NINO ZANTIFLORE

CHANCES SEMPLICI

I GRUPPI DI 5

GIOCO CONTEMPORANEO SULLE TRE CHANCES

R/N P/D M/P

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Scelta della combinazione.

La definizione "**gruppo di 5**" non si riferisce alle Figure di 5 sulle Chances Semplici, bensì a 5 numeri che danno vincenti le tre Chances Semplici nello stesso spin. Per ottenere la vincita contemporanea sulle tre Chances, ci sono 8 raggruppamenti di numeri e per la precisione quattro sono costituiti di 5 numeri e quattro sono costituiti di 4 numeri. Questa è la loro composizione distinta per numero di componenti:

Gruppi di 4.

RPM	**12 14 16 18**
RP<u>P</u>	**30 32 34 36**
NDM	**11 13 15 17**
ND<u>P</u>	**29 31 33 35**

Gruppi di 5.

RDM	**1 3 5 7 9**
RD<u>P</u>	**19 21 23 25 27**
NPM	**2 4 6 8 10**
NP<u>P</u>	**20 22 24 26 28**

Ognuno dei 36 numeri della roulette, quando esce, da la vincita contemporanea sulle tre Chances, ma 16 di questi numeri formano gruppi di 4, mentre gli altri 20 formano gruppi di 5. A questo punto è palese che i gruppi di 5 hanno una maggiore percentuale di sortita rispetto a quelli di 4 per il semplice fatto che hanno un numero in più. Per la precisione, il maggior vantaggio per la sortita del numero di un gruppo di 5 si traduce in una maggiore probabilità di sortita del 2,70% rispetto al numero di un gruppo di 4. Il calcolo è presto fatto:

4/37 = 0,1081 x 100 = 10,81%
5/37 = 0,1351 x 100 = 13,51%
13,51 – 10,81 = 2,70%

La conclusione è che se si giocano le tre Chances contemporaneamente, è meglio giocare quelle la cui combinazione costituisce un gruppo di 5 e cioè una di queste quattro:

RDM RD<u>P</u>
NPM NP<u>P</u>

Possiamo notare che abbiamo due gruppi inizianti con il R e due con il N. I due gruppi del R sono sempre accomunati con il D, mentre quelli del N con il P. Il M e il <u>P</u> fanno parte di entrambi i sottogruppi.

A questo punto abbiamo stabilito che queste quattro combinazioni di Semplici hanno una percentuale di sortita superiore alle altre quattro combinazioni in quanto contengono un numero in più. Ora non ci rimane che individuare un possibile punto di attacco.

Scelta del gruppo.

Non ci sono modi particolari per determinare quale dei quattro gruppi attaccare. L'unica possibilità è seguire l'andamento della permanenza al fine di individuare il gruppo che si presenta un maggior numero di volte e cioè cercheremo di seguire il "**calore**" di uno di questi quattro gruppi. Non c'è nulla di certo o statisticamente assodato. Questo è un gioco che il più delle volte rende bene, ma nulla ci salvaguarda da un andamento contrario al gruppo scelto. E' chiaro che si giocano le tre Chances determinate dal gruppo che di volta in volta si sceglie di giocare e non vi è alcuna indicazione statistica che ciò che abbiamo scelto uscirà. Se il calore continua, avremo la possibilità di buoni incassi; se il calore cambia, dovremo seguirlo su un altro gruppo, ma avendo comunque la possibilità di incassi parziali che ci permetteranno di abbassare l'eventuale scoperto.

Modalità di applicazione.

Il gioco inizia non appena appare il numero di uno dei quattro gruppi di 5. Questo numero sarà annotato nello specchietto dei gruppi che ci indica quante volte sarà uscito ogni gruppo. Supponiamo che per primo esce il 24: contrassegniamo il numero con una barra.

Gruppi di 5.

RDM	**1**	**3**	**5**	**7**	**9**
RDP	**19**	**21**	**23**	**25**	**27**
NPM	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**
NPP	**20**	**22**	**~~24~~**	**26**	**28**

Quella combinazione di Chances (NPP) sarà giocata finchè non si presenterà un altro numero appartenente a uno dei quattro gruppi. Se il nuovo numero sortito appartiene allo stesso gruppo del precedente, si continua a giocare la stessa combinazione, sia che il numero sia diverso, sia che sia lo stesso del precedente.

Gruppi di 5.

