

Алексей Андреев

Искусство игры

Часть 1



Алексей Андреев
Искусство игры. Часть 1

«Автор»

2023

Андреев А. Ю.

Искусство игры. Часть 1 / А. Ю. Андреев — «Автор», 2023

Приветствую будущий читатель! Игра присутствует во всех аспектах нашей жизни – бизнесе, личной жизни. Владея искусством азартных игр и основными инструментами вы будете принимать взвешенно-рискованные решения везде, что будет приводить к более быстрым результатам. Книга больше посвящена азартным играм, но многие ее аспекты применимы на практике в других сферах, в чем я убедился. Сам занимаюсь бизнес консалтингом по систематизации и развитию бизнеса и всегда применяю ряд инструментов и методов, описанных в книге. Написал книгу в далеком 2017 году, но не решался на публикацию – не проверив все на практике. Прочитав книгу, вы поймете зачем вообще играть, ознакомитесь с инструментами и возможно начнете действовать по-другому. И надеюсь, советы полученные в книге помогут Вам в достижении целей - как в игре, так и во всех сферах жизни.

© Андреев А. Ю., 2023

© Автор, 2023

Содержание

Предисловие	5
ГЛАВА 1. БАЗОВАЯ ИГРОВАЯ ТЕОРИЯ	8
Часть 1. Барьеры, правила и стереотипы	8
Часть 2. Опасность игры	11
Часть 3. Неудача – индикатор стратегического успеха	12
ГЛАВА 2. СТАТИСТИКА И ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ	15
Часть 1. Серийность	15
Часть 2. Антисерийность и догон	16
Конец ознакомительного фрагмента.	17

Алексей Андреев

Искусство игры. Часть 1

Предисловие

«Что наша жизнь? Игра»

А.С. Пушкин «Пиковая дама»

Поистине, мудрое выражение величайшего русского поэта, которое описывает всю диалектику нашего бытия. Шекспир в 17 веке частично подобрался к смыслу онтологии, но лишь Пушкин дал ответ, который следовало бы развивать последующим поколениям материалистов, бизнес-теоретиков, философов и т.д. То, что наша жизнь является игрой – догма в теории реального или футуристического бытия. Мы принимаем решения (двигаем фишки), от которых зависит результат. Но, как в игре, результат мы не можем предсказать на 100%. Мы его можем увидеть завтра, просмотреть хронологию, сделать выводы. Но, на момент принятия решения мы никогда не знаем о результате.

Почему жизнь является игрой? Да потому что будущее категория трансцендентная, которая зависит от метафизического настоящего. А вот прошлое – категория абсолютная. С точки зрения российского философа Александра Дугина "абсолют является чем-то отрешенным и освобожденным". Прошлое становится освобожденным от необходимости принятия решения при факторе неизвестности. Именно поэтому прошлое является не игрой, а статистикой. И эту статистику можно потом использовать в новой игре.

Результатами статистики могут быть как цифровое прогнозирование по результатам оценки трендов, так и условные наработанные рефлекс в виде опыта. Для умелого прогнозирования нужны значительные знания и навыки не только в сфере статистики, но и в смежных областях – экономике, политике, истории, законодательстве и т.д. С опытом дело попроще – здесь, как у собаки Павлова, вырабатывается у человека условный рефлекс и при наступлении в будущем полностью аналогичной ситуации опытный человек, не колеблясь, применит свой опыт. Большинство отечественных владельцев бизнеса всегда предпочитали опыт навыкам и знаниям, т.к. критерий оценки данного фактора очень ясен. Открываешь трудовую книжку, в ней все записано. Но, в условиях динамичного развития бизнеса, а также динамично изменяющейся внешней ситуации брать опытного сотрудника нужно с осторожностью, т.к. паразитом к опыту прилипает беспечность и чаще возникают ситуации, условный рефлекс на который не выработан.

