

**Avestruz - Grupo 01**



01 - 02 - 03 - 04

**Águia - Grupo 02**



05 - 06 - 07 - 08

**Burro - Grupo 03**



09 - 10 - 11 - 12

**Borboleta - Grupo 04**



13 - 14 - 15 - 16

**Cachorro - Grupo 05**



17 - 18 - 19 - 20

**Cabra - Grupo 06**



21 - 22 - 23 - 24

**Carneiro - Grupo 07**



25 - 26 - 27 - 28

**Camelo - Grupo 08**



29 - 30 - 31 - 32

**Cobra - Grupo 09**



33 - 34 - 35 - 36

**Coelho - Grupo 10**



37 - 38 - 39 - 40

**Cavalo - Grupo 11**



41 - 42 - 43 - 44

**Elefante - Grupo 12**



45 - 46 - 47 - 48

**Galinha - Grupo 13**



49 - 50 - 51 - 52

**Gato - Grupo 14**



53 - 54 - 55 - 56

**Jacaré - Grupo 15**



57 - 58 - 59 - 60

**Leão - Grupo 16**



61 - 62 - 63 - 64

**Macaco - Grupo 17**



65 - 66 - 67 - 68

**Porco - Grupo 18**



69 - 70 - 71 - 72

**Pavão - Grupo 19**



73 - 74 - 75 - 76

**Peru - Grupo 20**



77 - 78 - 79 - 80

**Touro - Grupo 21**



81 - 82 - 83 - 84

**Tigre - Grupo 22**



85 - 86 - 87 - 88

**Urso - Grupo 23**



89 - 90 - 91 - 92

**Veado - Grupo 24**



93 - 94 - 95 - 96

**Vaca - Grupo 25**



97 - 98 - 99 - 00

APRENDA  
A  
GANHAR  
NO  
JOGO  
DE BICHO

# **GLOSSÁRIO:**

**1. História do Jogo Bicho.**

**2. As Apostas.**

**3. Tipos de Apostas.**

**4. Os Principais Métodos Estratégicos Para se Jogar o Jogo do Bicho.**

**5. Os 7 Sonhos que São Sinais de Sorte no Jogo do Bicho**

# 1. História do Jogo do Bicho

Muito diferente de sua configuração atual, o Jogo do Bicho surgiu de uma maneira quase inocente há mais de um século. Em 4 de julho de 1892, o Barão João Batista Vianna Drummond, conhecido personagem carioca daquela época, idealizou o jogo como uma forma de atrair mais pessoas para o seu zoológico, que passava por dificuldades financeiras e estava prestes a ser fechado. Para criar a dinâmica do jogo ele resolveu utilizar os 25 tipos de animais que existiam em sua propriedade na Vila Isabel e assimilou 4 números para cada animal, resultando em 100 dezenas contadas de 00 a 99. Estes números e animais são usados até hoje, mas o jogo tinha algumas diferenças. A cada ingresso vendido para entrar no zoológico era associado um animal, dependendo dos dois últimos números do bilhete, e este ingresso dava direito à participação no sorteio, onde uma parte do valor arrecadado com as entradas era sorteado. O animal vencedor, que era escolhido previamente pelo Barão, era representado

por uma figura que ficava escondida por um pano e só era revelada no final do dia, o que incentivava as pessoas a passarem o dia no Jardim Zoológico, consumindo os seus diversos serviços como cafés, hotel e restaurante.

## **2. As Apostas**

O Jogo do Bicho é um jogo tão único como democrático: não há uma aposta mínima, você pode apostar desde centavos até milhares de reais, e em diferentes tipos de modalidades. Seus ganhos serão proporcionais ao dinheiro que você investiu e ao estilo de aposta que você escolheu. Cada tipo de aposta obedece proporções fixas, de acordo com a probabilidade de acerto, e que podem variar de cidade em cidade. Por exemplo, apostando em um animal na cabeça (1<sup>o</sup>. Prêmio) a proporção de ganho é de 1 para 15, ou seja, para cada Real apostado, você ganharia R\$15,00 se seu animal saísse no sorteio.