RDM	**1**	**3**	**5**	**7**	**9**
RDP	**19**	**21**	**23**	**25**	**27**
NPM	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**
NPP	**~~20~~**	**22**	**~~24~~**	**26**	**28**

Se invece appartiene a un altro gruppo, il gioco si ferma e resta fermo finchè non uscirà per la **seconda volta** un numero di un gruppo.

Gruppi di 5.

RDM	**1**	**3**	**5**	**~~7~~**	**9**
RDP	**19**	**21**	**23**	**25**	**27**
NPM	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**
NPP	**20**	**22**	**~~24~~**	**26**	**28**

In questo caso abbiamo una sola presenza in due gruppi e quindi, essendoci parità, non si gioca finchè un gruppo non ottiene due presenze.

Gruppi di 5.

RDM	**1**	**3**	**5**	**~~7~~**	**9**
RDP	**19**	**21**	**23**	**25**	**27**
NPM	**2**	**4**	**6**	**8**	**10**
NPP	**20**	**22**	**~~24~~**	**26**	**28**

In questo caso è uscito nuovamente il 24 che ha stabilito due presenze nel gruppo NPP e quindi il gioco riprende con questo gruppo perchè è in vantaggio sugli altri.

In sostanza il gioco va fatto sul gruppo che è in vantaggio su tutti gli altri con **almeno una presenza in più**. Questa è la procedura per determinare il gruppo da giocare e prosegue così per gli ulteriori sviluppi. Si attacca solo il gruppo che è più avanti degli altri di almeno una sortita e se vi è parità fra due o più gruppi, il gioco è sospeso perchè non si saprebbe quale gruppo scegliere. In pratica si cerca di sfruttare il gruppo che entra in "**calore**", ma cambiando gruppo se viene superato da un altro.

Modalità di puntata.

Le tre Chances scelte sono puntate contemporaneamente con la stessa mise e quindi negli esiti si presenteranno quattro casi.

1°) **Vincita sulle 3 Chances**: si incassano 3 mise.

2°) **Vincita su 2 Chances**: si incassa 1 mise perchè quella persa è compensata da una delle due vincenti.

3°) **Vincita su una Chance**: si perde 1 mise perchè una delle due perdenti è compensata dalla vincente.

4°) **Perdita sulle 3 Chances**: si perdono 3 mise.

Possiamo constatare che tutto è in equilibrio e se giocassimo a massa pari, il gioco sarebbe "simmetrico" con il banco e soggetto, senza alcuna difesa, all'erosione della tassa. Utilizzeremo allora una progressione nelle puntate che saranno sempre uguali su tutte e tre le Chances. Pagheremo sempre e comunque la tassa, ma se il gioco sarà positivo, questa sarà superata dai maggiori incassi rispetto alle perdite.

Manovra finanziaria.

L'intento del gioco è quello di sfruttare gli andamenti temporanei della permanenza e quindi si cerca di vincere su un gruppo quando questo diviene maggioritario sugli altri. E' li che ci saranno i maggiori incassi che ci daranno i maggiori utili e i maggiori recuperi in caso di scoperto. E' chiaro che il fatto non ha nessuna certezza e quindi è soggetto a cambiamenti di rotta sui gruppi che entrano in gioco. Quando si passa da un gruppo all'altro significa che si è perso qualche mise e quindi il recupero, che non può avvenire a masse pari, deve essere sostenuto da una montante. Nel nostro caso useremo una classica montante **D'Alembert**, ma non è detto che non ve ne sia una di più adatta. Lascio il giudizio agli esperti di progressioni. Per il momento io ho usato sempre questa.

Il principio da seguire è semplice**:** ogni volta che si guadagna qualcosa, si ritorna al termine precedente della progressione e ogni volta che si perde qualcosa, si avanza al termine successivo della progressione.

Progressione D'Alembert:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 ecc.

Un'altra progressione possibile potrebbe essere una D'Alembert che procede a passo doppio dal terzo termine in poi. In questo caso gli aumenti e le diminuzioni avvengono di 2 in 2 e chiaramente è una montante più violenta.

D'Alembert a passo doppio:

1 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 ecc.

Trattamento dello zero.

Lo zero costituisce la tassa dovuta al banco e non vi sono particolari ragioni per coprirlo. Alla fine le masse puntate per coprirlo si equivarrebbero alla tassa stessa e quindi penso che non valga la pena di puntarlo. Potrebbe essere coperto in caso di persistente negativa, a scoperti alti, dove di solito ci mette lo zampino anche lui.

