NONARIE

ALLE 4ᵉ e 5ᵉ VERTICALI SU FIGURE DIREZIONALI

(GIOCO DI QUANTITA')

I sistemi che abbiamo finora visto sono soggetti a forti esposizioni a causa dei problemi già individuati in precedenza. In pratica la causa principale è data dai periodi di stallo dovuti alla maturazione di settori (nonarie) non in gioco, rispetto a quei settori su cui abbiamo iniziato i nostri attacchi. Sui giochi orizzontali, eseguiti nelle singole, nonarie c'è il pericolo di un ritardo delle nonarie stesse. Sui giochi globali, che ricercano una configurazione nell'intero schema, vi è il pericolo di un allargamento delle posizioni in gioco.

Dopo aver constatato l'impossibilità di contenere le esposizioni entro limiti accettabili sia per i singoli giochi sull'allargamento sia sul calore, ho cercato qualche soluzione abbinando i due tipi di evoluzione. Per esempio ho cercato di ottenere un gioco vincente abbinando il sistema dei doppioni con quello delle figure verticalmente coincidenti. Il risultato è stato peggiore dei precedenti perché la ricerca contemporanea di risultati in allargamento e in calore porta molto spesso all'apertura di gioco su tutte le posizioni di uno schema in una o più nonarie; perfino nei quattro schemi contemporaneamente. Bisogna quindi scegliere un solo tipo evolutivo: o l'allargamento o il calore. Dopo qualche perplessità sulla fattibilità di un qualche gioco che coinvolga le nonarie e le figure direzionali ad esse applicate, sono arrivato a questa soluzione che al momento mi sembra buona. Cominciamo a descrivere il gioco partendo dal ragionamento più importante e che trae spunto dall'osservazione dello sviluppo tendenziale delle figure direzionali.

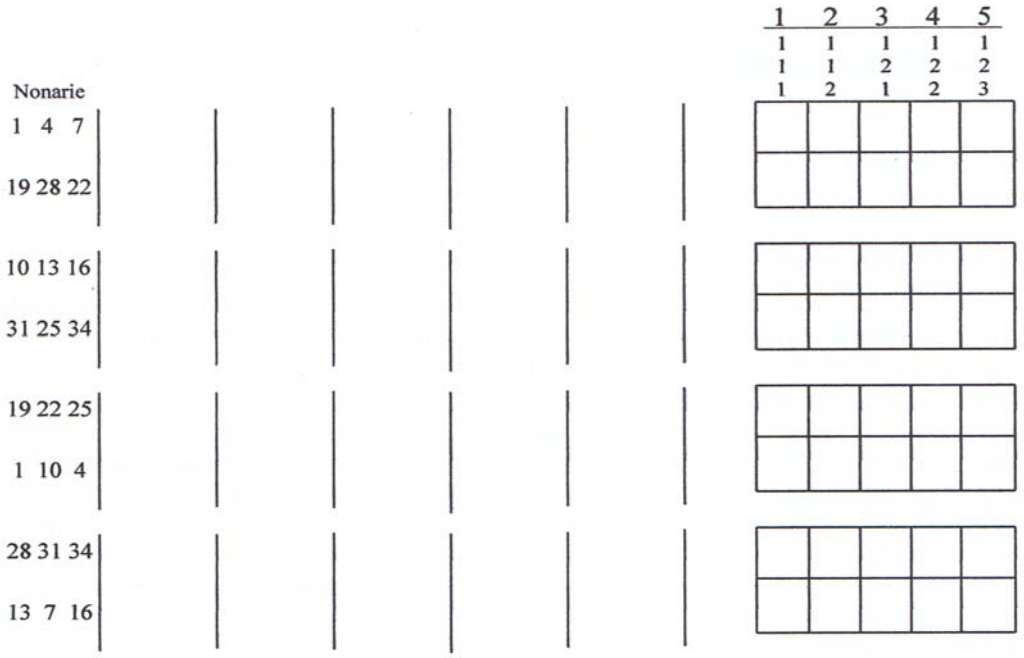
La configurazione finale di un inserimento di cinque figure direzionali, in uno schema di cinque posizioni, è tendenzialmente di 3 presenze, 2 doppi e 2 assenze. Dato che la difficoltà dei precedenti sistemi è dovuta ai periodi di stallo delle nonarie in gioco, ho pensato di aumentare la velocità di maturazione di ogni gruppo di terzine accoppiando le nonarie ad altri gruppi di diversa composizione. Così ho creato questo nuovo gruppo di nonarie diversamente strutturato:

