

As 8 estratégias do Double, explicadas do zero

O que cada estratégia procura na mesa, em que momento ela olha e o que ela manda você fazer. Sem termo técnico solto: tudo que aparece aqui está explicado antes de ser usado.

Primeiro, o básico

O Double sorteia um número de 0 a 14 a cada rodada. Cada número tem uma cor, e é só a cor que interessa pro catalogador.

■ 1 a 7 · vermelho ■ 8 a 14 · preto □ 0 · branco

Catalogar é anotar

O Monster registra cada resultado em ordem e mantém as últimas 40 rodadas na memória. É esse histórico que as estratégias leem — nenhuma delas olha o número, só a cor.

Como se conta a posição

A **posição 1** é a rodada que acabou de sair. A posição 2 é a anterior, e assim por diante. Quando este guia diz “posição 5”, é a quinta rodada contando de trás pra frente.

O contador de 1 a 25

Existe um contador que avança uma casa por rodada e recomeça ao chegar em 25. Cinco estratégias só são avaliadas em números específicos dele — é o que impede que fiquem apitando o tempo todo.

Referência rápida

As oito de relance. Cada uma é explicada em detalhe nas páginas seguintes.

ESTRATÉGIA	QUANDO AVALIA	O QUE PROCURA	ENTRADA
MHI reversão	8 · 13 · 18 · 23	Maioria no trio das posições 6, 5 e 4	cor contrária à maioria
MHI 2 reversão	9 · 14 · 19 · 24	4 ou mais da mesma cor nas últimas 6	cor contrária à maioria
MHI 3 reversão	12 · 17 · 22	5 ou mais da mesma cor nas últimas 9	cor contrária à maioria
Padrão 23 ciclo	5 · 10 · 15 · 20 · 25	A cor que saiu na posição 5	a mesma cor da posição 5
Padrão R7 ciclo	toda rodada	Posições 7 e 14 com a mesma cor	a cor que se repetiu
Três Vizinhos continuação	toda rodada	Exatamente 3 iguais em fila	a cor da fila

ESTRATÉGIA	QUANDO AVALIA	O QUE PROCURA	ENTRADA
Quinto Elemento continuação	5 · 10 · 15 · 20 · 25	Cor da posição 5 sumiu nas 4 seguintes	a cor contrária à da posição 5
Dois Pares gatilho do branco	toda rodada	Branco na posição 5	preto, sempre

Quatro jeitos de ler a mesa

As oito estratégias não competem entre si — elas rodam em paralelo, cada uma marcada por você no painel. O que muda é a aposta que cada uma faz sobre o futuro. Entender a que família ela pertence já explica metade da regra.

FAMÍLIA 1 · REVERSÃO

“Deu preto demais, tem que vir vermelho.” Estas três contam quem está dominando as últimas rodadas e apostam na cor contrária. Mudam só no tamanho da janela que olham.

MHI

contador 8 · 13 · 18 · 23

Ela ignora as três rodadas mais recentes e olha só um trio um pouco mais antigo — as posições 6, 5 e 4. Se aquele trio pendeu pra um lado, ela aposta que agora vem o outro.

- 2 ou 3 pretos no trio → entrada no **vermelho**
- 2 ou 3 vermelhos no trio → entrada no **preto**

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →

11

9

3

0

5

12

6

5

4

3

2

1

● entrada no vermelho

No trio destacado saíram dois pretos e um vermelho — maioria preta, então a aposta é na cor contrária. Um branco dentro do trio não conta pra nenhum lado: dois pretos e um branco já fecham a maioria.

MHI2

MHI 2

contador 9 · 14 · 19 · 24

Mesma ideia do MHI, com a janela maior e sem pular nada: ela conta as cores das **seis últimas rodadas**, incluindo a que acabou de sair.

- 4 ou mais pretos nas últimas 6 → entrada no **vermelho**
- 4 ou mais vermelhos nas últimas 6 → entrada no **preto**

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no vermelho

Quatro pretos contra dois vermelhos nas seis últimas. Bateu o mínimo de 4, então ela dispara.

MHI3

MHI 3

contador 12 · 17 · 22

A mais paciente da família. Olha as **nove últimas rodadas** e só se mexe quando o desequilíbrio é grande o bastante pra aparecer numa janela desse tamanho. É também a que dispara menos vezes.

- 5 ou mais pretos nas últimas 9 → entrada no **vermelho**
- 5 ou mais vermelhos nas últimas 9 → entrada no **preto**

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no vermelho

Cinco pretos, três vermelhos e um branco. O branco entra na conta das nove rodadas, mas não soma pra nenhuma cor.

FAMÍLIA 2 · CICLO

“A mesa está se repetindo de tantas em tantas rodadas.” Estas duas não contam maioria — elas pegam uma cor a uma distância fixa no passado e apostam que ela reaparece agora.

P23 Padrão 23

contador 5 · 10 · 15 · 20 · 25

Olha uma única casa: a **posição 5**. Seja qual for a cor que saiu ali, ela aposta que essa mesma cor volta agora. É a mais simples das oito.

- Posição 5 vermelha → entrada no **vermelho**
- Posição 5 preta → entrada no **preto**
- Posição 5 branca → nenhum sinal

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no vermelho

As quatro rodadas do meio não importam pra esta estratégia — ela só enxerga a casa destacada.

R7 Padrão R7

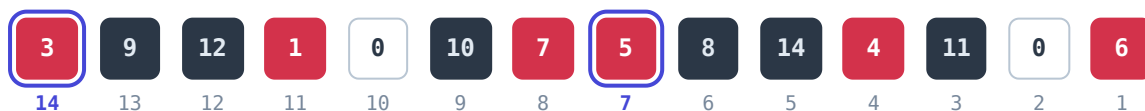
toda rodada

Procura uma cor batendo **de sete em sete rodadas**. Ela compara a posição 7 com a posição 14: se as duas forem da mesma cor, ela considera que o ciclo está de pé e aposta que a cor volta na rodada de agora.

