# CHANCES SEMPLICI

## Figure di 2 a iniziale obbligata

### Ai 2 passaggi su schema a costruzione.

I tre sistemi sulle Chances Semplici, illustrati finora in questo settore del sito, riguardano le coincidenze dei doppioni sulle figure di 2. Li elenco brevemente per riassumere quanto è stato fatto finora.

1°) **COINCIDENZE SULLE FIGURE DI 2 A INIZIALE OBBLIGATA IN UNA CHANCE.**
Si gioca sui doppioni delle due **figure di 2** a iniziale obbligata di una Chance. In pratica si dividono le quattro figure di 2 di una singola Chance in due **coppie**: una coppia con l'iniziale a R (RR RN) e una a N (NN NR). S'inseriscono le coppie in due righe diverse e si ricerca la coincidenza di un doppione di una riga con il doppione nell'altra.

2°) **COINCIDENZE SULLE FIGURE DI 2 SU DUE CHANCES.**
Il gioco è uguale al precedente, ma le coincidenze sui doppioni sono ricercate sulle quattro figure di 2 su due distinte Chances.

3°) **COINCIDENZE SULLE FIGURE DI 2 SU TRE CHANCES.**
La ricerca delle coincidenze coinvolge le tre Chances Semplici con lo scopo di evitare il più possibile l'incontro di periodi contrari al disegno ricercato.

Si tratta di uno sviluppo di tre modi di gioco possibili sulle coincidenze dei doppioni delle figure di 2. I tre sistemi costituiscono uno sviluppo in sequenza per migliorarne resa e sicurezza. Tutti si avvalgono di "**schemi a costruzione**". Il primo sistema è stato recuperato nell'archivio delle mie esperienze passate.

Il gioco che ora propongo prende lo spunto dal primo dei tre sistemi e va alla ricerca di un disegno diverso: un disegno già compreso nei sistemi pubblicati nel sito LaRoulette.it. Accomuneremo la formazione dei **doppioni** al gioco dei **passaggi**. Riprendo la presentazione del primo dei tre sistemi sopra descritti che serve anche come introduzione a questo.

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. Nello schemino a destra le figure sono inserite solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri sono individuate in un normale gioco classico.

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

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

Se ora però dividiamo le 4 figure secondo il colore dell'iniziale di ogni figura, otteniamo due coppie di figure che possiamo inserire in due righe diverse. Avremo così ottenuto la riga del R in cui inseriremo le figure 1 e 2 (RR e RN) e la riga del N in cui inseriremo le figure 1 e 2 (NN e NR). La numerazione delle figure è uguale per entrambe le righe: 1 per l'omogenea e 2 per la spezzata.

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

**Descrizione del gioco.**

Il gioco consiste nello sviluppare le due righe inserendovi le figure di competenza, rilevare i doppioni mediante l'apposizione di un cerchio e andare alla caccia dei doppioni che ostruiscono l'ultimo passaggio, coincidente verticalmente, rimasto aperto nelle tre colonne di un settore dello schema. Lo schema sarà composto quindi di due settori per il gioco, più un eventuale terzo che servirà per chiudere il secondo settore nel caso la prima chiusura non ottenga un utile.

**Descrizione dello schema.**

Lo schema è composto di una "**sezione della permanenza"** di due righe: una per le figure inizianti a R e una per quelle a N. In queste due righe sono inseriti i numeri portanti, in pedice, i colori della Chance. Questa sezione sarà composta di un certo numero di colonne contenenti due numeri ciascuno. A fianco ci sarà lo "**schema delle figure"**, anch'esso di due righe. In questo schema sarà ricercata la chiusura del gioco che si realizzerà con l'ostruzione dell'**ultimo passaggio** verticale rimasto aperto in un **settore** di 3 colonne. Questo è lo schema completo.

Questa volta lo sviluppo sarà in orizzontale perché con uno schema verticale non si potrebbe visualizzare bene i passaggi. Come potete vedere lo schema delle figure è composto di due settori di 3 colonne ciascuno.