19	28	22
31	25	34
1	10	4
13	7	16

A questo punto abbiamo a disposizione due composizioni di nonarie sulle quali ho cercato un qualche gioco che fosse in contrapposizione fra i due schemi.

Il primo gioco che mi è venuto in mente è stato lo “specchio” tra uno schema e l'altro. La ricerca cioè di una figura che si formasse nella stessa posizione di una figura già uscita nell'altro schema. Alcune partite hanno dato esito positivo, ma altre alquanto negativo a causa dell'allargamento delle figure in gioco e del ritardo delle chiusure, che avvenivano verso la fine degli inserimenti.

Allora ho tentato la via del gioco sulla **quantità**. Se la globalità di uno schema porta ad alte esposizioni proviamo a costruire quattro giocatori che fanno i loro inserimenti su una coppia di nonarie: una di uno schema e una dell'altro. Ne è uscito il seguente schema:



Ogni coppia di nonarie è costituita da sei terzine (la metà del tableau) e quindi la maturazione del gioco in ognuna di esse dovrebbe essere meno aleatoria perché, ad ogni colpo, avremo il 50% di possibilità che quella coppia si evolva. Certo vi è sempre la possibilità che le sei terzine escluse da una coppia si mettano in calore, come del resto avviene con una chance semplice, ma almeno a questo punto il settore escluso non riguarda il Passe o il Manque avendo ogni coppia tre terzine di entrambe le chances. Inoltre un eventuale ritardo si potrà verificare su una sola coppia di nonarie, ma ben difficilmente su due.

Abbiamo stabilito la composizione delle quattro coppie di nonarie e ora cerchiamo un gioco che ci dia la possibilità di vincere sulla **quantità** delle figure inserite nei singoli schemi delle 8 nonarie. Cercheremo la realizzazione di alcune configurazioni che hanno la certezza di verificarsi per effetto della legge del terzo.

Alle 4e e 5e verticali

Il difetto contenuto nei giochi finora visti, a parte gli stalli nelle maturazioni degli schemi, era principalmente costituito dalla scelta del tipo di attacco. Se praticavo un gioco di calore capitavano partite in allargamento. Se facevo giochi di allargamento capitavano partite in calore. Con questo gioco attaccheremo il raggiungimento di certi quantitativi minimi di sviluppo nell'inserimento delle figure negli 8 schemi.

Descrizione del gioco. Il gioco consiste nel ricercare le **quarte** e le **quinte** figure uguali inserite verticalmente nello schema globale delle 8 nonarie. Si cercherà cioè che, prima quattro e poi cinque figure uguali, si inseriscano nella stessa colonna. Per la verità il gioco sarebbe giustificato solo per la quinta verticale perché per raggiungere i due terzi delle posizioni in quella colonna servono cinque figure sulle otto disponibili. Per avere un maggior quantitativo di vincite ho scelto d'inserire anche la quarta verticale di modo che, nella globalità dello schema, possiamo avere la disponibilità di 8-10 vincite totali. Quindi, per cominciare il nostro attacco a tappeto, bisogna prima inserire **una stessa figura** per tre volte in tre nonarie diverse (i doppi non sono considerati validi per il conteggio) e poi attaccarla sulle sue posizioni vuote della stessa colonna nelle altre nonarie.