ESERCITAZIONI PRATICHE

Giochiamo per una trentina di spin con la solita permanenza che trovate alla fine del trattato. Lo schema di gioco riporta le tre Chances Semplici e lo specchietto dei gruppi dove saranno annotate le presenze. Iniziamo con il rilevamento della permanenza fino all'uscita di un numero appartenente a uno dei quattro gruppi di 5.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	4	6	8	10
N P P	20	22	24	26	~~28~~

Il 18 non fa parte di un gruppo di 5 e quindi non lo abbiamo rilevato. Il 28 è un NPP e lo abbiamo annotato con una barra nello specchio delle presenze. A questo punto abbiamo una eccedenza nelle presenze e quindi iniziamo il nostro attacco sul gruppo giocando le tre Chances Semplici NPP. Iniziamo la D'Alembert dal primo termine di 1 pezzo per Chances.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	+~~1~~			~~1~~-		+1

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	6	8	10
N P P	20	22	24	26	~~28~~

Il 4 ha vinto il N e il P. Abbiamo compensato il pezzo perso a P e messo 1 pezzo a utile. Il 4 è una presenza nel gruppo NPM che ora ha lo stesso numero di presenze del quarto gruppo che prima era in gioco. A questo punto sospendiamo il gioco perchè non vi sono eccedenze nelle presenze dei gruppi. Lasciamo passare il prossimo spin e vediamo cosa succede.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	24	26	~~28~~

Il 6 ha introdotto la seconda presenza nel gruppo NPM e quindi ora riprendiamo l'attacco su questo gruppo. Naturalmente ripartiamo da capo con la scalata della montante puntando 1 pezzo per Chance.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	24	26	~~28~~

Il numero 1 ha vinto solo a M. Abbiamo compensato uno degli altri due pezzi persi e abbiamo messo 1 pezzo come scoperto da recuperare con le prossime puntate. Il numero 1 ha inserito la prima presenza sul gruppo RDM che è ancora deficitario rispetto a quello in gioco. Proseguiamo l'attacco sul gruppo NPM che ne ha due. La prossima puntata sarà con il secondo termine della montante e cioè con 2 pezzi per Chance.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	24	26	~~28~~

Con il 17 abbiamo vinto su N e M. Abbiamo compensato i 2 pezzi persi a P, recuperato il pezzo di scoperto e messo 1 pezzo a utile che sale a quota 2. Il 17 non produce cambiamenti nello specchio delle presenze e perciò si prosegue sullo stesso gruppo ripartendo da capo con la montante.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	~~24~~	26	~~28~~

Con il 24 abbiamo vinto su N e P. Abbiamo compensato il M e aggiunto 1 pezzo a utile che sale a quota 3. Il 24 aggiunge una presenza sul quarto gruppo eguagliando il terzo. A questo punto abbiamo una situazione di parità (due presenze per ognuno dei due gruppi) e perciò sul prossimo spin sospendiamo l'attacco.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	~~24~~	26	~~28~~

Il 6 ha fatto avanzare il gruppo NPM che raggiunge tre presenze e quindi riprendiamo il gioco su questo gruppo.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	~~24~~	26	~~28~~

Il 30 ha vinto il P compensando una delle altre due puntate perse. L'esposizione sale a 1 pezzo. Restiamo sullo stesso gruppo perchè il 30 non fa parte dei gruppi di 5 e quindi non modifica lo specchietto. Abbiamo perso 1 pezzo e quindi passiamo al secondo termine della montante puntando 2 pezzi per Chance.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	
26		2+	~~2~~+		~~2~~-		---	+4

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	20	22	~~24~~	~~26~~	~~28~~

Il 26 ha vinto sul N e P compensando il M e recuperando lo scoperto di 1. Abbiamo messo un altro pezzo a utile che raggiunge quota 4. Il 26 ha eguagliato il gruppo che stavamo giocando e quindi sospendiamo il gioco fino a un nuovo avanzamento maggioritario.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	
26		2+	~~2~~+		~~2~~-		---	+4
19								
16								
20								

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	~~19~~	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	~~20~~	22	~~24~~	~~26~~	~~28~~