**Conduzione del gioco.**

Il gioco è facilmente intuibile perché assomiglia al primo dei tre precedenti. Nella sezione della permanenza sono inseriti i numeri con i relativi colori. Ogni due numeri si forma una figura di 2. Poiché le due coppie di figure disponibili sono inserite nella propria riga prestabilita, il **primo** termine di una figura deve essere inserito soltanto nella riga che gli compete. Se è un R in prima riga; se è un N in seconda. Il **secondo** termine, che completa una figura, deve essere inserito anche nell'altra riga solo se è dello stesso colore della sua iniziale di competenza. Quindi per esempio, un R che completa una figura in prima riga (RR) non può essere inserito anche in seconda perché non è l'iniziale di competenza (N); mentre un R, che completa una figura in seconda riga (NR) deve essere inserito anche in prima, come primo termine di una successiva figura a R. In pratica la registrazione deve essere doppia quando un colore che completa il secondo termine di una figura in una riga coincide con il colore iniziale della figura che va inserita nell'altra.

Ogni volta che completiamo una figura nella sua riga di competenza, dobbiamo inserire il numero che la contraddistingue, nella stessa riga, nello schema delle figure e può essere un 1 per una figura omogenea (RR o NN) o un 2 per una figura spezzata (RN o NR). A ogni doppione di figura sarà posto un cerchio sul precedente numero che la distingue e una volta che si sarà occupato con il cerchio due colonne di un settore, si cercherà di porre il cerchio nella rimanente colonna priva di cerchi di quel settore, che potrà coincidere indifferentemente con una qualsiasi delle tre. Poiché i settori sono due, se la prima vincita ci lascia con uno scoperto perché si è sconfinati nella D'Alembert, si può andare alla ricerca di un'altra chiusura nel secondo settore. Se invece la prima chiusura ci da l'utile si abbandona il tutto e si comincia una nuova partita risalendo di 6 numeri. La chiusura può avvenire indifferentemente su una figura posta in una riga o nell'altra e quando ciò accade l'altra figura, che resta aperta nella stessa colonna, non costituirà un successivo attacco. Il secondo attacco, nel secondo settore, sarà portato soltanto per la chiusura di un secondo passaggio su una delle tre colonne di quel settore e soltanto se la prima vincita non ha prodotto un utile. Si potrebbe anche cercare la chiusura sull'ultima delle tre posizioni di ogni riga (e in questo caso le vincite sarebbero 4) ma così facendo si cadrebbe in una figura che magari si ostina a non uscire. Il fatto prima o poi accadrebbe.

**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.**

Come per i precedenti sistemi, la conduzione della montante è soggetta a "**riduzioni di altezza"** qualora si abbia la possibilità di ricominciare con un termine della Martingala. Lo scopo, che rinuncia a maggiori guadagni, è di ridurre al massimo i ballottaggi ai termini alti della D'Alembert.

**Accorgimento Ripetizione di puntata perdente.**

Quest'accorgimento rispolvera le vecchie metodiche per limitare gli effetti di un incontro prolungato con andamenti contrari al gioco. Con la ripetizione di puntata perdente inseriamo un tentativo estraneo alla formazione del disegno ricercato. L'accorgimento dovrà essere posto in atto nel caso in cui si sia perso la puntata per il gioco base e non vi sia, solo per il colpo successivo, alcun'altra puntata da fare. Se il gioco base è destinato a chiudere vinceremo comunque con quello; se invece è destinato a protrarsi nel tempo, possiamo vincere con quest'accorgimento nei tempi morti fra una puntata e l'altra, ricominciando così la montante o scalando la D'Alembert al termine inferiore. E una possibilità in più.

**Trattamento dello zero.**

Come al solito, una mise imprigionata dallo zero deve'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 successiva 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.