*Пример. Во время кризисной ситуации 2009 года наиболее опытные сотрудники многих банков (в частности УкрСиббанка, в котором мне выпала честь работать) не могли переориентироваться: проходить ежемесячное тестирование, вести анкеты с данными клиентами, проводить умело политику повышения процентных ставок, эффективно вести работу с просроченной задолженностью. У них не было опыта, они опустили руки, банк потерял значительную сумму выручки. И так происходит со многими предприятиями, которые имея значительный ресурсный потенциал – ставят не на тех игроков. Здесь две причины: 1) Они ставят на ключевые должности людей с менталитетом марионетки, а не игрока; 2) Они не относятся к своему бизнесу, как к игре.*¹

В футболе есть примеры: Реал Мадрид, Бавария и Барселона. Политика этих клубов заключается в покупке дорогих, и желательно, молодых футболистов. Единичные случаи, когда в эти команды попадают люди после 30-ти лет. А опытных своих футболистов за тридцать эти

¹ В 2020 году банк потерял филиальную сеть в большинстве городов Украины

команды за бесценок продают другим клубам. Результат заключается в том, что эти клубы и выигрывают основную часть всех возможных турниров. В то время, как наиболее опытные футболисты не могут привести свои команды к вершинам. В чем секрет- в потере кондиции? Нет, секрет в том, что опыт является той эссенцией, которая мешает игре. При наличии опыта, у человека исчезает фактор неопределенности, чистого риска. Это везде – в спорте, в бизнесе, в искусстве, в медицине и т.д.

Как мы и определяли раньше, игра должна присутствовать в настоящем и будущем, т.к. оно не определено. Попытки наложить на будущее отенок прошлого не всегда заканчивается удачно, т.к. история не всегда движется по спирали, а траекторию этой спирали со 100% вероятностью нельзя угадать. Поэтому, опыт никогда не должен быть главным критерием выбора, т.к. в таком случае он нивелирует оставшиеся факторы. И, может помочь лишь в том случае, когда свершившееся событие в прошлом с 95% вероятностью повторится в будущем. Опыт важен, но его главная заслуга именно в рефлексорности. Выработываемый условный рефлекс освобождает часть мозга, которую необходимо заполнять новыми знаниями. Это и отличает мегапрофессионала, который стандартные функции выполняет рефлексорно, а нестандартные осмысленно. Но, зачастую наработав рефлекс, люди останавливаются в своем развитии.

Если решение определено заранее – это уже не игра. Жизнь становится скучной, малоинтересной, и рано или поздно колея правил, по мнению американского ученого С. Торпа начинает давить над человеком. Это уже робот. Потому что у него нет игры, а значит и полноценной жизни, когда открываются новые горизонты и возможности.

Определим, что ж такое игра

С точки зрения педагогики игрой называют – вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит как в её результате, так и в самом процессе

По психологии игрой является форма деятельности в условных ситуациях. Совершаемые во время игры реальные действия, часто требующие сложной умственной работы, специфических навыков и умений, происходят в ситуации условной реальности, осознаваемой в качестве таковой самим играющим.

Согласно толкового словаря Ефремовой, игрой может быть и преднамеренный ряд поступков, преследующих определенную цель.

И с математической точки зрения игрой является ситуация, с неопределенным результатом, который может произойти с определенной вероятностью.

А теперь посмотрим на определения и скажем – чего из этого нет в нашей жизни. Соединив все четыре понятия воедино, мы сделаем одно большое определение игры.

Игра – это осмысленный ряд преднамеренных поступков и решений с целью достижения результата, получение которого зависит как от сложной умственной работы, специфических знаний и умений, так и от ряда сверкачеств (интуиция, провидение, удача), вероятность получения которого всегда меньше 100%.

А теперь подумаем – мы когда то можем гарантировать что –то на 100%? Нет, даже пойдя по знакомой дороге в магазин за продуктами мы не можем быть уверены на 100%, что на голову не упадет метеорит.

В итоге, слова великого русского поэта не подлежат сомнению.

Это предисловие написано к книге, в которой будут рассмотрены различные стратегии игры, управление рисками и финансовый менеджмент, пользование статистикой и распределение удачи, автоматизация игры с целью экономии времени, применение эзотерики и внутренних ресурсов для достижения результатов. В общем, здесь будет написано много того, что может кардинально поменять вашу жизнь – превратив ее из пресного и скучного бытия в весьма интересный сценарий.