- Posições 7 e 14 as duas vermelhas → entrada no **vermelho**
- Posições 7 e 14 as duas pretas → entrada no **preto**
- Cores diferentes, ou branco em uma delas → nenhum sinal

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no vermelho

Sete casas separam as duas destacadas, e as duas são vermelhas. Como ela precisa enxergar 14 rodadas pra trás, no começo da catalogação demora um pouco até dar o primeiro sinal.

FAMÍLIA 3 · CONTINUAÇÃO

“Quem está ganhando continua.” O oposto da reversão: estas duas apostam a favor da cor que vem dominando as rodadas mais recentes.

3V Três Vizinhos

[toda rodada](#)

Procura **exatamente três iguais em fila** e aposta que vem a quarta. O “exatamente” é o detalhe importante: as posições 1, 2 e 3 têm que ser da mesma cor e a posição 4 tem que ser diferente. Se já tem quatro em fila, ela não dispara — a janela dela passou.

- Três pretos em fila, com a quarta quebrando → entrada no **preto**
- Três vermelhos em fila, com a quarta quebrando → entrada no **vermelho**

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no preto

A casa apagada é a que precisa ser de outra cor. É ela que garante que a fila tem três, e não quatro ou cinco.

5EL Quinto Elemento

[contador 5 · 10 · 15 · 20 · 25](#)

Pega a cor da **posição 5** e verifica se ela **sumiu completamente** nas quatro rodadas seguintes. Se sumiu, é sinal de que a outra cor tomou conta — e é nessa outra que ela entra.

- Posição 5 vermelha e nenhum vermelho nas 4 seguintes → entrada no **preto**
- Posição 5 preta e nenhum preto nas 4 seguintes → entrada no **vermelho**

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no preto

O nome engana um pouco: ela **não** aposta na cor que sumiu. Aposta na cor que ficou dominando desde então — aqui, o preto.

FAMÍLIA 4 · GATILHO DO BRANCO

Uma estratégia sozinha, com uma lógica que nenhuma outra usa: ela só acorda quando o branco aparece.

2P Dois Pares

toda rodada

Se o branco caiu na **posição 5**, ela entra no **preto**. Só isso. Não olha mais nada da sequência, e a cor da entrada é sempre a mesma — nunca vermelho.

- Posição 5 branca → entrada no **preto**
- Qualquer outra coisa → nenhum sinal

MAIS ANTIGAS

MAIS RECENTES →



● entrada no preto

Como ela é avaliada em toda rodada e depende de um evento comum, costuma ser a que mais dá sinal ao longo de uma sessão.

Depois do sinal: o gale

Quando uma estratégia dispara, ela abre uma entrada e fica esperando a próxima rodada. O **gale** é quantas rodadas extras aquela entrada continua valendo se não bater de primeira. Você define isso no campo **Gales** do painel, antes de começar.

VOCÊ
CONFIGUROU

O QUE ACONTECE

Gales: 0 A entrada vale por uma rodada só. Não bateu, virou LOSS.

Gales: 1 Não bateu na primeira? Ela continua valendo por mais uma rodada.

Gales: 2 Duas rodadas extras depois da entrada, e por aí vai.

O branco nunca é a aposta. Nenhuma das oito estratégias manda entrar no branco. Se sair branco enquanto uma entrada está aberta, ele conta como “não bateu” — consome um gale ou fecha em LOSS.

Cada estratégia mantém **uma entrada aberta por vez**. Se você marcou várias e duas dispararem juntas, aparecem duas etiquetas na tela e cada uma segue o próprio caminho.

Como ler o resultado na tela

Assim que a entrada se resolve, ela vira uma linha no histórico daquela estratégia, com uma etiqueta que diz onde bateu:

SG – bateu de primeira, sem usar gale

G1 – bateu na primeira rodada de gale

G2 – bateu na segunda

LOSS – acabou o gale e não bateu

No board de resultados aparece também uma **bolinha colorida** em cima da rodada: na cor da estratégia quando foi vitória, vermelha quando foi LOSS. Cada estratégia tem a própria cor — as mesmas que marcam as siglas neste guia. E o número ao lado do título de cada histórico é o placar: vitórias / derrotas.

O campo “Hits”

Ao lado de cada estratégia tem um campo **Hits**, que aceita de 1 a 5. Ele é um alarme de **derrotas seguidas**: se você põe 3, a tela pisca e toca um bipe assim que aquela estratégia levar três LOSS em sequência. Serve pra te chamar quando uma estratégia esfriou — não é aviso de entrada.

Blaze e JonBet: a mesma coisa

As oito estratégias são idênticas nas duas plataformas — mesma regra, mesmo gatilho, mesmo gale. A única diferença é o nome da cor: o que na Blaze é **vermelho**, na JonBet aparece como **verde**. É a mesma casa da mesa, só pintada de outro jeito. Tudo neste guia vale para as duas; se você usa a JonBet, leia “vermelho” como “verde”.

O que o catalogador faz — e o que ele não faz

Ele lê a mesa em tempo real, reconhece essas oito formações e te avisa na hora em que elas aparecem, com o histórico de acertos e erros de cada uma. Isso ele faz bem, e é para isso que ele existe.

O que ele **não** faz é prever o resultado. Cada rodada do Double é sorteada de forma independente das anteriores: nenhum padrão no histórico muda a chance da próxima rodada. As estratégias são maneiras de organizar *quando* você entra, não garantias de que a entrada vai bater — e a sequência de LOSS faz parte de todas elas. Aposte só o que você pode perder.