucos greens, mas tem outras jogadas que eu ensinei anteriormente, que se fizesse leitura pra elas nos pegaria o greens