Il 19 ha messo la prima barra nel suo gruppo. Il 16 non fa parte dei gruppi di 5. Il 20 ha inserito la quarta barra e quindi il gioco riprende con il gruppo NPP.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	
26		2+	~~2~~+		~~2~~-		---	+4
19								
16								
20								
22		1+	1+			1+		+7
22		1+	1+			1+		+10
13		~~1~~+	~~1~~-			1-	-1	

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	~~19~~	21	23	25	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	~~20~~	~~22~~	~~24~~	~~26~~	~~28~~

Il 22 e la sua ripetizione ci hanno dato 6 pezzi di utile. Il 13 ci ha lasciato con uno scoperto di 1 pezzo. Il doppio 22 ha rafforzato le presenze del quarto gruppo (6 presenze) e finchè un altro gruppo non lo supera, il gioco resterà su questo.

A questo punto abbiamo ottenuto un buon margine di guadagno e il buon sistemista non sfiderebbe ulteriormente la sorte. Come ho già detto, il gioco non ha giustificazioni matematiche o statistiche e un cambio di rotta che avvenisse in questo momento non ci permetterebbe di spostare subito l'attacco su un altro gruppo. Infatti, il quarto gruppo ha 6 presenze e il terzo ne ha 3. Ciò significa che se a questo punto entrasse in calore il terzo gruppo, prima di fermare l'attacco dovremmo sopportare tre sue sortite. Se poi a entrare in calore fosse il primo o il secondo gruppo, prima di cambiare dovremmo sopportare 5 sortite perdenti che incrementerebbero fortemente lo scoperto. Proseguiamo comunque la partita per una trentina di spin a scopo dimostrativo.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	
26		2+	~~2~~+		~~2~~-		---	+4
19								
16								
20								
22		1+	1+			1+		+7
22		1+	1+			1+		+10
13		~~1~~+	~~1~~-			1-	-1	
25		2-	~~2~~-			~~2~~+	-3	
28		3+	3+			3+	----	+16

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	~~19~~	21	23	~~25~~	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	~~20~~	~~22~~	~~24~~	~~26~~	~~28~~

Il 25 ha vinto a P compensando una puntata persa. Lo scoperto è salito a 3 pezzi. Abbiamo inserito la sua barra nel secondo gruppo che arriva così a due presenze. Il 28 ha vinto su tutte e tre le Chances, ha recuperato i 3 pezzi di scoperto e ha aggiunto altri 6 pezzi di utile che ora è arrivato a 16 pezzi. Ora il quarto gruppo ha 7 presenze e una sua messa in ritardo diventa sempre più pericolosa. Ripartiamo da capo con la montante.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	
26		2+	~~2~~+		~~2~~-		---	+4
19								
16								
20								
22		1+	1+			1+		+7
22		1+	1+			1+		+10
13		~~1~~+	~~1~~-			1-	-1	
25		2-	~~2~~-			~~2~~+	-3	
28		3+	3+			3+	----	+16
21		1-	~~1~~-			~~1~~+	-1	
34		~~2~~-	~~2~~+			~~2~~+	----	+17

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	~~19~~	~~21~~	23	~~25~~	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	10
N P P	~~20~~	~~22~~	~~24~~	~~26~~	~~28~~

Il 21 ha vinto solo sul P e quindi ci ha lasciato 1 pezzo di scoperto. Abbiamo inserito una presenza nel secondo gruppo. Il 34 ha vinto su P e P , ha recuperato lo scoperto e aggiunto 1 pezzo di utile che ora arriva a 17 pezzi. Concludiamo la partita fino alla fine della colonna della permanenza.