Manovra finanziaria. La montante che ho scelto di utilizzare per questo gioco è a incasso fittizio così strutturato:

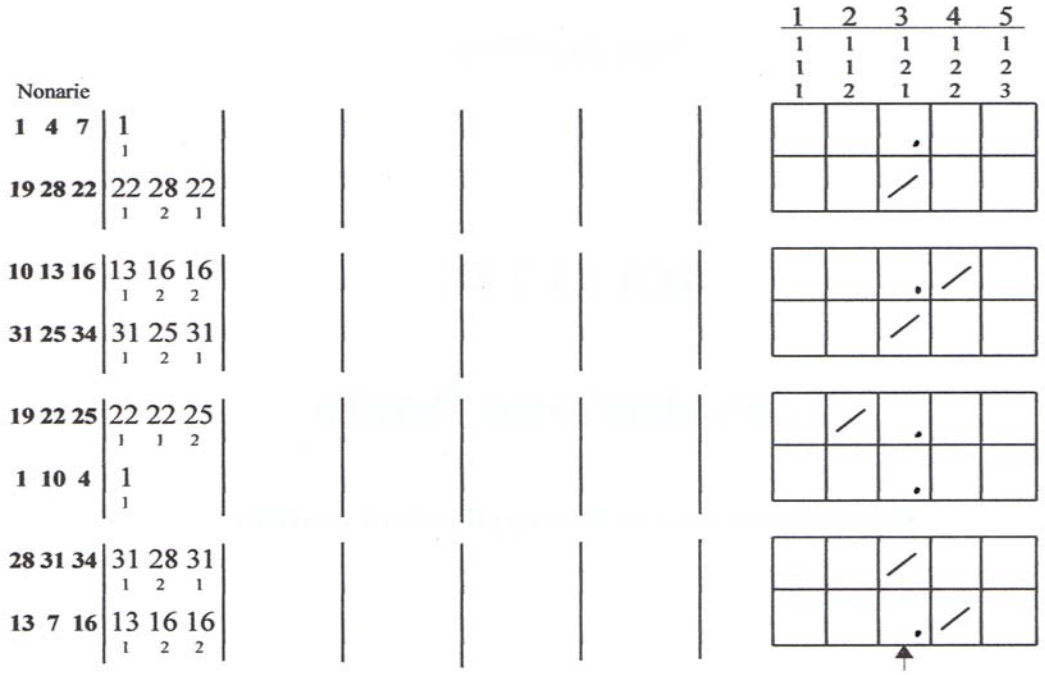
1 pezzo fino a 30; 2 pezzi fino a 54; 3pezzi fino a 102; 4 pezzi fino a 126; ecc...

Non vado oltre perché è auspicabile non si arrivi mai oltre questo limite. Nel caso che con una vincita si abbassi l'esposizione a meno di 10 pezzi è consigliabile fare delle **riduzioni di altezza** nella montante, abbassando cioè la mise per terzina ad un livello adeguato. Queste sono cose più ampiamente trattate nei miei due libri precedenti.

Conduzione del gioco. In tutti i miei sistemi ho sempre raccomandato che appena si perviene a un qualsiasi utile si deve abbandonare la partita, risalire di qualche numero e costruire una nuova partenza. In questo momento, e con questo gioco, non ne sono più certo. Le sperimentazioni che ho fatto finora mi hanno invogliato a sfruttare più vincite per partita, anche se nel frattempo si è conseguito un utile. Ben inteso è solo un'ipotesi e chi si cimenterà con questo gioco farà bene a verificare una simile possibilità. La continuazione di una partita anche dopo il conseguimento dell'utile può essere un azzardo, ma in questo caso potrebbe diventare una fonte di maggiori utili. Sarà meglio verificare con diverse sperimentazioni a tavolino.