**Inserimento delle figure 1 e 2 nello schema.**

L'inserimento delle figure 1 e 2 avviene con il metodo dell'inserimento da me chiamato "**a costruzione**". Se già conoscete i miei sistemi, sapete di cosa si tratta. In pratica lo schema è costruito con le figure stesse che escono, evitando così di cercare la vincita su una o due figure che si ostinano a non uscire. Certo il problema non è del tutto risolto perché quella figura appena entrata e che diviene l'oggetto del nostro attacco, può mettersi in ritardo proprio in quel momento, ma almeno avremo eliminato quella figura destinata a essere ritardataria sin dall'inizio della partita.

**1^A Partita.** Perman. 14 17

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $14_R$ $17_N$ | | | | | | 2 | | | | |
| N | $17_N$ | | | | | | | | | | |

Il 14 è stato inserito in prima riga perché è un R. Il 17 è stato inserito in prima riga per formare la finale della figura 2 e anche in seconda come iniziale di una nuova figura a N. Abbiamo formato la prima figura a R e inserito il numero 2 nella prima riga dello schema delle figure.

Perman. 14 17 | 3

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $14_R$ $17_N$ | $3_R$ | | | | | 2 | | | | |
| N | $17_N$ $3_R$ | | | | | | 2 | | | | |

Il 3 ha completato la figura 2 in seconda riga e posto l'iniziale in prima. Abbiamo formato la prima figura a N e inserito il numero 2 nella seconda riga dello schema delle figure.

Perman. 14 17 3 | 32 16 24

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $14_R$ $17_N$ | $3_R$ $32_R$ | $16_R$ $24_N$ | | | | 2 | 1 | 2 | | |
| N | $17_N$ $3_R$ | $24_N$ | | | | | 2 | | | | |

Il 32 è stato inserito solo in prima riga completando la figura 1. Il 16 è stato inserito come iniziale solo in prima riga. Il 24 ha completato la figura 2 in prima riga doppiando la precedente figura 2 (evidenziata con un cerchio). Il numero è stato inserito anche in seconda riga come primo termine per una prossima figura a N.

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

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $14_R$ $17_N$ | $3_R$ $32_R$ | $16_R$ $24_N$ | $23_R$ $27_R$ | | | 2 | 1 | 2 | 1 | |
| N | $17_N$ $3_R$ | $24_N$ $29_N$ | | | | | 2 | 1 | | | |

Il 29 è stato inserito solo in seconda riga come finale della figura 1, inserita nello schema delle figure. Non è stato inserito in prima riga perché non è un R. Il 23 è stato

inserito come iniziale solo in prima riga e non in seconda. Il 27 ha completato la figura 1 in prima riga. Abbiamo doppiato la precedente figura 1 e ottenuto una prima apertura per la figura 2 (evidenziata con il puntino) che, uscendo, chiude il passaggio in terza colonna del primo settore. La seconda riga non è arrivata alla stessa altezza e quindi non c'è nessun gioco per le figure a N.

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

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $14_R$ $17_N$ | $3_R$ $32_R$ | $16_R$ $24_N$ | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ | | | 2 | 1 | 2. | 1 |
| N | $17_N$ $3_R$ | $24_N$ $29_N$ | | | | | | 2 | 1 | | |

Con il 32 abbiamo inserito il primo termine nella riga del R e perciò dobbiamo puntare a N per ottenere la figura 2 (RN) in prima riga.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 | 20

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $14_R$ $17_N$ | $3_R$ $32_R$ | $16_R$ $24_N$ | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ $20_N$ | | | 2 | 1 | 2. | 1 | 2 |
| N | $17_N$ $3_R$ | $24_N$ $29_N$ | $20_N$ | | | | | 2 | 1 | | | |

$1_N$+ (20) 1

Con il 20 abbiamo doppiato la figura 2 in prima riga ostruendo il passaggio della terza colonna del primo settore. Abbiamo ottenuto la chiusura al primo tentativo e quindi abbandoniamo la partita, risaliamo di 6 colpi per risparmiare tempo e costruiamo un nuovo schema.

