

中国彩票专家革命力作 首创足球彩票合成竞猜

中奖 500万

足彩合成竞猜实战手册

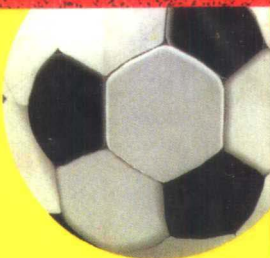
谭令 王薪添 蒋谧/著

足球彩票

FOOTBALL LOTTERY

胜负游戏

4赛季 对阵表



意甲	意乙	意丙	意丁
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里

意甲	意乙	意丙	意丁
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里

式投注注数通表

意甲	意乙	意丙	意丁
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里



意甲	意乙	意丙	意丁
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里
尤文图斯	佛罗伦萨	热那亚	帕尔马
国际米兰	拉齐奥	罗马	亚特兰大
AC米兰	乌迪内斯	莱切	卡利亚里

光明日报出版社

北京市体育彩票管理中心



中奖500万(之四)

——足彩合成竞猜实战手册

谭 令 王薪添 蒋 谧/著

《光明日报》出版社

图书在版编目(CIP)数据

中奖 500 万:足彩合成竞猜实战手册/谭令等著.

—北京:光明日报出版社,2004.5

ISBN 7-80145-876-1

I. 中… II. 谭… III. 足球运动-彩票-基本知识-中国
IV. F832.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 032465 号

责任编辑:徐晓 高迟

光明日报出版社出版发行
(北京市崇文区东珠市口大街 5 号)

邮政编码:100062

发行部电话:010-67078234

新华书店总店北京发行所经销

北京泽明印刷有限公司

*

880×1230 毫米 32 开 15.75 印张 360 千字

2004 年 5 月第 1 版 2004 年 5 月第 1 次印刷

定价:22.80 元

ISBN 7-80145-876-1/G

* * * *

(如有印装质量问题可更换)

前 言

足彩的发行在中国引起空前的火爆,仅 2002 年 018 期 2003 年 017 期,足彩的销售额就为 67.3 亿元,平均每期销售额为 2.1 亿元。如按每个彩民平均每期投资 150 元,全国就有 140 万彩民每期在购买足球彩票。

在中国彩界目前公开发行的各种彩票中,没有任何彩票像足彩那样创造了数个第一。例如:

宣传推动第一:全国有数十家专业的报刊和网站以及电视台,在定期宣传足彩。

咨询机构第一:全国有数十家各种各样的足球服务机构,为每期足彩投注提供咨询服务,而其它彩票是没有的。

单期销售额第一:2003 年 008 期,足彩单期销售额为 3.1 亿元。

个人投资额第一:2003 年 006 期,福建某彩民个人投资 318 万元。堪称“中国第一投”。

单期一等奖注数第一:2003035 期创下一等奖注数 10561 注。

群体博彩第一:全国各地有数百家实行会员制的博彩团体或俱乐部。

正是足彩创造的这些奇迹,使足彩成为我国最时尚,最流行,最劲爆的阳光彩票游戏。

这说明足彩对中国彩民充满着巨大的吸引力,但同时也反映出另一个问题,足彩猜猜猜,应该怎样更加科学的竞猜呢?

据我所知:公开发行的各种足彩书籍,各种专业报刊媒体以及各种咨询服务等,介绍的都是按博彩公司提供的赔率或盘口的输赢指数,以及各种动态信息分析来进行竞猜。即按“一场一场”的单场猜出胜平负结果,然后进行 13 场的整体复式组合或缩水组合。

这种“先选出单场胜平负结果,后统一整体组合”的竞猜方式,产生的现象就是:

- 1、很难将 13 场胜平负的正确结果选出。
- 2、不能完全封杀冷门。
- 3、增大投注数量。
- 4、降低中奖几率。

加之假球、和球、功利球,以及赔率或盘口输赢指数的临场变化很大,由于信息不灵等因素影响,所以竞猜出 13 场的正确赛果,对小额投注的彩民而言是十分不易的。

正如足彩广告所言,“你可以知道每场比赛球队的强弱,但却无法预测每场比赛的正确结果”。

以上这些单场竞猜的弊端,用我们创建的“合成竞猜”和“合成组合”就可以完全克服。

什么是合成竞猜和合成组合呢?

