

The Gambler

Il giocatore

Vendi, guadagna e pentiti

Frank Lari

THE GAMBLER

IL GIOCATORE

VENDI, GUADAGNA E PENTITI

BOOK
SPRINT
E D I Z I O N I

www.booksprintedizioni.it

Copyright © 2024
Frank Lari
Tutti i diritti riservati

Non ti è permesso studiare in modo approfondito la Teoria dei giochi, senza poi dover cambiare il tuo modo di pensare.

Stai a te continuare a pensare in modo diverso ma corretto o tornare a vedere la vita in maniera normale.

Il mio consiglio è quello di saggiare questo secondo modo di pensiero e cercare di utilizzarlo una tantum, senza comunque pensare che tale pensiero possa essere magico o superiore.

F.L.

Ringrazio anche se scomparso il nostro “amico” John Nash, il quale ha “inventato” la Teoria dei giochi e ha dato a molte discipline la possibilità di averla a disposizione come metodo di studio.

Faccio presente che ad oggi viene utilizzata nello studio medico oltre che economico, nella biologia e nella scienza in generale. Non so se anche nello studio delle energie rinnovabili ma sarebbe sicuramente possibile, poiché è un metodo di studio legato ad un diverso ma parallelo modo di pensare.

Sicuramente non alternativo ma a stretto contatto con il primo.

Probabilmente nemmeno egli stesso (J.N.) avrebbe immaginato questa futura e potente evoluzione.

In realtà la teoria dei giochi è stata inventata dal matematico ungherese János Neumann (1903/1957), il quale fondò la moderna Teoria dei giochi con la pubblicazione del libro “Theory of Games and Economic Behavior”, in collaborazione con Oskar Morgenstern, economista.

John Forbes Nash, (1928/2015, premio Nobel per l'economia nel 1994), è stato un matematico ed economista statunitense, che ha rivoluzionato l'economia con i suoi studi di matematica applicata alla Teoria dei giochi.

INDICE

INTRODUZIONE ALLE STRATEGIE SUL MERCATO DI BORSA.....	11
--	----

CAPITOLO PRIMO

METODO DI STUDIO E CONFRONTO TRA I MERCATI.....	23
--	----

CAPITOLO SECONDO

IPOTESI STRATEGICHE E FORME DI INVESTIMENTO.....	41
---	----

CAPITOLO TERZO

INVESTIMENTO IN BORSA E STRATEGIE DI RENDIMENTO. PRIMA STRATEGIA “STRATEGIA DELL’ARCIERE”	62
---	----

CAPITOLO QUARTO

SECONDA STRATEGIA: STRATEGIA DELL’ACCUMULATORE.....	80
--	----

CAPITOLO QUINTO

COME DIFENDERSI NELLE OSCILLAZIONI DI
MERCATO: “CAVALCARE L’ONDA”96

CAPITOLO SESTO

STRATEGIA DEL PARACADUTISTA MERCATI
A PICCO.....117

CAPITOLO SETTIMO

“IL GIOCATORE PERFETTO”: ARCIERE,
ACCUMULATORE E PARACADUTISTA.....137

CAPITOLO OTTAVO

GIOCHI DI CASINÒ: IL BLACKJACK148

INTRODUZIONE ALLE STRATEGIE SUL MERCATO DI BORSA

Lo scopo di questo libro sarà quello di *cercare di esporre alcune strategie*, utilizzando ragionamenti legati al modo di pensiero insito nella Teoria dei giochi, *che ci permettano di operare sul mercato di borsa.*

Vedremo poi sul finire del testo come tali strategie si potranno generalizzare anche nei giochi dei casinò, come roulette, blackjack e altri. Le esposizioni saranno *semplificate il più possibile* per permettere a tutti di comprenderne il meccanismo.

Si cercherà di tenere conto anche dell'*aspetto psicologico* del giocatore, in quanto è fondamentale non perdere mai di vista la strategia da applicare, per non lasciarsi coinvolgere da quello che fanno gli altri o da un nostro istinto primordiale che ci porta ad agire senza regole.

Infatti, pensando ad un *giocatore che entra in un casinò*, egli, non appena attraversa la porta di ingresso, si trasforma, come se l'ambiente lo plasmasse, e si sente giocatore a tutti gli effetti, sentendosi più forte o quasi invincibile e pronto a confrontarsi con il tavolo da gioco.

Notiamo bene che ho detto tavolo da gioco e non gli altri, poiché nell'ambiente del gioco le persone sono quasi amiche e si intravede una certa solidarietà tra vincitori e perdenti. Il nemico non è il tavolo dei giocatori, ma il casinò, meglio identificato con il tavolo, e la figura del croupier è quasi ininfluenta. Sono le carte che giocano, il croupier è solo un tramite con il quale non ci si può arrabbiare, è solo un addetto ai lavori. Chiaramente se parliamo di tavoli in cui non c'è questa figura, e quindi i giocatori si affrontano l'un l'altro, le cose cambiano e la competizione è fra giocatori. Come avete notato ho affrontato subito il tema del *gioco in generale*, e intendo portarlo avanti quasi in parallelo o, meglio, lo introdurrò tutte le volte che voglio, se riterrò che possa servire a semplificare qualche concetto, o essere pertinente in quel preciso momento.