Perm.	R	N	P	D	M	P	Esp.	Utile
18								
28								
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+1
6								
1		1-	~~1~~-		~~1~~+		-1	
17		2+	~~2~~-		~~2~~+		---	+2
24		1+	~~1~~+		~~1~~-			+3
6								
30		1-	~~1~~+		~~1~~-		-1	
26		2+	~~2~~+		~~2~~-		---	+4
19								
16								
20								
22		1+	1+			1+		+7
22		1+	1+			1+		+10
13		~~1~~+	~~1~~-			1-	-1	
25		2-	~~2~~-			~~2~~+	-3	
28		3+	3+			3+	----	+16
21		1-	~~1~~-			~~1~~+	-1	
34		~~2~~-	~~2~~+			2+	----	+17
4		1+	~~1~~+			~~1~~-		+18
28		1+	1+			1+		+21
23		1-	~~1~~-			~~1~~+	-1	
16		2-	~~2~~+			~~2~~-	-3	
26		3+	3+			3+	----	+27
16		1-	~~1~~+			~~1~~-	-1	
36		~~2~~-	~~2~~+			2+	----	+28
1		1-	1-			1-	-3	
20		2+	2+			2+	----	+34
1		1-	1-			1-	-3	
21		2-	~~2~~-			~~2~~+	-5	
6		3+	~~3~~+			~~3~~-	-2	
17		~~2~~+	~~2~~-			2-	-4	
10		3+	~~3~~+			~~3~~-	-1	
24		2+	2+			2+	----	+39
30		~~1~~-	~~1~~+			1+		+40
20		1+	1+			1+		+43

R D M	~~1~~	3	5	7	9
R D P	~~19~~	~~21~~	~~23~~	~~25~~	27
N P M	2	~~4~~	~~6~~	8	~~10~~
N P P	~~20~~	~~22~~	~~24~~	~~26~~	~~28~~

Abbiamo giocato per 37 spin e ottenuto 43 pezzi di utile. Praticamente non c'è stata esposizione e ciò è dovuto alla particolare permanenza coincisa con quella che uso per tutte le mie dimostrazioni pratiche. Non sarà sempre così, ma la maggior parte delle partite chiudono con un utile che raggiunge sempre i 10 pezzi.

GIOCO SU DUE GRUPPI
IN DIFFERENZIALE

Una cigliegia tira l'altra e così, alla fine di questa stesura, mi sono chiesto perchè non limitare i capricci della roulette cercando la vincita su **due** gruppi di 5 anzichè su uno solo. Chiaramente un simile gioco va fatto in **differenziale** perchè il più delle volte si dovrà giocare entrambe le Semichances di una Chance. Se non ci fosse lo zero, sarebbe possibile e più semplice giocare R e N contemporaneamente, ma poichè lo zero c'è, si dovrà giocare in **differenziale**. La ragione è semplice ed è risaputa. Giocando le due Semichances contemporaneamente si pagherebbe al banco una tassa doppia perchè alla sortita dello zero una delle due puntate sarebbe matematicamente persa e non liberata. In sostanza si pagherebbe il 2,70% anche sulle Semplici. Nel gioco on line la tassa sarebbe addirittura del 5,40% perchè la mise sulle Semplici non viene imprigionata. Il procedimento per applicare il differenziale è semplice e lo spiego in due parole.

Quando un giocatore segue due giochi sulle Semplici, capita di dover puntare a R per una linea di gioco e a N per l'altra. Se le masse sono uguali, non si punta nulla ma si tiene la contabilità di chi vince e chi perde per calcolare poi le puntate successive. Se le masse sono diverse, non si punta la mise inferiore e si punta l'eccedenza dell'altra mise superiore. Se per esempio dobbiamo puntare 5 pezzi a N e 2 pezzi a R, si punteranno soltanto 3 pezzi a N che costituiscono appunto l'eccedenza della puntata maggiore. Una volta terminato positivamente il gioco su entrambi i singoli giocatori, l'utile generale sarà la somma dei due singoli utili.

Stabilita la modalità di puntamento, passiamo alla conduzione del gioco che è uguale al precedente, ma ha un attacco contemporaneo su due gruppi di 5. Come è logico aspettarsi, i due gruppi da scegliere saranno i due con maggiori presenze rispetto agli altri due che restano indietro. Queste sono le modalità di scelta:

Si gioca il gruppo che per primo riceve una presenza.

Si gioca anche il secondo che riceve una presenza.

Si sospende il gioco se tre gruppi hanno una sola presenza perchè non c'è scelta.

Si gioca sui due gruppi che hanno almeno un'eccedenza rispetto agli altri due.

Il gioco segue lo stesso criterio di scelta di prima, solo che ora i gruppi in gioco sono due ma il ragionamento per giocare o sospendere il gioco è lo stesso per entrambi.

Lo schema di gioco comprende due schemi indipendenti delle tre Chances (uno per gruppo in gioco); uno schema delle tre Chances per le puntate differenziali a tappeto (differenze di massa sulle Semichances); una colonna dello scoperto e una per gli utili.

Facciamo una breve esercitazione con la stessa permanenza.