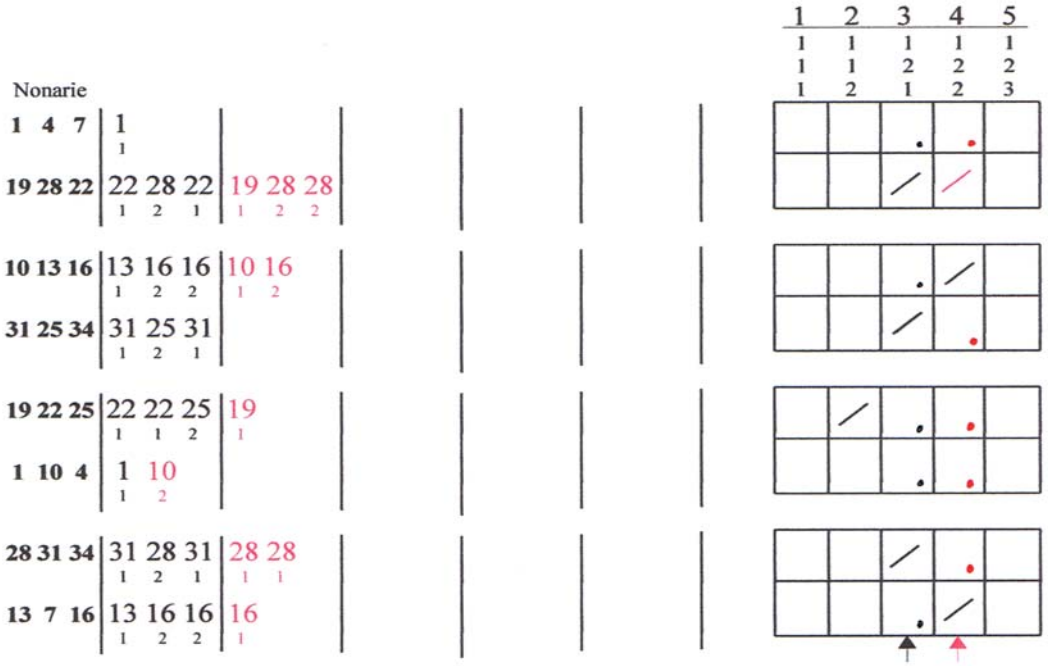
Iniziamo l'inserimento fino ad una prima apertura di gioco. I numeri rossi nella permanenza indicano che con quella terzina è avvenuto l'inserimento di una figura nello schema globale. Talvolta con un solo numero se ne inseriscono due, come avviene nell'esemplificazione che segue.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 |



Con il 32 abbiamo inserito contemporaneamente due figure 121. Con questo inserimento abbiamo ottenuto tre figure 121 verticali e quindi abbiamo una prima apertura. Le posizioni giocabili sono evidenziate con un puntino. Al momento non c'è gioco a tappeto perché non vi è alcuna nonaria con i termini 1-2 in avanzamento.

Perman. 20 10 17 30 28 |



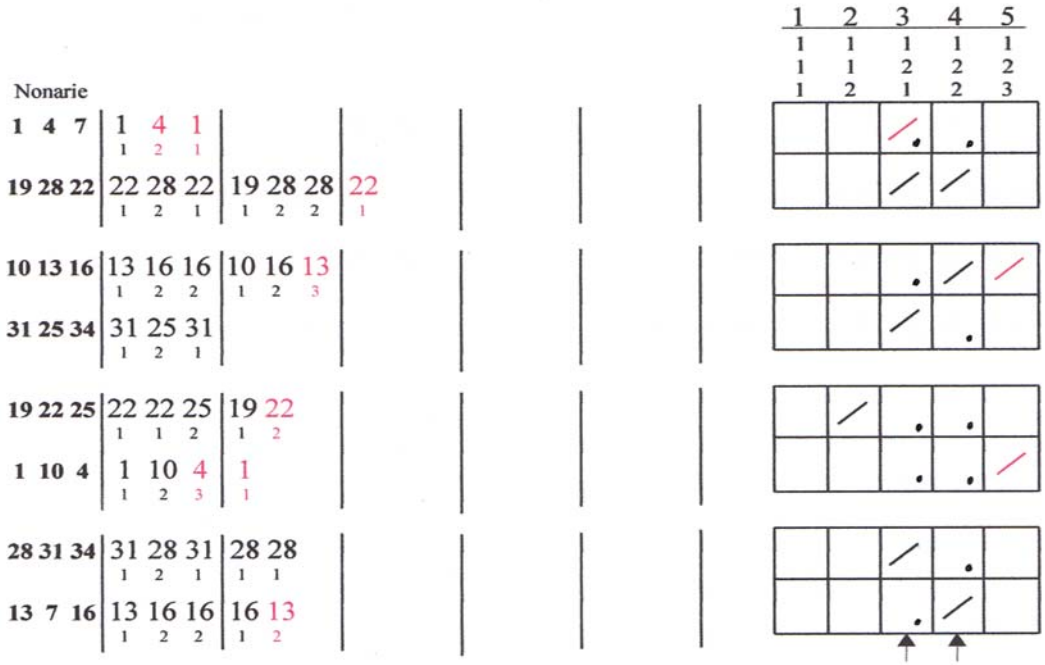
N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
17	1_1	-1			
30	1_1 10_1	-3			
28	1_1 10_1	-5			

