# CHANCES SEMPLICI
## SPECCHIO SU DUE CHANCES
### Sui doppioni delle figure di 2.

Una ciliegia tira l'altra. Appena pubblicato il precedente sistema sul doppio coincidente delle **figure di 2 a iniziale separata**, mi è venuto in mente questo gioco riprendendo una metodica già utilizzata negli anni passati. Poiché lo applichiamo alle Chances Semplici in figure di 2, riprendo la stessa presentazione iniziale del precedente sistema.

Le figure di 2 sulle Chances Semplici sono 4. Anche se ormai tutti le conoscono, le espongo qui di seguito attribuendo loro una numerazione secondo l'ordine in cui sono descritte. Iniziamo con le figure del R/N. Nello schemino posto a fianco, le figure sono inserite solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri saranno individuate. Sarà opportuno impararli a memoria.

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| RR | RN | NN | NR |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Lo stesso dicasi per la Chance del P/D che, nel gioco, sarà l'antagonista del R/N.

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|
| PP | PD | DD | DP |

| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|

Anche qui le figure sono numerate dall'1 al 4. Credo che la loro memorizzazione sia facile: basta ricordarsi che entrambe le Chances si distinguono in due gruppi.

1°) Il gruppo dei numeri 1 e 2 a R/N comprende le figure inizianti a R: l'omogenea RR e la spezzata RN.

2°) Il gruppo dei numeri 3 e 4 a R/N comprende le figure inizianti a N: l'omogenea NN e la spezzata NR.

La stessa distinzione vale anche per la Chance del P/D.

1°) Il gruppo dei numeri 1 e 2 a P/D comprende le figure inizianti a P: l'omogenea PP e la spezzata PD.

2°) Il gruppo dei numeri 3 e 4 a P/D comprende le figure inizianti a D: l'omogenea DD e la spezzata DP.

Esaminandoli da un altro punto di vista, i numeri 1 e 3 indicano le figure omogenee (rispettivamente RR e NN, PP e DD) mentre i numeri 2 e 4 indicano le figure spezzate (rispettivamente RN e NR, PD e DP).

Una volta memorizzate queste composizioni, l'individuazione delle figure sarà molto semplice. In particolar modo bisogna memorizzare che i gruppi 1-2 e 3-4 hanno l'iniziale uguale e la finale diversa. Ciò è importante perché quando uno dei due gruppi entra in gioco si dovrà anticipare la puntata al primo termine della figura altrimenti, al colpo successivo, non sapremmo quale dei due colori puntare.

**Descrizione del gioco.**

Nel sistema precedente giocavamo su **una sola** Chance divisa in due colonne: una portante le due figure con iniziale a R e l'altra le due a N. Ora giocheremo su **due** Chances complete e cioè sullo sviluppo delle loro 4 figure.

E' chiaro che lo sviluppo dello schema può essere esteso sia in orizzontale, sia in verticale a seconda di come torneranno più utili il prospetto visivo e l'individuazione delle aperture e chiusure dei giochi. Nel nostro caso è più comoda un'estensione verticale perché il gioco non si svolge per partite, ma in un continuo dove cercheremo costantemente la coincidenza dei doppioni (cerchi) sulle due colonne antagoniste contenenti le 4 figure delle due Chances. In pratica, se il precedente sistema era un gioco continuo all'interno di **una sola** Chance, con questo passiamo a un confronto continuo tra **due** Chances diverse e fra loro antagoniste.

**Descrizione dello schema e conduzione del gioco.**

Nel precedente sistema avevamo due colonne contenenti ciascuna le due figure a iniziale obbligata di una sola Chance. Una colonna conteneva le figure RR e RN (numerate 1 e 2) e l'altra le figure NN e NR (sempre numerate 1 e 2). Ogni figura di 2 era inserita nella colonna di competenza senza soluzione di continuità. Se un colore finale di figura era compatibile con l'iniziale dell'altra colonna, quel colore era inserito in entrambe le colonne. Questo era il metodo d'inserimento.

Con questo sistema abbiamo due Chances diverse, con 4 figure ciascuna, da inserire nella propria colonna. A questo punto dovevo evitare il puntamento contemporaneo su entrambe le Chances perché, è noto, sulle semplici è conveniente puntare una sola volta in modo da ottenere una vincita o una perdita. Non si deve mai tenere un piede in due scarpe. La negatività di uno neutralizza una positività dell'altro e non darebbe alcun beneficio. Si sarebbe ottenuto un risultato positivo che però verrebbe annullato da quello negativo, giocato in contemporanea. Ogni buon sistemista questo lo deve sapere. Sulle Semplici, o si vince o si perde.