Abaixo seguem os outros tipos de aposta mais comuns (que explicaremos mais adiante) e seus ganhos em reais, para cada R\$1,00 apostado:

Milhar - R\$: 4.000,00  
Centena - R\$: 600,00  
Dezena - R\$: 60,00  
Terno de dezena (3) - R\$: 5.000,00  
Terno de dezena (5) - R\$: 3.000,00  
Duque de dezena (5) - R\$: 300,00  
Grupo (1) - R\$: 15,00  
Terno de grupo (3) - R\$: 1000,00  
Terno de grupo (5) - R\$: 100,00  
Quadra Grupo (5) - R\$: 1.000,00  
Quina Grupo (5) - 600,00  
Passe (2) - R\$: 150,00

## **Sorteios**

Há 4 sorteios diários, de segunda à sábado no Jogo do Bicho, e um sorteio aos domingos. Em cada um deles se sorteia 5 números de 4 algarismos cada um, ou “prêmios”.

Nos sábados e nas quartas-feiras, o sorteio noturno é substituído pelo sorteio da Loteria Federal da Caixa. A partir dos 4 últimos algarismos de cada um dos 5 prêmios da Loteria Federal do dia, se obtém o resultado do Jogo do Bicho. Por exemplo, veja abaixo os resultados do sorteio da Loteria Federal Concurso 5067:

1º Prêmio - 79966

2º Prêmio - 79330

3º Prêmio - 23385

4º Prêmio - 20595

5º Prêmio - 79795

O resultado do Jogo do Bicho seriam os 5 números acima em vermelho.

1º Prêmio - 9966

2º Prêmio - 9330

3º Prêmio - 3385

4º Prêmio - 0595

5º Prêmio - 9795

Seguindo ainda o exemplo acima observe os resultados do Jogo do Bicho com os resultados dos grupos de bichos:

1º Prêmio 99**66**- 17 ( Macaco )

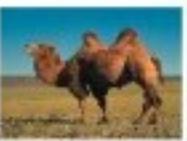
2º Prêmio 93**30** - 08 ( Camelo )

3º Prêmio 33**85** - 22 ( Tigre )

4º Prêmio 05**95** - 24 ( Veado )

5º Prêmio 97**95** - 24 ( Veado )

Para saber quais os bichos correspondentes a cada um dos números , basta olhar os dois últimos algarismos (Dezenas em Vermelho) de cada um dos prêmios. Cada dezena pertence a um grupo de animal, e para conferir a qual grupo de animal ela pertence, é só olhar a tabela abaixo:

<b>01. Avestruz</b>	<b>02. Águia</b>	<b>03. Burro</b>	<b>04. Borboleta</b>	<b>05. Cachorro</b>
				
Dez: 01.02.03.04	Dez: 05.06.07.08	Dez: 09.10.11.12	Dez: 13.14.15.16	Dez: 17.18.19.20
<b>06. Cabra</b>	<b>07. Carneiro</b>	<b>08. Camelo</b>	<b>09. Cobra</b>	<b>10. Coelho</b>
				
Dez: 21.22.23.24	Dez: 25.26.27.28	Dez: 29.30.31.32	Dez: 33.34.35.36	Dez: 37.38.39.40
<b>11. Cavalo</b>	<b>12. Elefante</b>	<b>13. Galo</b>	<b>14. Gato</b>	<b>15. Jacaré</b>
				
Dez: 41.42.43.44	Dez: 45.46.47.48	Dez: 49.50.51.52	Dez: 53.54.55.56	Dez: 57.58.59.60
<b>16. Leão</b>	<b>17. Macaco</b>	<b>18. Porco</b>	<b>19. Pavão</b>	<b>20. Peru</b>
				
Dez: 61.62.63.64	Dez: 65.66.67.68	Dez: 69.70.71.72	Dez: 73.74.75.76	Dez: 77.78.79.80
<b>21. Touro</b>	<b>22. Tigre</b>	<b>23. Urso</b>	<b>24. Veado</b>	<b>25. Vaca</b>
				
Dez: 81.82.83.84	Dez: 85.86.87.88	Dez: 89.90.91.92	Dez: 93.94.95.96	Dez: 97.98.99.00

### 3. Tipos de Apostas

Apesar do que em diferentes estados possa haver diferentes estilos de jogos, listamos aqui os estilos principais deles, divididos por categorias de jogos, para facilitar o entendimento. Tomemos como ponto de partida o resultado do sorteio Federal do Jogo do Bicho do Concurso 5067.