ESERCITAZIONE PRATICA

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	4	6	8	10
N P P	20	22	24	26	28

	Calore 1				Calore 2				Differenziali				Esp.	Tot.
N.	R N	P D	M P		R N	P D	M P		R N	P D	M P			
18														
28														
4	1+	+1	1-						1+	+1	1-			1
6	1+	+1	1-		1+	+1	+1		2+	+2	--	--		4
1	1-	-1	1-		1-	-1	+1		2-	-2	--	--	-4	

L'inizio è uguale al precedente. Si inizia con l'attacco sul gruppo NP<u>P</u> dopo l'uscita del 28. Il 4 ha aperto il secondo gruppo da giocare NPM. Hanno entrambi in comune il N e il P mentre uno ha il <u>P</u> e l'altro il M. Quando i due gruppi in gioco sono il primo e il secondo oppure il terzo e il quarto, le Semichances in gioco del R/N e del P/D sono uguali. Il 6 ha vinto su entrambi i gruppi tranne sul M/<u>P</u> dove non era puntato nulla perchè un gruppo puntava 1 pezzo a M e l'altro 1 pezzo a <u>P</u>. Con il numero 1 perdono entrambi i gruppi ma ora i gruppi primo e quarto hanno ciascuno una sola presenza. Entrambi si fermano e prosegue solo il terzo gruppo che ha due presenze.

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	4	6	8	10
N P P	20	22	24	26	28

	Calore 1				Calore 2				Differenziali				Esp.	Tot.
N.	R N	P D	M P		R N	P D	M P		R N	P D	M P			
18														
28														
4	1+	+1	1-						1+	+1	1-			1
6	1+	+1	1-		1+	+1	+1		2+	+2	--	--		4
1	1-	-1	1-		1-	-1	+1		2-	-2	--	--	-4	
17					2+	-2	+2		2+	-2	+2		-2	
24					1+	+1	-1		1+	+1	-1		-1	

Il 17 ha recuperato 2 pezzi. Il 24 ha recuperato 1 pezzo e posto la seconda barra sul quarto gruppo che ora rientra in gioco. Poichè la sua ultima puntata era rimasta perdente, le sue puntate saranno di 2 pezzi ciascuna.

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	4	6	8	10
N P P	20	22	24	26	28

	Calore 1				Calore 2				Differenziali				Esp.	Tot.
N.	R N	P D	M P		R N	P D	M P		R N	P D	M P			
18														
28														
4	1+	+1	1-						1+	+1	1-			1
6	1+	+1	1-		1+	+1	+1		2+	+2	--	--		4
1	1-	-1	1-		1-	-1	+1		2-	-2	--	--	-4	
17					2+	-2	+2		2+	-2	+2		-2	
24					1+	+1	-1		1+	+1	-1		-1	
6	2+	+2	2-		1+	+1	+1		3+	+3		1-	----	4
30	1-	+1	1+		1-	+1	-1		2-	+2	--	--		
26	1+	+1	1+		2+	+2	-2		3+	+3	-1			5

Con il 6 abbiamo recuperato lo scoperto di 1 e messo a utile 4 pezzi. Il terzo gruppo ha raggiunto le 3 presenze. Il 30 ha pareggiato le due puntate a N e P. Il 26 ha vinto in entrambi i gruppi e accantonato 5 pezzi di utile. Ora i gruppi 3 e 4 hanno entrambi 3 presenze.

R D M	1	3	5	7	9
R D P	19	21	23	25	27
N P M	2	4	6	8	10
N P P	20	22	24	26	28

	Calore 1				Calore 2				Differenziali				Esp.	Tot.
N.	R N	P D	M P		R N	P D	M P		R N	P D	M P			
18														
28														
4	1+	+1	1-						1+	+1	1-			1
6	1+	+1	1-		1+	+1	+1		2+	+2	--	--		4
1	1-	-1	1-		1-	-1	+1		2-	-2	--	--	-4	
17					2+	-2	+2		2+	-2	+2		-2	
24					1+	+1	-1		1+	+1	-1		-1	
6	2+	+2	2-		1+	+1	+1		3+	+3		1-	----	4
30	1-	+1	1+		1-	+1	-1		2-	+2	--	--		
26	1+	+1	1+		2+	+2	-2		3+	+3	-1			5
19	1-	-1	1+		1-	-1	-1		2-	-2	--	--	-4	
16	2-	+2	2-		2-	+2	+2		4-	+4	--	--	-4	
20	3+	+3	3+		1+	+1	-1		4+	+4		2+	---	6

Il 19 ha messo la prima presenza nel secondo gruppo e ci ha fatto perdere 4 pezzi. Il 16 ha pareggiato le puntate a N e P. Il 20 ha vinto sulle tre Chances e ci ha dato altri 6 pezzi di utile.