Per ottenere questa separazione delle puntate non c'è stato altro modo che attribuire i colpi della permanenza ora all'una, ora all'altra Chance. Inseriremo allora alternativamente una figura a R/N e una figura a P/D. Lo schema quindi sarà composto di due colonne che contengono ciascuna questi tre settori: nel primo settore i due numeri della permanenza; nel secondo i due simboli della Chance e nel terzo il numero che contraddistingue la figura. Questa è la raffigurazione che ho scelto per rendere più chiaro lo svolgimento descrittivo del gioco. Non ci sarà più bisogno della riga della permanenza perché questa sarà esposta nel primo settore di ogni colonna e sarà ordinatamente continua: due colpi sulla prima colonna e due colpi sulla seconda. Due colpi a R/N e due colpi a P/D. Può sembrare una conduzione strana, ma in questo modo si mettono in competizione due Chances diverse e non ci sarà mai l'occasione di dover puntarne due contemporaneamente.

La costruzione del gioco è uguale al precedente sistema. Si inserisce alternativamente le figure nelle due colonne e quando una di queste doppia si pone un cerchio nella precedente figura già uscita nella stessa colonna. A questo punto si ottiene l'apertura di gioco per l'altra colonna con la ricerca di un cerchio alla stessa altezza e cioè di un doppione coincidente.

**Benefici della competizione.**

Nel precedente sistema poteva capitare che il maggior avanzamento di una colonna causasse un ritardo nell'altra e, di conseguenza, un ritardo nell'apparizione delle aperture. Con questo gioco ciò non può avvenire perché le due colonne avanzano di pari passo e, anche se una o due figure delle quattro si mettono in ritardo, la possibilità delle coincidenze avverrà anche nelle ultime posizioni in avanzamento. Un altro beneficio è ottenuto dallo spezzettamento della permanenza il cui inserimento, per due colpi in una e due colpi nell'altra colonna, impedisce con maggior frequenza il presentarsi delle figure contrarie, che altrimenti sarebbero più frequenti in una sola Chance.

**Trattamento dello zero.**

Riporto quanto detto nel precedente sistema.

Come al solito, una mise imprigionata dallo zero può essere lasciata per l'esito del colpo successivo. Se è vincente si ritira la mise, si annota la chiusura di quel doppiaggio e si rifà la stessa puntata alla prossima apertura per un altro doppiaggio. Non cambia nulla se non il mancato incasso di una chiusura. Se il colpo successivo allo zero è perdente, si annota la figura che entra e si considera il colpo come perso. Non si deve ripuntare la mise per il colpo successivo allo zero (mentre la puntata è imprigionata), né fare il partager con il banco. Questo è quello che farei io.

**Manovra finanziaria.**

Utilizzeremo ancora una volta la montante che preferisco. Una **martingala** fino al quarto colpo e una **D'Alembert** con incremento di 2 pezzi dal quinto in poi.

**1 2 4 8 | 10 12 14 16 18 20 ecc.**

Poiché il gioco avviene in **mutualità** fra le due colonne, la scalata della montante passa da una colonna all'altra secondo il punto in cui è richiesta la puntata.

A questo punto non ci resta che passare alla conduzione del gioco. Inizierò dalla seconda colonna della permanenza perché la prima si è rivelata troppo favorevole. Non so quale sarà l'esito della seconda: lo scopriremo assieme.

**Inizio di partita.**

Cominciamo inserendo la prima figura nella prima colonna (R/N).

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | | | | |

Abbiamo inserito la figura 1 (RR). Ora inseriamo la prima figura in seconda colonna (P/D).

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | 23 14 | DP | 4 | |

Abbiamo inserito la figura 4 (DP). Ora continuiamo a inserire alternativamente le figure nelle due colonne fino al primo doppiaggio.

| Colonna del R/N | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1. | |
| 12 11 | RN | 2 | |

| Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm. | Fig. | Fig. | |
| 23 14 | DP | 4 | |
| 15 6 | DP | 4 | |

Abbiamo inserito la figura 2 in prima colonna e la figura 4 in seconda. La figura 4 ha doppiato la precedente e quindi vi abbiamo posto un cerchio che ne indica il doppiaggio. A questo punto abbiamo la prima apertura in prima colonna per la figura 1 (RR) evidenziata con un puntino. Per giocarla, però, sarà necessaria l'apparizione di un primo termine R per poi giocare a R, per il completamento di quella figura. Se il prossimo colpo sarà un N non ci sarà nessun attacco.