1º Prêmio 9966 - 17

2º Prêmio 9330 - 08

3º Prêmio 3385 - 22

4º Prêmio 0595 - 24

5º Prêmio 9795 - 24

#### **MILHAR: MILHAR CABEÇA = M(1)**

Você ganha 4000 vezes o valor que apostar caso sua milhar venha no 1º prêmio. No sorteio citado teria que ter jogado a milhar: 9966 se aposta-se 0,20 centavos nela na cabeça iria receber  $R\$ 0,20 \times 4000 = R\$ 800,00$

#### **Milhar ao 5 = M (5)**

Você concorre com a milhar escolhida nos 5 prêmios. E valor pago é dividido por 5, ou seja,  $4000 / 5 = 800$ . Você vai receber 800 vezes o valor que apostar.

Ex: Se tivesse jogado a milhar 9795 ao Quinto M(5) ela iria sair no 5º prêmio e se tivesse apostado R\$ 1,00 nela ganharia R\$ 800,00.

### **Milhar 1º ao 5º = M (1)(5)**

Nessa modalidade você também concorre nos 5 prêmios mas a divisão é feita de forma diferente. O valor aposta será dividido da seguinte forma: 50% para o 1º Prêmio e 50 % dividido para os outros 4 Prêmios.

Ex: Se Tivesse Jogado R\$ 2,00 Na Milhar 9966 do 1º ao 5º = M (1)(5) Seria distribuído R\$ 1,00 Para o Primeiro Prêmio. E R\$ 0,25 Para os demais prêmios. E Iria Receber 4000 vezes o valor apostado. Ex: A milhar 9966 vindo na cabeça receberia  $4000 \times R\$ 1,00 = R\$ 4.000,00$  Se viesse entre 2º ao 5º Prêmio Iria receber  $4000 \times R\$ 0,25 = R\$ 1.000,00$ .

### **Milhar Invertida**

Essa modalidade pode ser jogada nos formatos acima mas a forma de pagamento será de acordo com o números de combinações possíveis de cada modelo de milhar. 1234: Milhar sem números repetidos jogando ela invertida você estará jogando com 24 combinações de milhares.

Ex: 1234 . 1243 . 1342 . 1324 . 2314 . 3214 .etc.

Qualquer uma das combinações de milhar que sair com os 4 dígitos da milhar escolhida você ganha!

Existe 4 tipos milhares para serem jogadas:

1ª Sem Repetição nos números:

1234 = 24 Combinações Pagamento = 166 Vezes Valor Apostado = (4000/24)

2ª Com 1 número repetido: 1123 = 12 Combinações Pagamento = 333 Vezes Valor Apostado = (4000/12)

3ª Com 2 números repetidos: 1122 = 06 Combinações Pagamento = 666 Vezes Valor Apostado = (4000/6)

4ª Com 1 número repetido 3 vezes: 1112 = 04

Combinações Pagamento = 1000 Vezes Valor Apostado = (4000/4)

## **Centena:**

### **CENTENA CABEÇA = C (1)**

Você recebe 600 vezes o valor que apostar se sua centena escolhida sair no 1º Prêmio. No resultado citado foi a centena 966.

## **CENTENA ao 5º = C (5)**

Você irá concorrer com a centena escolhida dos 5 prêmios e receberá  $120 \times$  o valor apostado (  $600/5 = 120$  )

## **CENTENA 1º ao 5º = C (1)(5)**

Mesma Coisa da milhar: 50% do valor apostado vai para o 1º Prêmio e os outros 50% vai para os demais prêmios. Nesse Caso multiplicado por 600. EX: Centena 966 Apostada R\$ 2,00 C(1)(5) Se vier no 1º Prêmio = R\$ 1,00 x 600 = R\$600,00 Se vier do 2º ao 5º = R\$ 0,25 x 600 = R\$ 150,00

## **Centena Invertida**

Essa modalidade pode ser jogada nos formatos acima mas a forma de pagamento será de acordo com o números de combinações possíveis de cada modelo de centena. Existe 2 tipos de centenas para serem jogadas: 1ª Sem Repetição nos números: 123 = 06 Combinações. Pagamento = 100 Vezes Valor Apostado = (  $600/6$  ) 2ª Com um número repetido: 122 ou 112 = 03 Combinações Possíveis Pagamento = 200 Vezes Valor Apostado = (  $600/3$  )

## **MILHAR & CENTENA MC**

### **1º PRÊMIO (Cabeça) = MC (1)**

O valor apostado será distribuído 50% para Milhar e 50% para Centena. Sendo que Se acertar a milhar você receberá o valor jogado nela multiplicado por 4000 e também o valor da centena multiplicado por 600. Acertando apenas a centena receberá o valor dela multiplicado por 600.