ГЛАВА 1. БАЗОВАЯ ИГРОВАЯ ТЕОРИЯ

Часть 1. Барьеры, правила и стереотипы

Чем велик Альберт Эйнштейн? Созданием ядерной бомбы, или теорией относительности или формулой энергии? Это все производные функции. От чего? От разрушения стереотипов, начало которым положил знаменитый немецкий философ Артур Шопенгауэр, а продолжил не менее замечательный Фридрих Ницше. Так вот – Альберт Эйнштейн впервые предложил выход за пределы колеи правил для того, чтобы достигнуть решения неразрешимой задачи. Собственно, это ему и помогло создать и теорию относительности, и ядерную бомбу и сделать прочие открытия далеко за сферами его деятельности.

И данная философия хорошо подходит к тем личностям, которые по своему ментальному уровню находятся на ступени выше, чем они занимают положение в текущий момент бытия. Трансцендентность уровней бытия довольно сложная задача, и главной ее помехой являются барьеры. Безусловно, данные барьеры создаются двумя категориями: первая находится на высшем уровне, а вторая на текущем. Причем барьеры текущего уровня создаются конформистами, лишенными даже суб-пассионарности. Но таковых большинство. Как пример, можно рассматривать поведение в коллективе, когда человека заставляют писать заявление по собственному желанию, а коллеги вопреки логике поддерживают начальство. Они понимают, что увольнение сотрудника ляжет бременем на их плечи в виде дополнительной неоплачиваемой загрузки, но предпочитают занимать «комфортную» позицию, дабы не навлечь гнев начальства на себя.

В этой книге будет неоднократно упоминаться новый термин «трансцендентные барьеры». Дадим ему полное определение и характеристику.

Трансцендентные барьеры – искусственные невидимые барьеры, созданные системой путем установки пересекающихся моральных норм, этикета, ложных традиций, ложной системы либеральности, искусственной системы конформизма, ложных ценностей, которые давят на человека при попытке перейти на другой уровень.

Эти барьеры призваны сдерживать сверхкачества людей, такие как внутренняя трансцендентность и пассионарность, направляя их на развитие внутри уровня, избегая выхода их носителей за пределы уровня, т.к. в таком случае возможно нарушение системной гармонии.

В Европе и США данные уровни во избежание переходов обкладываются рядом финансовых границ: ставками налогов на имущество, прогрессивной шкалой подоходного налога, до 90% налога на бизнес в Швеции и т.д. На Украине к этому еще и добавляется инструмент коррупции. Таким образом, появляется ответ на вопрос – нужно ли Европе и США снижение коррупции на Украине? Думаю, ответ очевиден. Во избежание перехода уровней, которые кроме трансцендентности достичь ничем не удастся, устанавливается коррупционный механизм.²

Почему этого нет в Западной Европе и США? Да потому что случаи миграции между уровнями там единичны. Американцы и европейцы привыкли жить по установленным правилам, а скачок на другой уровень возможен лишь только при стечении трех факторов: покорность, огромнейшая работоспособность и удача. Как правило, уровень удается поднять лишь только в том случае, когда перманентный общий уровень остается на одном месте. Но, на практике происходит то, что человек приумножает свое благосостояние, и как назло, общее благосостояние растет. Значит и сам уровень подымается, и переход не получается. Помогает

² Ответ стал очевиден с начала беспрецедентной поддержки коррумпированного режима на Украине странами Запада с момента начала специальной военной операции

исключительно трансцендентность, как и в других частях света. Но, философия демократии изначально направлена на снижение пассионарности людей. А трансцендентность без пассионарности невозможна. Потому что для выхода за рамки правил (а это кроме финансовых ограничений еще мораль и ментальность) нужно иметь огромную энергетику. По поводу терминов трансцендентности и пассионарности рекомендую прочитать литературу А. Дугина и Л. Гумилева. Там на сотнях страниц эти термины разжеваны. Данные качества в этой книге будут затронуты лишь вскользь, поэтому делать на них акцент не буду. Вкратце обозначу, что под трансцендентностью является именно способность к перевоплощению, а под пассионарностью – природное, необузданное и непреодолимое стремление достичь цели.

С помощью игры, человек познает еще два своих сверхкачества: удача и психоэмоциональный ресурс и многие трансцендентные барьеры не справляются, т.к. не рассчитаны на удар инструмента именно этих консистенций. Об этих двух качествах мы поговорим подробнее в этой книге.