| Colonna del R/N | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1. | |
| 12 11 | RN | 2 | |
| 22 24 | NN | 3 | |

| Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm. | Fig. | Fig. | |
| 23 14 | DP | 4 | |
| 15 6 | DP | 4 | |
| 30 10 | PP | 1 | |

Il primo termine (22) nella prima colonna è stato un N e quindi non abbiamo giocato perché la figura che si sarebbe poi formata non poteva essere una 1. Abbiamo completato la riga su entrambe le colonne senza alcun evento significativo.

| Colonna del R/N | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1. | |
| 12 11 | RN | 2 | |
| 22 24 | NN | 3 | |
| 3 | R | | $1_R$ |

| Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm. | Fig. | Fig. | |
| 23 14 | DP | 4 | |
| 15 6 | DP | 4 | |
| 30 10 | PP | 1 | |

Con il 3 abbiamo inserito un R come primo termine della prossima figura in prima colonna e quindi ora giochiamo a R per il doppiaggio della figura 1 (RR).

| Colonna del R/N | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1. | |
| 12 11 | RN | 2 | |
| 22 24 | NN | 3 | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) 1 |

| Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|
| Perm. | Fig. | Fig. | |
| 23 14 | DP | 4 | |
| 15 6 | DP | 4 | |
| 30 10 | PP | 1 | |

Con il 36 abbiamo doppiato la figura 1 che coincide con il doppio dell'altra colonna. Abbiamo fatto la prima vincita. Ora il gioco va avanti con lo stesso metodo. Inseriamo le figure in modo alternato fino alla prossima vincita.

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | 23 14 | DP | 4 | |
| 12 11 | RN | 2 | | 15 6 | DP | 4 | |
| 22 24 | NN | 3 | | 30 10 | PP | 1 | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) 1 | 5 10 | DP | 4 | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) 1 | | | | |

La seconda colonna ha doppiato nuovamente la figura 4 con i numeri 5 e 10 e quindi abbiamo aperto il gioco sulla figura 2 nella prima colonna. Il 18 ha aperto il gioco e con il 6 abbiamo doppiato la figura 2 (RN) che coincide con il doppione dell'altra colonna ottenendo un'altra vincita.

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | 23 14 | DP | 4 | |
| 12 11 | RN | 2 | | 15 6 | DP | 4 | |
| 22 24 | NN | 3 | | 30 10 | PP | 1 | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) 1 | 5 10 | DP | 4 | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) 1 | 23 $_0$ 18 | DP | 4 | |
| 33 6 | NN | 3 | | | | | |

Il 23 e il 18 hanno doppiato un'altra figura 4 nella seconda colonna attivando la figura 1 nell'altra. Il 33 non era dell'iniziale giusta e quindi non abbiamo giocato. Il 6 ha doppiato la figura 3 in prima colonna e attivato la figura 1 nella seconda. Ora abbiamo due figure attivate: una in prima e una in seconda colonna.

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | 23 14 | DP | 4 | |
| 12 11 | RN | 2 | | 15 6 | DP | 4 | |
| 22 24 | NN | 3 | | 30 10 | PP | 1 | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) 1 | 5 10 | DP | 4 | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) 1 | 23 $_0$ 18 | DP | 4 | |
| 33 6 | NN | 3 | | 5 17 | DD | 3 | |
| 7 3 | RR | 1 | $1_R$+ (3) 1 | | | | |

Con il 7 abbiamo aperto il gioco per la figura 1 in prima colonna e con il 3 abbiamo doppiato la figura vincendo per la terza volta consecutiva. Ora il gioco rimane aperto in seconda colonna per la figura 1.

| Colonna del R/N | | | Puntate | | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | | 23 14 | DP | 4 | |
| 12 11 | RN | 2 | | | 15 6 | DP | 4 | |
| 22 24 | NN | 3 | | | 30 10 | PP | 1. | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) | 1 | 5 10 | DP | 4 | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) | 1 | 23 0 18 | DP | 4. | |
| 33 6 | NN | 3. | | | 5 17 | DD | 3 | |
| 7 3 | RR | 1 | $1_R$+ (3) | 1 | **21 33** | **DD** | **3** | |
| **21 17** | **RN** | **2** | | | | | | |

Il 21 e il 33 hanno doppiato la figura 3 nella seconda colonna e attivato la figura 3 nella prima. Il 21 successivo non era dell'iniziale giusta per l'attacco alla figura 3 in prima colonna (dovevamo avere un N) e il 17 ha doppiato la figura 2 che ha aperto la 4 in seconda colonna. Ora la seconda colonna ha le figure 1 e 4 attivate. Qualunque iniziale di figura uscirà nella seconda colonna avremo il gioco per il doppiaggio di una delle due.