### **1º ao 5º = MC (1)(5)**

O valor apostado ficará 50% para cabeça Sendo 25% Milhar e 25% para Centena. e os outros 50% será dividido 25% para milhar do 2º ao 5º Prêmio e 25% para Centena do 2º ao 5º Prêmio. Ex: Jogou R\$ 2,00 MC (1)(5) 9966 R\$ 1,00 é destinado Premio na cabeça Sendo R\$ 0,50 Milhar x 4000 = R\$ 2.000,00 e R\$ 0,50 Centena x 600 = R\$ 300,00 Se ganhar. Os R\$ 1,00 Restante vai R\$ 0,50 Para milhar do 2º ao 5º Prêmio e R\$ 0,50 para a Centena do 2º ao 5º Prêmio. Acertando Milhar do 2º ao 5º  $R\$ 0,50 / 4 = 0,125 \times 4000 = R\$ 500,00$  Acertando centena do 2º ao 5º  $R\$ 0,50 / 4 = 0,125 \times 600 = R\$ 300,00$

## **Ao 5º Prêmio = MC(5)**

O valor apostado será distribuído 50% para Milhar e 50% para Centena. Sendo que Se acertar a milhar você receberá o valor jogado nela multiplicado por 800 (=4000/5) e na centena multiplicado por 120 (=600/5).

### **Duque Dezena:**

Nessa modalidade você escolhe 2 dezenas e recebe 240 vezes o valor apostado se as mesmas vierem nos finais das milhares.

Ex: 1º Prêmio 9966 2º Prêmio 9330 3º Prêmio 3385 4º Prêmio 0595 5º Prêmio 9795

Você ganharia se tivesse jogado: 66.30 / 66.85 / 66.95 / 30.85 / 30.95 / 85.95 / 95.95

Obs: Como as Vezes repete-se o final igual no 4º e 5º prêmio 95.95. Você pode jogar dezenas repetidas também, pois se a mesma repetir igual ao exemplo acima você ganha!

### **Terno Dezena: Tdz(3) ou Tdz(3)(5)**

Você receberá 5000 mil vezes o valor apostado se acertar as 3 dezenas dentro dos 3 primeiros prêmios (3)= (1º ao 3º) ou dentro dos 3 últimos (3)(5) = ( 3º ao 5º). Ex : 66.30.85 ou 85.95.95

## **Terno Dezena: Tdz(5)**

Você receberá 3000 mil vezes o valor apostado se acertar as 3 dezenas dentro dos 5 primeiros prêmios.  
Ex: 66.30.85 / 66.30.95 / 66.85.95 / 66.95.95 30.85.95 / 30.95.95 / 85.95.95

## **Ternos de Grupo**

### **Terno de Grupo = TG(3)**

Você ganha 1000 vezes o valor apostado se acertar os 3 Grupos que vierem nos 3 primeiros prêmios:

1º Prêmio 9966 - 17 ( Macaco )

2º Prêmio 9330 - 08 ( Camelo )

3º Prêmio 3385 - 22 ( Tigre )

4º Prêmio 0595 - 24 ( Veado )

5º Prêmio 9795 - 24 ( Veado )

Teria que ter Jogado grupos 08.17.22

### **Terno de Grupo = TG(5)**

Você ganha 100 vezes o valor apostado se acertar os 3 Grupos que vierem dentro 5 primeiros prêmios:

08.17.22 / 08.17.24 / 08.22.24 / 08.24.24 / 17.22.24 /

17.24.24 / 22.24.24

Obs: Como cada grupo possui 04 dezena pode-se repetir com frequência um determinado grupo.

Você pode jogar grupos repetidos também, pois se o mesmo repetir igual exemplo acima você ganha!