Не секрет, что мораль и ментальность у русских выше, и поэтому коррупционный механизм призван сдерживать трансцендентность и переход на высшие уровни. И поддерживается это Европой и США, которые понимают, что наличие пассионарных личностей с ресурсами на одной с ними ступени подвергает их риску.

Допустим, человек стартует в жизни в 22-23 года. Перед ним есть лет 40. Что делать, вариантов масса:

1) Работа и карьерное продвижение. При удачном стечении обстоятельств через какое-то время человек обеспечивает себя квартирой, автотранспортом, поездками за границу, возможно продвигается дальше. Это при очень удачном, когда применяются элементы трансцендентности, но здесь есть риск проиграть и потеряться. При среднем стечении обстоятельств человек живет от зарплаты до зарплаты, берет в кредит машину и квартиру. Перехода на новый уровень не происходит.

2) Бизнес. При удачном стечении обстоятельств, человек гораздо быстрее, чем при варианте один, обеспечивает себя необходимыми средствами, а также минимальными средствами роскоши. Он может перейти на другой уровень, если соблюдены условия: новая ментальность, другая мораль. Но достичь перехода он может только при условии трансцендентности. Кстати, быстрый рост в бизнесе связан с повышенным риском, что является игрой на крупные ставки. При среднем стечении – человек обеспечивает себя минимальными жизненными ресурсами, при этом также неся риск. В данном случае перехода быть не может.

3) Игра. Здесь все просто – проиграл – идешь в пункт 1. Выиграл – идешь в пункт 2 или увеличиваешь ставки.

И вот, что делать, когда ты находишься в пункте 1 или внизу пункта 2? Ответ очевиден, но уже сформирован великим Эйнштейном: «Работая, обязательно часть своего заработка тратить на игру». Вроде бы нелогично, и мешает общему стереотипу государства о борьбе с азартными играми. Но почему мешает? Ответ мы видели раньше – потому что установлены специальные трансцендентные барьеры между уровнями. Потому что, если человек выигрывает, прокачав предварительно свою ментальность и мораль – он перейдет на другой уровень и опрокинет какого-то лежебоку, сына комфортного обитателя данного уровня. А кроме того, и вакансия на текущем уровне опустеет.

Поэтому, играть нужно – это обязательное условие развития. Можно играть в азартную игру (единственный вариант для наемного работника), либо играть в бизнесе – вкладывая в венчурные инновационные проекты. Но без игры невозможно пройти далее.

В азартную игру легко войти, в отличие от бизнеса, где есть входящие барьеры везде (юр. регистрация, лицензии, патенты, помещения, человеческие ресурсы, требования к капиталу и т.д. в зависимости от сферы). Но задайте вопрос – в каком бизнесе прохождение входящих барьеров даст результат? Нужно будет досконально вникнуть в процессы, создать мотивацию,

наладить систему контроля. Для этого нужно обладать специфическими знаниями и тогда мы можем повысить (но не гарантировать) вероятность результата. А обладая знаниями в игре мы повысим свою результативность? Точно также повысим, но не гарантируем – и это нужно помнить всегда.

Выводы:

Работай и играй – секрет успеха от Эйнштейна;

Для перехода на другой уровень прокачивай ментальность и мораль

Часть 2. Опасность игры

Ранее мы рассматривали самое позитивное качество игры – возможность преодоления трансцендентных барьеров. О самом понятии трансцендентности можно почитать в литературе раннего А.Г. Дугина. (Трилогия «Абсолютная Родина»), и это упоминалось также.

Но наряду с преимуществом, есть и вторая сторона медали, которую нужно всегда помнить. К сожалению, ее не замечает никто. А ведь главная проблема вовсе не в игнорировании, а в искажении. На первый взгляд, кажется, что опасность игры – в поражении. Ну, а тогда успех в победе? Поздравляю, если Вы так думаете – то мантия Капитана Очевидность вам к лицу! Зачем тогда читать книгу?

Но не все так просто – поражения и победы – это даже не следствия, а сущность игры. Ведь главным плюсом игры является разрушение трансцендентных барьеров, а, следовательно, и минусом не может быть поражение. Главным минусом любой игры является перевоплощение и вхождение в роль. Как только это происходит – игрок теряет чувство реальности и из шахматиста превращается в фигуру.