| Colonna del R/N | | | Puntate | | Colonna del P/D | | | Puntate | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | | Perm. | Fig. | Fig. | | |
| 34 30 | RR | 1 | | | 23 14 | DP | 4 | | |
| 12 11 | RN | 2 | | | 15 6 | DP | 4 | | |
| 22 24 | NN | 3 | | | 30 10 | PP | 1. | | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) | 1 | 5 10 | DP | 4 | | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) | 1 | 23 0 18 | DP | 4. | | |
| 33 6 | NN | 3. | | | 5 17 | DD | 3 | | |
| 7 3 | RR | 1 | $1_R$+ (3) | 1 | 21 33 | DD | 3 | | |
| 21 17 | RN | 2 | | | **33 12** | **DP** | **4** | $1_P$+ (12) | 1 |

Con il 33 e il 12 abbiamo doppiato la figura 4 e ottenuto la quarta vincita.

Prima di proseguire il gioco in modo più spedito evidenzio un attacco che deve essere anticipato al primo termine della figura da inserire. Ciò avviene se in gioco ci sono due figure dello stesso gruppo di iniziale. Se sono attivate le figure 1 e 2 si dovrà dare la caccia alle figure RR e RN oppure PP e PD. In questo caso si deve giocare il primo termine perché se quello esce, poi non si saprebbe cosa giocare: entrambe le finali portano a un doppione. Lo stesso vale per le figure 3 e 4 per le iniziali opposte (NN e NR oppure DD e DP): al secondo colpo non sapremmo cosa giocare. Se invece all'anticipo esce il colore opposto avremo perso un solo colpo.

Un altro caso si verifica se le figure in gioco sono tre. I numeri giocabili saranno 1-2 e un 3 o 4, oppure 3-4 e un 1 o 2. In questo caso si farà l'anticipo al primo termine per la coppia e, nel caso esca il colore opposto, si giocherà la finale per la figura isolata. Queste, comunque, sono cose che un sistemista di Chances Semplici dovrebbe conoscere.

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | 23 14 | DP | 4 | |
| 12 11 | RN | 2 | | 15 6 | DP | 4 | |
| 22 24 | NN | 3 | | 30 10 | PP | 1. | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) 1 | 5 10 | DP | 4 | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) 1 | 23 $_0$18 | DP | 4 | |
| 33 6 | NN | 3. | | 5 17 | DD | 3 | |
| 7 3 | RR | 1 | $1_R$+ (3) 1 | 21 33 | DD | 3. | |
| 21 17 | RN | 2 | | 33 12 | DP | 4 | $1_P$+ (12) 1 |
| **14 30** | **RR** | **1** | | **$_0$30 3** | **PD** | **2** | $1_P$- |
| **17 31** | **NN** | **3** | $2_N$+ (31) 1 | **35 5** | **DD** | **3** | $1_D$+ (5) 1 |

Il 14 non era dell'iniziale giusta per la figura 3 in prima colonna e il 30 ha doppiato la figura 1 attivando la figura 3 nella seconda colonna. Con il 30, dopo lo zero, nella seconda colonna, si è aperto il gioco per il doppiaggio della figura 1 che si trova ancora attivata in alto nella colonna. Abbiamo giocato a P ma con il 3 abbiamo perso perché è uscita la figura 2. Il 17 e il 31 hanno doppiato la figura 3 in prima colonna ottenendo la quinta vincita. Il 35 e il 5 hanno doppiato la figura 3 in seconda colonna e ottenuto la sesta vincita. Proseguiamo fino ad un prossimo evento.

| Colonna del R/N | | | Puntate | Colonna del P/D | | | Puntate |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Perm.. | Fig. | Fig. | | Perm. | Fig. | Fig. | |
| 34 30 | RR | 1 | | 23 14 | DP | 4 | |
| 12 11 | RN | 2 | | 15 6 | DP | 4 | |
| 22 24 | NN | 3 | | 30 10 | PP | 1. | |
| 3 36 | RR | 1 | $1_R$+ (36) 1 | 5 10 | DP | 4 | |
| 18 6 | RN | 2 | $1_N$+ (6) 1 | 23 $_0$18 | DP | 4 | |
| 33 6 | NN | 3 | | 5 17 | DD | 3 | |
| 7 3 | RR | 1 | $1_R$+ (3) 1 | 21 33 | DD | 3 | |
| 21 17 | RN | 2. | | 33 12 | DP | 4 | $1_P$+ (12) 1 |
| 14 30 | RR | 1. | | $_0$30 3 | PD | 2 | $1_P$- (3) |
| 17 31 | NN | 3 | $2_N$+ (31) 1 | 35 5 | DD | 3. | $1_D$+ (5) 1 |
| **17 25** | **NR** | **4** | | **24 31** | **PD** | **2** | $1_P$- (31) |
| **15 33** | **NN** | **3** | | **11 10** | **DP** | **4** | $2_D$- (10) |
| **18** | **R** | | $4_R$+ (18) 1 | | | | |