Con il 10 si apre il gioco in terza coppia. Per la figura 121 giochiamo la terzina 1.

Con il 17 si apre il gioco in seconda coppia e giochiamo la terzina 10 sempre per la figura 121.

Con il 28 apriamo il gioco per le figure 122 le cui posizioni giocabili sono evidenziate con il puntino rosso. Con la nuova apertura ci sono due posizioni che chiudono con la terzina 10. Puntare questa terzina una sola volta o doppia è una scelta del giocatore. Io la punto doppia perché altrimenti con una sua sortita mi verrebbe a mancare una delle vincite disponibili.

Perman. 13 23 6 3 |



N°	Terzine in gioco	Esp. -5	Inc.	Parz.	Tot.
13	10_1 1_1 10_1	-8			
23	1_1 10_1 16_1	-11			
6	19_1 22_1 1_1 10_1 16_1	-16			
3	1_1+ 4_1 19_1 22_1 16_1	-21	+12	-9	

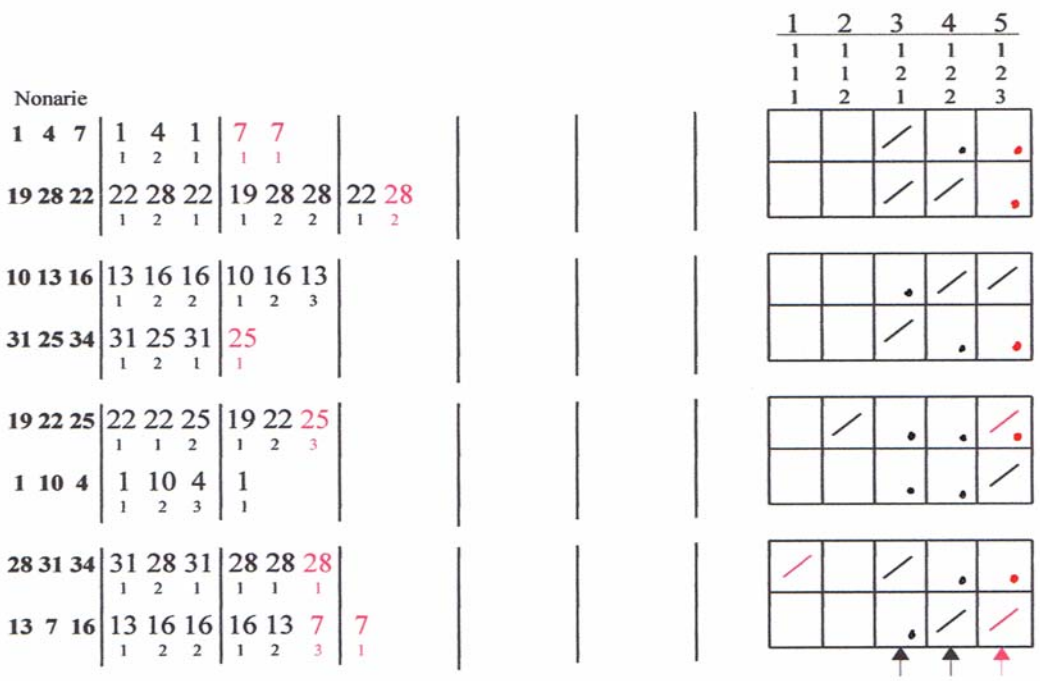
Il 13 sbaglia la figura 121 in seconda coppia; e inserisce la figura 123. Si apre il gioco in quarta coppia per la figura 121. Giochiamo anche la terzina 16.