Герой Аль Пачино в фильме «Деньги на Двоих» говорил: «Ваша проблема не азарт, а желание чувствовать, чтобы убедить себя, что Вы существуете», но это уже последняя стадия лудомании, которая не лечится. Да, для такого человека игра становится наркотиком, и результат предопределен заранее.

Но мы рассматриваем здесь нормальную стадию – поведение человека, пытающего сломать трансцендентные барьеры (что свойственно целеустремленным личностям). И как Вы думаете – когда человек входит в роль – при поражении или победе? Что окрыляет? Я думаю, что единиц из читающих могут окрылить поражения...

Единственным минусом поражения является их серийность. Она может быть вызвана как фактором случайности, так и фактором выбора не той модели. В этом то и есть суть опасности – вес ошибки выбора здесь велик. И что самое интересное, если серийность поражений наступает после серии побед, то выбор будет неправильным в любом случае.

Затрудняюсь ответить на этот вопрос – почему? Но наиболее логичной версией выглядит сочетание двух факторов: 1) Истощение лимита удачи, что предполагает однозначный прокол при выборе решения; 2) Недостаток (избыток) внутренней трансцендентности для перевоплощения. Т.е. из победителя нужно вовремя перейти в лузера, или не переходить в него. И опять выбор решения... Замкнутый круг. И если не происходит дополнительных встрясок – существует вероятность перехода к мертвой стадии лудомании, которая не лечится.

А вот если удастся разомкнуть этот круг (для этого нужен ряд сверкачеств) и построение фундаментальной модели, то тогда трансцендентные барьеры сносятся очень быстро.

Часть 3. Неудача – индикатор стратегического успеха

Явления неудачи встречаются у всех в жизни. Само по себе явление несет неприятное восприятие в краткосрочном или среднесрочном плане. Как правило, после нее на время опускаются руки, но лишь на время. Затем наступает время анализа ситуации, в результате которого находится одна из трех причин, вызвавших ее: неверная концепция, неверные действия или нефарт.

Неудачи, вызванные неверной концепцией, подразумевают то, что действия имели очень малый шанс на успех в результате неверного выбора стратегического решения. Это наиболее тяжелая причина и требует глобального переосмысления бытия, в некоторых случаях ломки личности. Потому что стратегические решения адекватными людьми принимаются исходя из сложившихся внутренних ценностей и стратегических приоритетов, умения мыслить и анализировать, а также духовности. Концептуальная неудача – это явная необходимость что-то менять, а в некоторых случаях нужно менять все, чуть ли не заново рождаться. Если неудача такого рода встречается в игре –ломка стратегии, выход на другие игровые рынки. Неудача такого плана в бизнесе – это необходимость уйти с рынка, бизнеса или кардинальным образом менять полную систему управления. Концептуальная неудача в жизни (личных отношениях) – однозначная необходимость разрыва (в лучшем случае), а иногда и ломка собственных ценностей при том же разрыве (в худшем).

Но сказать, что концептуальная неудача – однозначный негатив, нельзя. Возможно, концепция действительно неверна и мешает выполнению жизненной миссии и целей. Возможно, ее следует серьёзно видоизменить и внести недостающие штрихи. В качестве индикатора на пути выполнения жизненной миссии – лучшего не найти!

Неудача действий – провал, вызванный неверными действиями при верно выбранном решении. Такое исключается в игре на ставках, что есть большим плюсом этой игры. Т.к. игрок, сделавший ставку, следит за действиями объекта, на который не может повлиять. Такое часто случается в личных отношениях, либо в бизнесе. В личных отношениях – это самая жесть, т.к. при верной концепции и неверных действиях требует огромных психоэмоциональных и материальных затрат на исправление ситуации. Причем, если бы был выбор между распределением затрат психоэмоциональных и материальных – абсолютное большинство сделало бы выбор в сторону последних. При этом риск нарваться на неверную идентификацию велик, и его нужно принимать либо отбрасывать. В бизнесе, как раз – неудача действий наилучший вариант, т.к. все можно решить небольшими кадровыми, структурными или маркетинговыми изменениями.