所谓合成竞猜是针对选数而言的,所谓合成组合是针对排列而言的。

我们举例来说明:

在任何 1 场比赛的单场竞猜中,选数方式有 3 种:其一是在“310”中选 1 个数(俗称选胆);其二是在“310”中选任意 2 个数(俗称 2 选);其三是将“310”全部选上(俗称 3 选)。

如果将某 3 场比赛合在一起,形成 1 个竞猜单元来进行竞猜,

其选数方式就有以下 10 种：

A	B	C	D	E
1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
3 3 1	3 3 3	3 3 3	3 3 3	3 3 3
	1	1	1 0	1 1
		0		0
┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐
(1)	(2)	(3)	(4)	(6)
3 场单选	2 场单选	2 场单选	1 场单选	1 场单选
	1 场 2 选	1 场 3 选	2 场 2 选	1 场 2 选
				1 场 3 选
F	G	H	I	J
1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3	1 2 3
3 3 3	3 3 3	3 1 3	3 3 3	3 3 3
1 0 1	1 1	1 0 1	0 1 1	1 1 1
	0 0	0	0 0	0 0 0
┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐	┌───┐
(8)	(9)	(12)	(18)	(27)
3 场 2 选	1 场单选	2 场 2 选	1 场 2 选	3 场 3 选
	2 场 3 选	1 场 3 选	2 场 3 选	

以上 10 图是 13 场的 10 种选数方式，不管怎样进行单场选数和互换选数数量位置，只要是 3 场比赛的选数方式，都脱离不了上面的 10 种选数范畴。

从上面 10 图的数量中可以看出，最少的是 A 图 3 场单选，组合数量为 1 种，最多的是 J 图的 3 场 3 选，组合数量是 27 种。

如果说在上图 13 场的比赛中，我们可以在 5 种组合、7 种组

合、11 种组合或 15 种组合之内,就能够判断或选择出该 3 场胜平负的比赛结果来,那么该怎样选数呢?而以上显示的 10 种选数方式内,是无法选出这些组合数量结果来的。

问题是:在某个 3 场比赛中,其比赛结果完全可以控制在 15 个胜平负数组中,而为什么要去选择 I 图的 18 种组合结果,而白白多投入 6 元钱呢。

而这就反映了单场选数的弊端和局限,不能满足于我们自由选择 3 场比赛结果数量多少的空间,同时也说明在 3 场比赛中,其选数方式要运用合成的方式进行。

大家都知道,将 13 场比赛中的任何 3 场比赛进行 3 场 3 选,都会形成 27 个由胜平负数字“310”构成的比赛结果。如将这 27 个比赛结果的数组,进行胜平负比赛结果的名称归类,就会形成下表类型:

27 个数组胜平负比赛结果名称分类一览

序号	胜平负结果名称	数量	赛果合成数	和数	奇偶特征	赛果属性	小计
1.	3 全胜	1	333	9	奇数	强化合成数	10 个
2.	2 胜 1 平	3	331、313、133	7	奇数		
3.	1 胜 2 平	3	311、131、113	5	奇数		
4.	2 胜 1 负	3	330、303、033	6	偶数		
5.	1 胜 1 平 1 负	6	310、301、130、103、031、013	4	偶数	中化合成数	7 个
6.	3 全平	1	111	3	奇数		
7.	1 胜 2 负	3	300、030、003	3	奇数	弱化合成数	10 个
8.	2 平 1 负	3	110、101、011	2	偶数		
9.	1 平 2 负	3	100、010、001	1	奇数		
10.	3 全负	1	000	0	偶数		