Con il 23 si apre il gioco anche in terza coppia per le figure 121 e 122. giochiamo anche le terzine 19 e 22.

Con il 6 la terza coppia interrompe le puntate perché ha completato la figura 123. Si apre però la prima coppia con le terzine 1 e 4.

Con il 3 otteniamo la vincita per la figura 121 in prima coppia. Dato che l'esposizione rimane a -9 pezzi andiamo avanti per ulteriori vincite. Non facciamo riduzioni di altezza perché siamo all'inizio della partita e ci sono altre 8-9 vincite disponibili. Ora per la figura 121 cercheremo una 5ª mentre per le altre continua la ricerca delle 4ᵉ.

Perman. 28 9 8 27

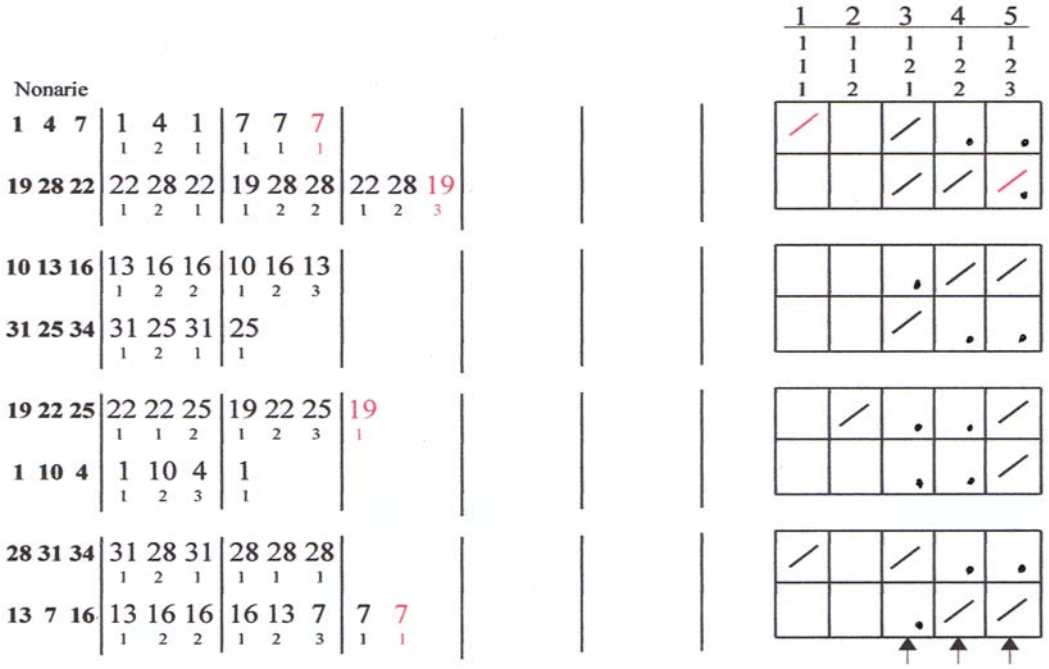


N°	Terzine in gioco	Esp. -21	Inc. +12	Parz. -9	Tot.
28	19_1 22_1 16_1	-24			
9	19_1 22_1 16_1	-27			
8	19_1 22_1 25_1 19_1	-31			
27	19_2 19_2 22_2 25_2+	-39	+24		
			+36	-3	

Con il 9 sbagliamo la figura 121 in quarta coppia ma inseriamo la terza figura 123 che entra in gioco nelle posizioni evidenziate con il puntino rosso. Per questa figura aggiungiamo le terzine 19 e 25. La terzina 19 viene giocata doppia perché vince in due coppie: nella prima per la figura 123 e nella terza perché si deve giocare la nonaria intera per le tre figure 121, 122, 123. Ecco un caso in cui deroghiamo dal principio del minor dispendio possibile. L'entrata in gioco di una figura può determinare l'apertura delle tre figure 121, 122 e123 e le nonarie che coincidono con queste tre aperture (tre puntini), se hanno già due terzine in avanzamento, sono costrette a puntare le tre terzine che formano la nonaria. Infatti, qualsiasi terzina uscirà dopo le due già presenti produrrà una delle tre figure vincenti.