In 13 spin abbiamo ottenuto 20 pezzi di utile e andando avanti nella permanenza si sale ancora molto di più.

Conclusioni

La permanenza utilizzata per queste dimostrazioni è particolrmente favorevole. Come ho già accennato, il gioco non ha giustificazioni matematiche o statistiche per cui l'esito può essere anche molto meno positivo o addirittura negativo.

In questo caso ho utilizzato una montante D'Alembert semplice ma nulla ci vieta di utilizzare altri tipi di montante, magari più adatta al puntamento contemporaneo delle tre Chances. A volte capita che pur incassando una mise, il recupero dello scoperto sia molto lento e che quindi quel periodo favorevole non sia opportunamente sfruttato. D'altra parte un incremento maggiore della montante causerebbe una maggiore esposizione in caso di perdite continuate e quindi, fra le due conduzioni, è preferibile uno stazionamento nei recuperi piuttosto che una repentina salita dello scoperto.

Il gioco normale su un solo gruppo è più lineare, ma soggetto al pericolo di un suo arresto a causa della avanzata di un gruppo opposto. In questo caso ci sarà una maggioranza di masse perdenti finchè non entra in gioco il nuovo gruppo e questo è il maggior pericolo per la conduzione su un unico gruppo.

Il gioco in differenziale su due gruppi è più laborioso ma ci offre la possibilità di sfruttare il calore sul 50% dei gruppi disponibili. Ci saranno maggiori ballottaggi prima di ottenere un utile, ma almeno l'esposizione non dovrebbe salire troppo. Un altro fattore positivo è che si gioca su due gruppi maggioritari che resteranno stabili più facilmente di uno. Infatti, in quasi tutte le partite i calori si concentrano maggiormente su uno o due gruppi al massimo, lasciando deficitari gli altri due.

Poichè la maggior parte delle partite non supera uno scoperto di 40-50 pezzi e rende un utile che il più delle volte supera i 10 pezzi, vedrei bene uno **STOP LOSS** a 40-50 pezzi di scoperto che sarà recuperabile in poche sedute successive.

Permanenza

PAG. / NUM. 8

PERMANENZE AUTENTICHE DEL CASINO' DI MONTE-CARLO
Rilevate al Tavolo n. 2 all'inizio del giorno
VENERDI' 2 APRILE 1937

Num. Colpi	N R	N R	N R	N R	N R	N R	N R
1	18	3	5	23	11	36	10
2	28	24	32	11	5	28	29
3	4	O	3	8	6	5	3
4	6	24	14	2	30	27	30
5	1	5	8	13	13	1	32
6	17	14	7	6	35	18	28
7	24	36	17	3	14	24	8
8	6	26	23	29	13	3	32
9	30	24	1	10	19	O	8
10	26	12	7	35	35	35	23
11	19	22	9	3	7	29	35
12	16	19	5	23	8	35	19
13	20	O	11	25	7	6	34
14	22	34	35	16	30	25	21
15	22	5	30	7	29	36	30
16	13	35	27	13	9	32	26
17	25	9	26	25	21	35	28
18	28	30	8	10	1	12	12
19	21	2	20	O	23	10	32
20	34	15	36	2	15	23	33
21	4	10	14	19	24	27	5
22	28	24	31	21	O	28	O
23	23	33	17	11	4	22	18
24	16	19	21	5	7	19	19
25	26	1	3	6	26	21	10
26	16	30	21	7	12	13	21
27	36	28	8	7	14	35	19
28	1	11	33	O	13	15	19
29	20	14	22	5	34	2	28
30	1	3	25	10	8	21	27
31	21	32	20	29	1	20	35
32	6	2	7	3	20	13	24
33	17	12	17	34	24	2	1
34	10	20	27	3	21	4	24
35	24	7	10	13	27	4	33
36	30	24	21	22	28	24	19
37	20	22	25	32	20	4	1

Note:

NINO ZANTIFLORE