上表显示:3 场 3 选的 27 个胜平负数组,根据比赛结果的性质,分成 3 全胜、2 胜 1 平等 10 类名称。将每一类名称的 3 个胜平负数字相加,其相加之和就有 9、7、5、6、4、3、2、1、0 等 10 种和数反映。按照和数的奇偶属性,又分为奇数和偶数之分。又根据胜平负数字在每个“赛果合成数”中的数量多少,又分为强化合成数、中化合成数、弱化合成数等 3 类。

认识了上表3场3选中27个合成数的表现特征,我们再来进行3场比赛的竞猜。

选择方式一:

单场竞猜方式(3场3选)

1	2	3
333	133	033
331	131	031
330	130	030
313	113	013
311	111	011
310	110	010
303	103	003
301	101	001
300	100	000

1/27

合成竞猜方式(3场3选)

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

1/9

以上两图中,单场竞猜3场3选,猜出1个3场正确比赛结果的概率为1/27,合成竞猜3场3选的9个和数,猜出1个3场正确比赛结果的概率为1/9。

以上2种概率,你是选择1/27呢?还是选择1/9呢?我想,答案不问自明。

选择方式二:

单场选数方式叠加(3场3选)

A~J

└─┘

1/10

合成数(3场3选)

强中弱

└─┘

1/3

以上两图中:将单场选数方式进行叠加,形成3场3选,选数方式如上面的A~J图10种选数方式,任选10种方式中的1种,都为1/10,在3场3选的27个赛果合成数中,选出强中弱的合成数类别,其比率为1/3。

试问,在3场比赛的选数中,你是选择1/10的选数方式,还是选择1/3的选数方式呢?我想,答案同样不问自明。

现在让我们再来看合成组合有什么优越性。

合成组合包括有 2 种组合形式:其一是合成复式,其二是合成缩水(又称为合成矩阵)。合成缩水中又分“选 13 中 12”和“选 13 碰 12”两种。

假设在 13 场比赛中,选胆 1 场,其它 12 场选数都是 3 选,可以运用的组合方式是:

1、选 13 中 13

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

选 13 中 13: 531441 注
(传统复式组合)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
A			B			C			D			
(10)			(10)			(7)			(10)			
强化合成数			强化合成数			中化合成数			强化合成数			

选 13 中 13: 7000 注
(合成复式)
缩水 76 倍

以上两图中,13 场的选数都是 1 场选胆,其它 12 场都是 3 选,运用传统复式组合,数量是 531441 注,投资额是 1062882 元;运用合成复式,将 12 场 3 选分成 ABCD 4 个合成位,每个合成位按组场现象表现,进行强中弱合成数的判断选择,如 A 选 10 个强化合成数,B 选 10 个强化合成数,C 选 7 个中化合成数,D 选 10 个强化合成数,合成复式后,数量是 7000 注。投资额是 14000 元。

两者投注对比,合成复式比传统复式缩水 76 倍。

如果在传统复式的数量中,可以运用多种过滤方式来淘汰号码,以减少组合数量。同样如此,合成复式的数量中,也可以运用多种过滤方式来淘汰号码,而不受任何影响。

2、选 13 中 12:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

选 13 中 12: 28431 注
(传统复式缩水组合)
缩水 19 倍

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

A			B			C			D		
(10)			(7)			(10)			(5)		
强化合成数			中化合成数			弱化合成数			小缩水		

选 13 中 12: 3500 注
(合成缩水)
缩水 152 倍

以上两图中:13 场选数条件相同,运用传统缩水组合,数量是 28431 注;运用合成缩水组合,如 A 组选强化合成数 10 个,B 组选中化合成数 7 个,C 组选弱化合成数 10 个,D 组选小缩水合成数 5 个,将其 4 类选数复组后,数量为 3500 注。

前者组合数量比 12 场 3 选总数量 531441 注,缩水 19 倍;

后者组合数量比 12 场 3 选总数量 531441 注,缩水 152 倍。

3、选 13 碰 12:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

A				B				C				D
(10)				(10)				(10)				(10)
强化合成数				强化合成数				弱化合成数				强化合成数

选 13 中 12 撞 13: 334 注

(合成缩水)