Con il 27 vinciamo la quarta figura 123. Restiamo scoperti di 3 pezzi e a questo punto facciamo una riduzione di altezza nella montante ricominciando da quota 1.

Perman. 9 21 |



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
9	19_1	-3			
21	19_1+	-4	+12		+7
		-5			

Con il 21 inseriamo la quinta figura 123 in prima coppia e concludiamo la partita con 7 pezzi di utile.

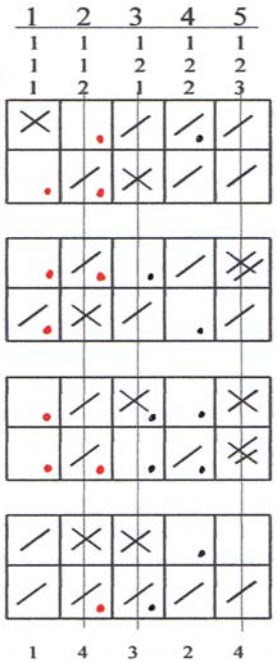
Vediamo ora il successivo sviluppo di questa partita che ci servirà per visualizzare quanti inserimenti si raggiungono con la permanenza utilizzata in questo caso. Una volta ottenuta la 5ª verticale in una figura, questa non sarà più giocata cancellandone con una linea l'intera colonna. Nel gioco finora svolto la figura 123 ha già coperto cinque posizioni in verticale e quindi è stata eliminata dal gioco successivo. Questo è un mio comportamento personale. Nulla vieta di oltrepassare questo limite nella ricerca delle vincite. Così si può aggiungere la ricerca delle 6ᵉ, delle 7ᵉ e delle 8ᵉ. L'importante è sperimentare fin dove ci si può spingere con gli allargamenti delle terzine in gioco. E' chiaro che con l'eliminazione delle colonne che hanno ottenuto il loro risultato (5ᵉ, 6ᵉ o 7ᵉ) si limitano le terzine che entrano in gioco, conservando nel contempo la quantità delle vincite disponibili prestabilite per i livelli decisi. Ma non oltre certi limiti perché dobbiamo tener presente che alla fine i vuoti saranno tendenzialmente 13-14.

Gli inserimenti sono stati portati avanti fino a completare lo schema al fine di visualizzare quante posizioni sono state occupate in totale. Siccome ci sono 40 posizioni, la legge del terzo ci dice che 26-27 dovrebbero essere occupate e 14-13 dovrebbero rimanere vuote. Vediamo. La permanenza prosegue dopo il numero 21 e cioè dopo la vincita con la quale avevamo interrotto la partita.

Perman. 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 18 16 33 7 13 32 | 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6.

Nonarie

1 4 7	1 4 1 (1 2 1)	7 7 7 (1 1 1)	7 4 1 (1 2 3)	7 7 7 (1 1 1)	1 4 4 (1 2 2)
19 28 22	22 28 22 (1 2 1)	19 28 28 (1 2 2)	22 28 19 (1 2 3)	28 28 19 (1 1 2)	22 28 22 (1 2 1)
10 13 16	13 16 16 (1 2 2)	10 16 13 (1 2 3)	10 16 13 (1 2 3)	13 10 16 (1 2 3)	10 10 16 (1 1 2)
31 25 34	31 25 31 (1 2 1)	25 25 31 (1 1 2)	34 34 31 (1 1 2)	31 31 31 (1 1 1)	25 34 31 (1 2 3)
19 22 25	22 22 25 (1 1 2)	19 22 25 (1 2 3)	19 25 19 (1 2 1)	22 25 22 (1 2 1)	22 25 19 (1 2 3)
1 10 4	1 10 4 (1 2 3)	1 10 4 (1 2 3)	1 10 10 (1 2 2)	10 1 4 (1 2 3)	10 10 4 (1 1 2)
28 31 34	31 28 31 (1 2 1)	28 28 28 (1 1 1)	28 28 31 (1 1 2)	34 34 31 (1 1 2)	31 28 31 (1 2 1)
13 7 16	13 16 16 (1 2 2)	16 13 7 (1 2 3)	7 7 16 (1 1 2)	13 7 13 (1 2 1)	16 16 16 (1 1 1)