### **Quadra de Grupo (5)**

Nessa modalidade você escolher 4 grupos e ganha acertando os 4 dentre os 5 grupos sorteados. Paga 1000 Vezes o Valor Apostado. No Exemplo do Resultado da Federal Ganharia jogando os Grupos: 08.17.22.24 / 08.17.24.24 / 08.22.24.24 / 17.22.24.24

### **Quina de Grupo (5)**

Nessa modalidade você escolher 8 grupos e ganha acertando os 5 sorteados. Paga 600 Vezes o Valor Apostado. No exemplo do resultado acima repetiu grupo, ou seja, você só ganharia se tivesse repetido o grupo 24 em sua aposta.

EX: 02.05.08.12.17.22.24.24

### **Passe = P(2)**

Você ganha 150 vezes o valor apostado se acertar os 2 primeiros grupos, ou seja. 1º e 2º prêmio. Seria Grupos 17 e 08 no resultado acima. Não precisar acertar na ordem do sorteios. Ganharia tanto jogando 17.08 como 08.17.

## 4. Os Principais Métodos Estratégicos Para se Jogar o Jogo do Bicho

### Método da Cruz do Dia:

Como o nome diz, a Cruz do Dia é um método que se baseia no dia atual para gerar um palpite de resultado. Basicamente, o que se faz é pegar o número correspondente ao dia em que a aposta é realizada e somar ele ao número três até quatro vezes. Caso o dia da aposta seja 11, por exemplo, os resultados são os seguintes:

$$11+3 = 14$$

$$14+3 = 17$$

$$17+3 = 20$$

$$20+3 = 23$$

Depois disso, se exclui a unidade das dezenas de cada um destes 4 números, o que neste caso resulta nos números 4, 7, 0 e 3. Estes serão os números da sorte do apostador, que deve utilizá-los para realizar a melhor aposta. Por exemplo, ele pode criar combinações a partir da multiplicação (cruza) destes números, como  $4 \times 7 = 28$  e  $0 \times 3 = 0$ , para gerar as centenas 280 ou 208. A partir daí é só apostar nos bichos correspondentes.

## **Método da Sequência**

O Método da Sequência parte do pressuposto que cada grupo tem sequências específicas, que são as seguintes:

A primeira sequência está relacionada aos grupos 1, 6, 11, 16 e 21

A segunda sequência está relacionada aos grupos 2, 7, 12, 17, 22

A terceira sequência está relacionada aos grupos 3, 8, 13, 18 e 23

A quarta sequência está relacionada aos grupos 4, 9, 14, 19 e 24

A quinta sequência está relacionada aos grupos 5, 10, 15, 20 e 25

Quem indica quais serão as sequências seguintes é principalmente os resultados de dentro (ou seja, do segundo ao quarto prêmio), muito mais do que os resultados da Cabeça. Um exemplo clássico é quando saem três grupos por dentro, ou ainda mais de uma mesma sequência, o que costuma indicar que a esta sequência irá subir para o 1º prêmio. A partir daí você poderá deduzir qual será o o próximo prêmio a aparecer.

## Método 777

O Método 777 é um dos mais simples que existe, e pode ajudar você a acertar desde grupos até centenas, por isso é realmente importante conhecê-lo. Ele consiste em sempre multiplicar por sete a centena do primeiro prêmio do último concurso. Esta multiplicação deve acontecer pelo três vezes, formando portanto o 777. Como no exemplo abaixo, em que o primeiro prêmio do último concurso foi de 1102:

Então, multiplica-se a centena deste resultado, ou seja, 102:

$$102 \times 7 = 714 / 714 \times 7 = 4998 / 998 \times 7 = 6986$$

A partir destes resultados, você pode ter uma chance maior de acertar. Normalmente, se aplica eles para jogar em grupos, mas não raro podem sair milhares e centenas com estes resultados, e é comum saírem dois destes três grupos em único sorteio.