缩水 1591 倍

上图显示:1 场选胆,12 场采用 3 选,通过对合成位的组场现象判断后,A 组选 10 个强化合成数,B 组选 10 个强化合成数,C 组选 10 个弱化合成数,D 组选 10 个强化合成数,运用合成矩阵缩水后,数量为 334 注,比 12 场 3 选组成的总数量 531441 注缩水 1591 倍。

以上举例中,不管是“合成选数”或“合成组合”,在目前的足彩竞猜方法中,都是没有的。其方法的科学性和实用性,一旦你读完本书内容,就会深谙其中之妙。

本书通俗易懂,注重实战,特别是对小额投注的彩民朋友,我们在附录二中提供了 18 种合成缩水“选 13 碰 12”的矩阵组合,而这些组合方式的运用,一旦你熟练掌握,并灵活用于实战中,定会提高你的中奖回报。这一点,不少彩民朋友在已经运用的实践中,已获得了不少的收获。

我们坚信,合成竞猜将会给大家带来好运,中奖硕果绚丽多彩。

编者

二〇〇三年十二月十八日于成都

楔子

一、掷骰子的游戏之谜

掷一粒骰子丢在桌面上、会出现六种可能的结果,即一点、二点、三点、四点、五点、六点等,如重复进行多次,出现的点数结果不一定相同。

掷黑红二粒骰子合丢在桌面上、将二粒骰子出现的点数相加,会出现三十六种可能的结果,重复进行多次,出现的点数之和结果不一定相同。二粒骰子点数相加之和最少的点数是“2”,二粒骰子点数相加之和最大的点数是“12”,在 36 种出现的结果中,出现点数之和概率最高的是点数几,可能很多人就不知道了。

二粒骰子点数之和计算一览

1+1=2	2+1=3	3+1=4	4+1=5	5+1=6	6+1=7
1+2=3	2+2=4	3+2=5	4+2=6	5+2=7	6+2=8
1+3=4	2+3=5	3+3=6	4+3=7	5+3=8	6+3=9
1+4=5	2+4=6	3+4=7	4+4=8	5+4=9	6+4=10
1+5=6	2+5=7	3+5=8	4+5=9	5+5=10	6+5=11
1+6=7	2+6=8	3+6=9	4+6=10	5+6=11	6+6=12

二粒骰子点数之和计算一览

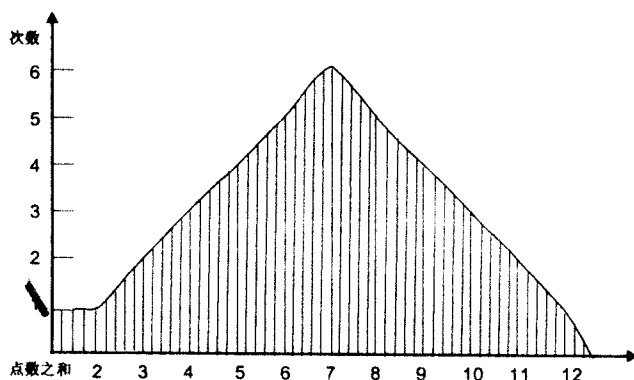
以上加法中、加数代表黑点数字,被加数代表红点数字。在 36 个两数相加之和的结果中,你会发现,出现次数最多的是数字

“7”。如将相加之和的结果进行分类统计,就完全可以知道哪个数字出现的次数最多,哪个数字出现的次数最少。

36 种结果分类出现次数统计

点数之和	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
出现次数	1	2	3	4	5	6	5	4	3	2	1

上表显示:点数之和出现次数最多的是数字 7,共 6 次。点数之和出现次数最少的是数字 2 和 12,各出现 1 次,而其它点数之和的数字出现次数,则由数字 7 为中心,向两边逐渐降低。如用直角坐标展示其点数之和的分布形态,就会呈现出柱状特征。如下图所示:



二粒骰子点数之和出现次数的柱状分布图

上图显示:点数之和的数字 7 在横轴上处于正中,其柱线上升最高,反映在纵轴上的出现次数中,是数字 6。而其它点数之和的出现次数以此为中心,逐渐向两边下降,左右对称,呈现柱状特征。