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	19_1 25_1	-2			
10	19_1 25_1	-4			
30	19_1 25_1 1_1 10_1	-8			
31	19_1 25_1 1_1 10_1	-12			
21	19_1+ 22_1 19_1+ 25_1 1_1 10_1 13_1 16_1	-20	+24		+4
34	10_1 13_1 16_1	-3			
16	10_1 13_1 16_1+	-6	+12		+6
13	10_1	-1			
7	10_1	-2			
24	10_1	-3			
4	10_1	-4			
34	4_1	-5			
13	4_1	-6			
1	4_1	-7			
11					
18	10_1	-8			
10	10_1+	-9	+12		+3
16	28_1	-1			
33	28_1	-2			
7	31_1	-3			
13	31_1	-4			
32	31_1+	-5	+12		+7

Andando avanti per ulteriori vincite abbiamo ottenuto altri 20 pezzi di utile con un totale di 8 chiusure previste. In questo caso ci siamo fermati a 7 vincite anche se le chiusure totali (comprese quelle oltre le 5e) alla fine sarebbero state 14. Con il 32 (delimitato da una barra) abbiamo interrotto la ricerca di altre vincite perché, avendone già ottenute 7, è preferibile non cercarne altre. Dobbiamo tener presente che più si va avanti nella maturazione degli schemi, più c'è la possibilità di trovare i doppioni rispetto agli allargamenti.

Per quanto riguarda la legge del terzo, questa si è mantenuta entro i parametri di tolleranza e cioè 29 posizioni occupate e 11 vuote. C'è stato un allargamento di 2 punti dalla configurazione standard (26-27 presenze e 14-13 assenze) e quando ciò accade è a favore di questo tipo di gioco.

La scelta di quante vincite sfruttare in ogni partita può essere soggettiva, ma in ogni caso si dovrà verificare la loro quantità minima con diverse prove a tavolino. La sperimentazione del gioco con diverse permanenze ci darà modo di valutare bene i vari risultati, sia con permanenze in allargamento (favorevoli) sia con permanenze in calore (sfavorevoli). Si dovrà cioè scegliere il limite di quantità delle figure da attaccare. In pratica bisogna verificare se, oltre alle 5e, si può andare anche alle 6e, alle 7e o addirittura anche alle 8e. In quest'ultimo caso però si andrebbero a giocare tutti gli spazi vuoti di ogni colonna oltre la terza figura inserita, ma dubito che questo comportamento sia vantaggioso. Si andrebbe a giocare su posizioni destinate a restare vuote per effetto della legge del terzo. Ricordo ancora che alla fine i vuoti dovrebbero essere 13-14.

Non è un gioco facile da spiegare, ne da eseguire. Per chi non ha sufficiente dimestichezza con le nonarie e le figure direzionali consiglio di fare molte prove. E' facile commettere errori o dimenticanze. La cosa migliore per non sbagliare è quella di compiere sempre le stesse azioni con ordine. Per esempio: annotando sempre per prima le terzine della riga sopra e poi quelle della riga sotto; ponendo i puntini nelle posizioni giocabili; cancellando la colonna che ha ottenuto le cinque chiusure (o quelle che si scelgono come limite); controllando in ogni riga l'avanzamento delle terzine, che per essere puntate devono coincidere con uno o più puntini inseriti nelle posizioni dello schema. Bisogna poi prestare particolare attenzione alle figure 111 e 112 perché, se si trovano in gioco contemporaneamente, basta la presenza di una sola terzina per doverla puntare al secondo termine della costruzione della nonaria. Se invece si trovano in gioco contemporaneamente le figure 121, 122 e 123, basta la presenza di una sola terzina per dover anticipare, al secondo termine della costruzione della nonaria, la puntata sulle terzine compagne.

Reputo questo un buon gioco, sia perché vi è un sufficiente contenimento negli allargamenti delle terzine da giocare, sia perché vi è una certa brevità negli attacchi.

NINO ZANTIFLORE