Нефарт – провал, вызванный стечением обстоятельств, которое совершенно не зависит от субъекта и при других обстоятельствах этого быть не должно было бы. К примеру – почему Месси не забил пенальти, когда в 95% случаях их забивает? Почему Мальенка при трех откровенных грубых подкатах с нанесением травм, не показал ни одной красной карточки, хотя считается одним из самых жестких арбитров? В игре нефарт – это серия лузов при верно выбранной стратегии. Единственным выходом – является подождать. Ничего менять не нужно, просто выйти на время из рынка. Его сложно дифференцировать с концептуальной неудачей, но в этом и есть мастерство игрока. В бизнесе нефарт – это скорее нежелание идентифицировать неудачу и разобраться с проблемами, т.к. инструмент действия у бизнеса есть. В личных же отношениях нефарт – это хорошее обилгаторное определение. Это разрешает продолжать тот же комплекс действий до окончательного вердикта концептуальной неудачи или достижения успеха. Позволяет экономить психоэмоциональный ресурс однозначно, и зачастую материальный.

Идентификация. Должны быть установлены определенные правила для каждой конкретной сферы, которые помогут отделить концептуальную неудачу от прочих. В частности, в

азартной игре ее можно отделить лишь от нефарта, в личных отношениях нужно обязательно отделять от неудачных действий, в бизнесе сложнее всего – там надо отделить и от нефарта, и от неверных действий. Но в бизнесе есть система показателей, масса современной литературы на эту тему – здесь подспорьем могут быть знания, либо услуги консалтинговой компании.

Но в любом случае неудача должна всегда восприниматься, как нечто позитивное на пути к успеху!

Итак, в этой главе мы впервые затронули первое сверхкачество игрока – «психоэмоциональный ресурс».

Психоэмоциональный ресурс – природная энергетика человека, позволяющая ему выполнять различные действия в процессе своей жизнедеятельности. Расходование этого ресурса обуславливается как типами темперамента, так и комплексом действий, как в количественном, так и в качественном плане. Пополнение психоэмоционального ресурса возможно тремя способами: при помощи игрового риска (будет рассмотрено в разделе «управление рисками»), при помощи эзотерических методик нагнетания (будет рассмотрено в разделе «игра началась»), при помощи получения лишнего психоэмоционального ресурса адептов системы.