La figura 2 in seconda colonna ha aperto la 1 in prima. La figura 3 in prima ha aperto la 3 in seconda. La figura 4 in seconda ha aperto la 2 in prima. A quel punto le figure attivate in prima colonna erano la 1 e la 2. Abbiamo giocato quindi l'anticipo a R in prima colonna e con il 18 abbiamo ottenuto la settima vincita al terzo colpo della montante (4 pezzi). Al prossimo colpo uscirà una figura 1 o 2 e sarà un doppione.

Spero di essere stato sufficientemente chiaro nella spiegazione di questo sistema. Ora, per concludere una giornata di un centinaio di colpi, come per il precedente sistema, espongo tutta la serie delle puntate fino alla conclusione della partita. Evidenzierò le puntate e gli esiti.

1- 2+ 1- 2+ 1- 2+ 1-~~2~~ 2- 4- 8- 10- 12- 14+ 12+ 10- 12+ 10- 12- 14- 16+ 14- 16+ 14+ 12+ 10- 12+. Situazione del ballottaggio +1.

Il 2 cancellato è una mise liberata dopo lo zero. Abbiamo incontrato una negativa che ci ha impegnato in prolungati ballottaggi fino ad una mise massima di 16 pezzi. Pur non essendo rientrati con la D'Alembert, il pezzo doppio dei ballottaggi ci ha permesso di ottenere l'utile di un +1 con l'ultima vincita alla quota di 12 pezzi. A questo punto si può tralasciare la D'Alembert e ricominciare da capo la Martingala partendo da 1 pezzo. Si può anche continuare la D'Alembert alla sua altezza ottenendo così un maggior utile una volta che si sarà ritornati al suo azzeramento, ma io preferisco raggiungere lo scopo di 1 pezzo di vincita per partita. Non voglio impegnare grossi capitali e non voglio giocare con particolari patemi d'animo.

Completiamo il seguito della giornata di lavoro fino alla fine della terza colonna per un totale di 144 colpi. Questa è la serie conclusiva delle puntate.

1- 2+ 1- 2+ 1+ 1+ ~~1~~ 1+ 1+ 1+ 1+ 1+ 1+.

L'incasso totale è stato di 21 pezzi con un impegno massimo di 61 pezzi durante i ballottaggi della D'Alembert. Per "**impegno**" intendo l'esposizione del momento più la mise impegnata di cui non si sa ancora l'esito. Quello è il capitale che è stato necessario possedere per condurre a buon fine la partita in questo caso.

Certo continuando la D'Alembert l'utile sarebbe stato superiore di 34 pezzi; avrebbe cioè raggiunto i 55 Pezzi, dovuti però, alla sequenza positiva che è seguita ai ballottaggi della D'Alembert. A questo punto sta a voi valutare i due comportamenti. Il rischio è di trovare vincite distanziate che aumentano sempre più l'esposizione. Bisogna valutare se questa è una possibilità reale eseguendo molte prove a tavolino. Personalmente preferisco ricominciare da capo la montante non appena i ballottaggi mi hanno dato anche un solo pezzo di utile.

**Conclusioni.**

Mi sembra che questo sia un buon sistema. Tutte le precedenti prove davano la vincita entro il quarto colpo e cioè entro la Martingala. Quando ho cominciato questa prova non sapevo come sarebbe andata a finire e, infatti, abbiamo trovato una negativa di 7 colpi che, in definitiva, non è nemmeno tanto negativa. Il problema non sta tanto in una negatività iniziale, quanto nella possibilità successiva di avere una serie di colpi consecutivamente vincenti o almeno alternati. Questo è il difetto della D'Alembert: se le vincite si distanziano di tre o più colpi, non si riuscirà a rientrare dell'esposizione. Pur avendo un'erosione dell'esposto di 2 pezzi per vincita, il recupero di puntate superiori ai 10 pezzi diventerebbe un problema.

Con il prossimo inserto vedremo una variante di questo gioco. Non so dove ci porterà, ma vale la pena provarci.

NINO ZANTIFLORE