我们将二粒骰子在相同条件下,进行猜点数的游戏可称为随机事件,将骰子重复多次丢向桌面的行为或现象称为随机试验。

随机事件又称为偶然事件,它在一次试验或几次试验中,两个骰子点数之和中的某一种结果,可能出现也可能不出现,即发生具有偶然性。如出现次数最高的点数之和数字 7,我们将二粒骰子只重复 5 次丢向桌面,可能它会出现 1 次,也可能它 1 次都不出现。但如果重复数十次、数百次时,它的出现结果就具有一定的规律性。

二粒骰子点数之和的出现概率

点数之和	36 次	360 次	3600 次	36000 次	概率
2	1	20	95	1000	0.027
3	2	35	180	2000	0.055
4	5	32	295	3000	0.083
5	2	28	355	4000	0.111
6	4	40	575	5000	0.138
7	5	50	585	6000	0.166
8	5	50	565	5000	0.138
9	3	35	365	4000	0.111
10	4	25	280	3000	0.083
11	2	30	195	2000	0.055
12	3	15	110	1000	0.027

上表显示:将二粒骰子丢向桌面重复 36 次,其各种点数之和出现的次数就没有规律性。随着重复次数增大,各种点数之和的出现次数就呈现出其内在的规律。假设当重复在 36000 次时,其内在规律就已形成基本稳定。这时,我们就可计算出各种点数之和出现频率的稳定值。通过这些稳定值,就可知道各种点数之和在重复次数的随机试验中的出现概率。

如随机试验 360 次,点数之和 7 出现的可能性是 60 次,而不是上表中的 50 次,因为不是按实际的试验资料来确定,而是按点数之和 7 的概率在确定出现次数。

如果只将二粒骰子丢向桌面 20 次,点数之和 7 会出现几次呢。可能会出现 3 次,即 20 次乘以点数之和 7 的概率 0.166,就等

于 3 次。

如果猜二粒骰子点数之和的奇数和偶数的出现次数，奇数之和的出现概率为 0.5，偶数之和的概率也为 0.5，就象抛硬币的正反面一样，正面和反面出现的概率各为 $1/2$ 。

笔者这里为什么要讲掷骰子猜点数的游戏呢，其原因就在于：如果不知道各种点数之和的出现概率反映，只去猜 2、3、4、10、11、12 等的点数之和，那你的输面肯定大，如始终猜 6、7、8 的点数之和，那你赢的次数肯定多，而输的机会只会减少。

如将这种玩骰子猜点数之和的数字表现的内在规律，运用在足彩竞猜中，通过“胜平负”的相加之和，来分析数字在 13 场比赛中的随机变量及正态分布规律等特征反映，我们就可从 13 场比赛的总体上，通过“310”相加之和的数量变化，从而对 13 场比赛的结果，可作出一个基本准确的预测分析，实现中奖目的。

二、“中国第一投”318 万元的壮举

2003006 期中国足球彩票，某省一彩民投注 3188646 元，将 13 场全包，虽然获中一等奖，但该期一等奖得主有 77 人，人均奖金为 138 万元，结果该投注亏损 159 万多元。

这惊人的投资额，可以说是中国彩界千古绝唱，堪称“中国第一投”！

如果说一般彩民每期购买 10 元，可投注 318864 期。如一年 365 天，每天都买 5 注，则需 874 年，才能将 3188646 元购买完。

每张彩票长度 10 厘米，如按单式投注计算，1594323 注彩票，打印成每张 5 注的彩票，将有 318865 张，直铺在高速公路上有 32 公里长，即使让世界著名的长跑运动员每小时跑 5000 米，也要用上 6.42 小时才能跑完全程。

如果将这笔巨额投资改变一种方式来进行博彩，而将会成为灿烂的博彩奇观。例如建立一个文化传播公司，外做文化、内设彩票研究中心，吸引一批高智商的彩票研究人才，既研究彩票文化理