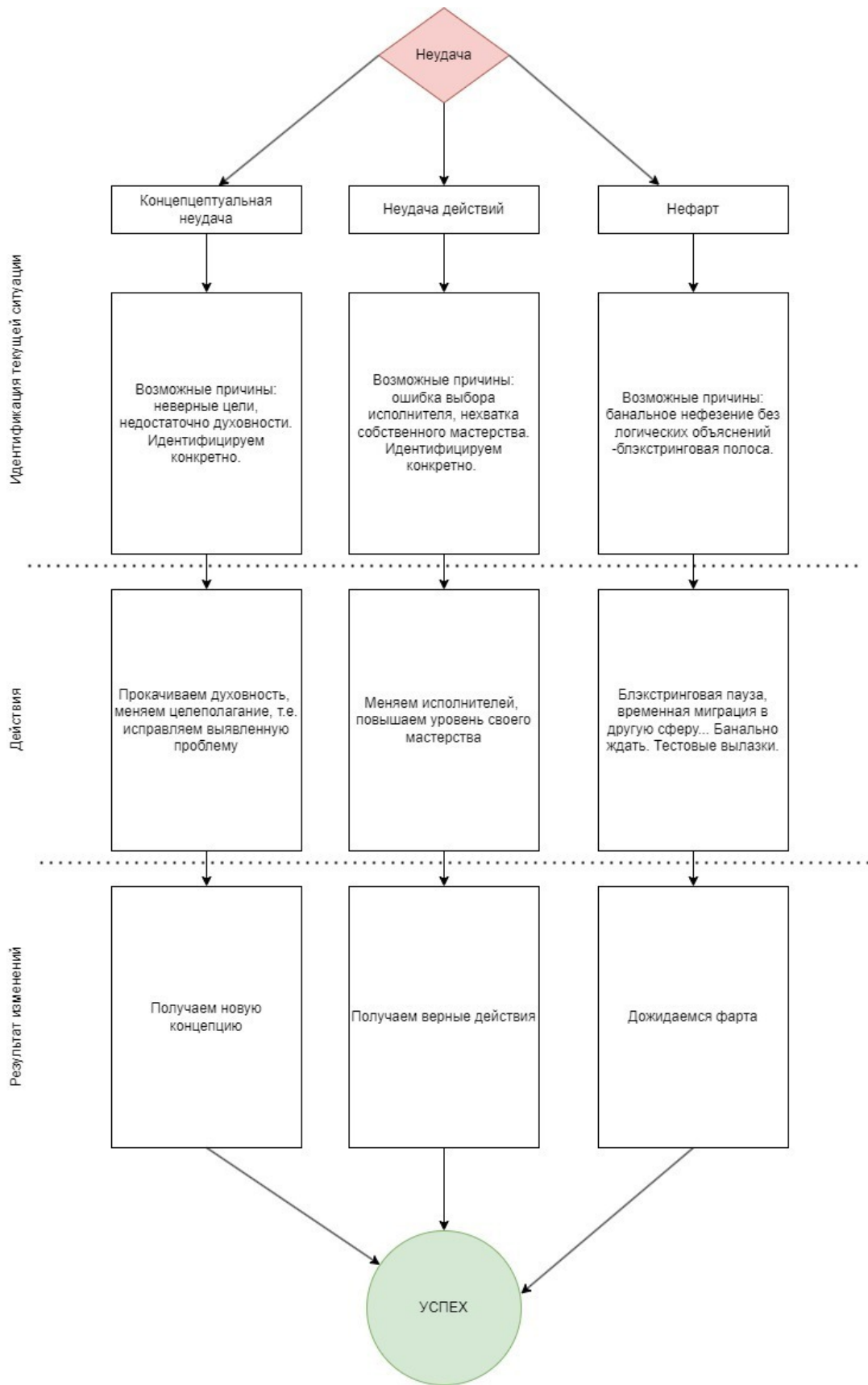


Рис.1 Как бороться с неудачами

ГЛАВА 2. СТАТИСТИКА И ЕЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Часть 1. Серийность

Чем обусловлены серии? Многие задаются этим вопросом, но на самом деле ответ не знает никто. Это выше нашего понимания. Пытаться найти какую-то аксиому по этому вопросу – иллюзия исследования. Факторов, которые, якобы, влияют на серии масса – фактор духа, статистика, мотивация, удача, профессионализм. Из этих ложным является только, наверное, статистика.

Статистика всегда была и будет лишь измерением прошлого, и делать прогнозы на основании статистических закономерностей крайне неверно. Какую бы модельную функцию мы не брали – прямую, параболу либо 105 степени – это все равно тыканина пальцем в небо. Такая же, как и без статистики. Зачем она тогда нужна? Для информации и анализа своих ошибок в прошлом, а также наблюдения тенденций собственного развития и принятия решений касательно новых направлений.

Вернемся к серийности и от чего она происходит? Мне кажется (если взять то, что профессионализм и мотивация присутствуют априори) серийность вызвана неким синтезом лимита удачи и прокачкой духовности. Но именно формулу точной консистенции установить невозможно. Причем это влияет скорее не на знак полос, а на их продолжительность. И т.к. установить происхождение серийности не представляется возможным – мы должны хотя бы знать, что с этой серийностью делать.

Кстати, есть такая байка, которая распространена в интернете. «Иди в казино – ставь на красное и удваивай ставки, будешь в плюсе». Да, а если 10-15 раз подряд выпадет черное – будешь бомжом (этого не говорят!!). А перед тем как пойти, просто киньте монету – «Орел – решка» раз 500. Получите свой ответ.

Как известно, серия всегда прерывается... Но прерывается она в одном событии, а происходит в достаточно большом количестве. Поэтому крайне глупо играть, ожидая прерывания серии. Безусловно – здесь можно поискать помощь статистики. Каким образом? Это уже на полностью на моих платных курсах и подписках, но можно собрать и самостоятельно по частям: часть в следующем разделе, часть в главе "Основы стратегии" и часть в книге "Стратегия игры".

Задачей умного игрока является определить эту серию в самом начале и вести ее. Сложно это сделать, но и тут есть свои механизмы, безусловно не обойтись без вышеописанных сверхкачеств. Это если мы определили серию и идем в качестве виннеров.