## **7 Sonhos que São Sinais de Sorte no Jogo do Bicho**

A maioria de nós passamos por períodos de visível sorte ou visível azar em diferentes esferas de nossas vidas. Períodos de alguns dias ou até mesmo alguns meses, mas sempre percebemos a diferença entre fases em que tudo dá certo ou fases em que tudo dá errado. Mas como saber se você está passando ou não por um período de sorte no Jogo do Bicho? Como saber se você deve apostar grande ou se deve ser cauteloso? Os sonhos sempre exerceram um papel essencial no Jogo do Bicho e são, para muitos jogadores experientes, a ferramenta mais importante para criar palpites e para bolar um jogo. E aqui não é diferente! Os sonhos podem ser um incrível indicador de boa sorte para o Jogo do Bicho, bastar saber interpretá-los e reconhecer os elementos que indicam sorte. Selecionamos aqui 7 tipos de sonho que indicam boa sorte no jogo, para que você possa sempre reconhecer suas fases de sorte antes de fazer sua aposta!

## **1. Armário:**

Se você sonhar com um armário, prepare-se para a boa sorte no jogo por três dias consecutivos! Além disso, evite gastar com coisas supérfluas, evite o desperdício e faça uma poupança. O armário é a simbologia para a necessidade de guardar e para a prosperidade financeira provinda do jogo. O bicho para este tipo de sonho é o Pavão, grupo 19. A dezena é a 75, a centena 575 e o milhar, 6575.

## **2. Besouro:**

Sonhar com um besouro é um bom sinal por vários motivos. É sinal de que uma notícia boa será anunciada, e também indica fartura, sucesso financeiro e prosperidade. O sonho com o besouro trás sorte no jogo por dois dias, aproveite! O bicho em que apostar quando você sonhar com o besouro é o Elefante, grupo 12. A dezena é a 47, a centena 247 e o milhar 8247.

### **3. Cachimbo:**

Quando um cachimbo aparece em seu sonho, já pode comemorar! O cachimbo é sinal de sorte não só no jogo, mas também no casamento e nos negócios. Essa é a hora de ser ousado em sua vida profissional e também em sua vida sentimental, já que o cachimbo também é sinal de noivado ou casamento. O bicho a se apostar quando você sonhar com cachimbo é o Urso, grupo 23. A dezena é a 92, a centena 592 e o milhar 8592.

### **4. Garrafa:**

Sonhar com garrafas é um bom sinal, principalmente se no sonho aparecerem muitas delas. Se a garrafa (ou garrafas) tiver cheia é muito provável que você terá sorte no jogo por alguns dias. Se ela estiver vazia, já pode começar investir em sua vida profissional e em sua paquera/relacionamento, porque você também terá sorte nos negócios e no amor! O animal para sonhos com garrafas é a Vaca, grupo 25. A dezena é a 99, a centena, 999 e o milhar, 2999.

## **5. Gelo:**

Ver gelo em um sonho não é inteiramente um bom sinal. Significa sim que você terá sorte no jogo, mas também é sinal de aborrecimentos, especialmente com os filhos, se o gelo for pequeno. Se se trata de um iceberg ou uma montanha de gelo, por exemplo, é certamente sorte no jogo! O animal para se jogar quando você sonhar com gelo é o Galo, grupo 13. A dezena é a 51, a centena a 051 e o milhar o 5051.

## **6. Melancia:**

Sonhar com melancia é um ótimo sinal. Representa a sorte no jogo, mas também muito êxito nos amores e lucro nos negócios. A melancia também pode aparecer no sonhos daqueles que estão muito apaixonados ou sofrendo por um amor. O animal indicado para quem sonha com melancia é o Coelho, grupo 10. A dezena é a 38, a centena é a 138 e o milhar, 8138.

## **7. Recém-Nascido:**

Ver um bebê recém-nascido no sonho é excelente em todos os aspectos. Representa a felicidade no lar, no casamento, negócios lucrativos e, claro, a sorte no jogo. Também pode ser sinal se que uma boa proposta de emprego está para chegar, então fique atento! O melhor bicho para apostar se você sonhar com um recém-nascido é o Porco, grupo 18. A dezena é a 71, a centena, 471, e o milhar 2471. Ao acordar, tente lembrar-se do conteúdo de seus sonhos e anote-os imediatamente! Ao longo do dia tendemos a esquecê-los. Deixar de aproveitar essa incrível ferramenta que temos ao nosso dispor é um grandíssimo desperdício. Seja para decisões sobre a vida profissional, o amor, e, é claro, o Jogo do Bicho!