论,又博弈彩票。中国 29 个省市,全国各种彩票投注站大约 6 万多个,中国数千万彩民,偌大一个彩票市场,这中间没有商机吗?只是很多人没有看清而已,即使看清,由于无法去整合这个市场,推广这个市场、操作这个市场,自然是望尘莫及。仅博弈彩票一项,操作成功,你这个公司在全国就有了自己的“银行”,这些“银行”就是各省市的体彩中心,福彩中心。而无须向那些专业的商业银行“烧香拜佛”后,才获得贷款,还要加付利息。

从博彩策略上讲,如果将 318 万元用于其它彩票种类投注,也不至于亏损 159 万元之巨,如投注各省的(6+1)体彩或乐透型彩票。从出现大奖的数量分析,足彩从 2002018 期~2003019 期止,累计 33 期开奖,一等奖共出现了 19607 注,平均每期开出一等奖 594 注。开出一等奖最多的是 2003018 期、有 8802 注,其每注奖金为 5985 元,开出一等奖最少的是 2003008 期,只有 2 注,每注资金 500 万。根据足彩已开出的数据分析,如果每期销售额在 2.1 亿元左右,一等奖数量在 10 注之内(含 10 注),其奖金可达到 500 万,如超过 10 注以上,其每注奖金就达不到 500 万。而(6+1)体彩和乐透型彩票,每期开出 10 注特等奖都很难,一般都是几期或十几期不出,出现特奖也是 1—5 注左右,最高的是广东体彩曾 1 期开出 9 注 500 万特奖。

也就是说,如将 318 万元用于博彩其它彩票品种,每期投入 10 万元(有 5 万注),可投注 31 期,在 5 万注这么大的投注数量条件下,并有 31 次机会去智博 500 万,笔者可以说,成熟的老彩民都有机会博中 500 万特奖。

总而言之,“中国第一投”实在是伟大而悲壮,说伟大是献了爱心,说悲壮是划不算,毕竟市场经济下,投资 2 元中个 500 万,也是投入,而并不是凭空“天上掉下个金娃娃”让你白捡,没有 2 元的投入,怎会有 500 万的回报。

这里笔者要奉劝所有的彩民朋友,特别是大户彩民,要记住博

彩的资本运作法则。

投入的资金不能超过特奖的 1/100

也就是说,不管是个人博彩或群体博彩,其每期投入运作的金额都应控制在特奖 500 万元的 1/100 之内,即 5 万元之内。否则,你就违背了“以小博大”的原则,博彩不是单纯靠经济实力去博,更重要的是靠科学方法,科学方法和经济实力方法两者结合运用,才会产生大的经济效益回报。

虽然“中国第一投”失败了,但这种博彩的魂力,实让笔者佩服。“生活不博,哪来精彩”,仅此大手笔,也会在中国的博彩史上留下精彩的一页。

三、投资 5 万,你将会成为千万富翁

投资 5 万就能成为博彩千万富翁,这话听起来,让很多人都不会相信,特别是哪些反对科学博彩的人。也有的人可能会说,用不着投资 5 万,运气来了,几百元就能成为千万富翁。例如:

2001 年 10 月,广西一吴姓彩民一次性中 4 个 500 万;

2002 年 6 月,广东一彩民一次中奖 9 个 500 万;

2001 年 9 月,一位北京彩民一次性中取 2 个 500 万;

2003 年 5 月,重庆一彩民十分钟连中双色球 4 个 500 万。

这些成为千万富翁的中奖投资,都是一次性在某期中得的奖项,其投入的金额为数十元或数百元。虽然不知道在未中大奖之前,他们投入了多少资金,但有一点我们知道,其投注方式都是重复投注号码。“一荣俱荣、一损俱损”。

不管是一次性博中 2 个 500 万、3 个 500 万等,只要你的博彩方式不具有科学的博彩理论,仅仅是凭偶然性而博中,都不能断然下结论,投资 5 万就能成为千万富翁。

而我们这里说的投资 5 万,就能成为千万富翁却是有理论依据的,这个理论依据就是概率论及数字的数理变化而构成。当然