Но ведь есть и другая сторона – когда наступает блэк стринг и все подряд либо в игре, либо в бизнесе, либо в личной жизни идет наперекосяк. Но при этом, особенностью такого блэк стринга является то – что в другой области обязательно присутствует белая серия. И единственным выходом из ситуации не пытаться прервать блэк-стринг, потому что для этого нужен психоэмоциональный ресурс (который нужно экономить) – а забросить на время и перейти в другую жизненную область. К примеру, есть бизнес, игра, общественная жизнь, работа, личная жизнь. В одном не получается – переходим в другое, и так мигрируем в те места, где у нас белая серия, не тратя ресурсы на прохождение черных полос. А вот для перехода нужны внутренние качества. Какие и как их получить – я рассказываю на индивидуальных курсах, но ответы есть и в этой книге.³

³ Перед записью на индивидуальные курсы нужно прочитать, как минимум книгу. После второй части будут предоставлены контакты.

Часть 2. Антисерийность и догон

«Все проходит, пройдет и это»

Из легенды про царя Соломона

Многие разорившиеся букмекерские конторы, как и многие разорившиеся игроки использовали свою стратегию исключительно на основании статистики. Сейчас, букмекеры модернизировали свою стратегию, в которой статистика является лишь одним из элементов.

Одной из стратегий, основанных на статистике, является стратегия догона, базирующаяся на философии антисерийности. Антисерийность, с одной стороны, идет вразрез статистике, но с другой – дублирует ее. Не стоит путать антисерийность и догон. Их разница в том, что антисерийность это доказанная философская концепция, а догон – игровая стратегия основанная на ней.

Вначале дадим определения терминам.

Антисерийность – философская игровая концепция, суть которой заключается в том, что все серии в определенный момент времени подходят к концу. Безусловно, сущность бытия в любом случае предполагает, что когда-либо обязательно заканчивается все. И именно поэтому, когда-то закончится и серия. Безусловно, спорить с данной философией бесполезно, т.к. она практически догматична. Что у нас является вечным?

На данной концепции, основана и стратегия догона, которую очень многие применяют в своей практике.

Догон – осуществление ставок на событие, которое прямо противоположно сложившейся серии событий. При дальнейшем игровом процессе в результате проигрыша ставка увеличивается, в результате выигрыша догон прекращается.

Некоторые игроки еще градируют на «умный» догон и «тупой» дугон. Разница этих двух понятий минимальна, и сложно сразу сказать – где умный, а где тупой. И какой из них лучше? То, что «умный» затратнее – это очевидно. Затраты на аналитику, наблюдение, мишуру плюс временной фактор – лишь единственное отличие «умного» догона от тупого. Нивелируются ли при этом риски? Весьма открытый вопрос.

Яркий пример стратегии тупого догона является поход в казино и удвоение ставки после каждого проигрыша на «красное-черное». В данном случае глупость, по мнению статистов, заключается в том, что посетитель казино не кинул 1000 раз монету и не понимает, что черное может выпасть и 50 раз подряд. И возведя 2 хотя бы в 20-ю степень не полностью осознает степень риска. В то же время, если за день игры в казино ни разу не будет серии длиннее 5-6 раз подряд, посетитель может сорвать неплохую сумму.

В чем же отличается «умный» догон? Это когда перед походом в казино посетитель кинул монету 1000 раз, посмотрел, что более 50 раз одинаковое подряд событие не выпадает, пришел и начал ждать. Ждет сутки, двое, неся расходы на вход, чай, виски и т.д. А все не выходит, чтоб 50 раз подряд черное выпало. Происходят нерисковые затраты, которые совершенно не входят в концепцию игрового покрытия. И, наконец, спустя неделю он видит, что черное выпало 50 раз! Вот это шанс, и он начинает догонять! Но начинает ни с 5 долларов, а с суммы, которая вдвое возместит нерисковые затраты. Это, как минимум 2000 долларов. Если красное выпадает сразу – он чувствует себя победителем. Далее, повторит с увеличением ставки, не зная об опасности игры, которая на каком то из этапов сожрет весь выигрыш в случае, если черное выпадет ни 50, а 60 раз подряд. И это обязательно произойдет, когда случится выплеск за пределы трансцендентных барьеров!

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.