**2^A Partita.** Risalita. 24 29 23 27 32 20

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ $20_N$ | | | | | | 1 | 2 | | |
| N | $24_N$ $29_N$ | $20_N$ | | | | | | 1 | | | |

I 6 numeri non hanno prodotto doppioni e perciò inseriamo la nuova permanenza fino alla prima apertura di gioco.

Risalita. 24 29 23 27 32 20 | Perman. 10 17 30 28

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ $20_N$ | $30_R$ $28_N$ | | | | | 1 | 2 | 2. | |
| N | $24_N$ $29_N$ | $20_N$ $10_N$ | $17_N$ $30_R$ | $28_N$ | | | | 1 | 1 | 2. | |

Il 10 è stato inserito solo in seconda riga e ha doppiato la figura 1. Il 17 è stato inserito solo in seconda riga come primo termine. Il 30 è stato inserito in entrambe le righe. Nella seconda ha formato la figura 2. Il 28 ha doppiato la figura 2 in prima riga ottenendo così la prima apertura di gioco in terza colonna dove c'è la figura 2 in entrambe le righe. Poiché il 28 costituisce già il primo termine per la nuova figura in seconda riga, iniziamo il gioco puntando a R per la figura 2 (NR) che ostruisce il passaggio. A questo punto potete vedere che entrambe le righe possono ottenere la chiusura del passaggio costituendo una specie di mutualità. Per non ottenere la chiusura bisogna che entrambe le figure si mettano in ritardo proprio in questo momento.

Risalita. 24 29 23 27 32 20 | Perman. 10 17 30 28 | 13

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ $20_N$ | $30_R$ $28_N$ | | | | 1 | 2 | 2. | | | | $1_R$- (13) |
| N | $24_N$ $29_N$ | $20_N$ $10_N$ | $17_N$ $30_R$ | $8_N$ $13_N$ | | | 1 | 1 | 2. | 1 | | | |

Con il 13 abbiamo sbagliato la figura 2 doppiando invece la 1. A questo punto sul gioco base non c'è nulla da puntare perché non abbiamo iniziali di figura e quindi mettiamo in atto l'accorgimento della ripetizione di puntata perdente. Ripetiamo la puntata a R con il termine successivo della montante (2 pezzi).

Risalita. 24 29 23 27 32 20 | Perman. 10 17 30 28 13 | 23

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ $20_N$ | $30_R$ $28_N$ | $23_R$ | | | 1 | 2 | 2. | | | | $1_R$- (13) $2_R$+ (23) 1 |
| N | $24_N$ $29_N$ | $20_N$ $10_N$ | $17_N$ $30_R$ | $8_N$ $13_N$ | | | 1 | 1 | 2. | 1 | | | |

Con il 23 la ripetizione di puntata perdente ha avuto un esito positivo. Otteniamo 1 pezzo di utile e quindi possiamo proseguire la partita ricominciando da capo la montante. Il 23 è anche il primo termine della prossima figura in prima riga e quindi ora puntiamo a N per la formazione della figura 2 che chiude il gioco base.

Risalita. 24 29 23 27 32 20 | Perman. 10 17 30 28 13 23 | 6

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $27_R$ | $32_R$ $20_N$ | $30_R$ $28_N$ | $23_R$ $6_N$ | | | 1 | 2 | 2. | 2 | | | $1_N$+ (6) 1 |
| N | $24_N$ $29_N$ | $20_N$ $10_N$ | $17_N$ $30_R$ | $8_N$ $13_N$ | $6_N$ | | 1 | 1 | 2. | 1 | | | $1_R$- (13) $2_R$+ (23) 1 |

Il 6 chiude il gioco base doppiando la figura 2 e chiudendo il passaggio nella terza colonna del primo settore. La partita è chiusa con un utile di 2 pezzi: uno ottenuto con la ripetizione di puntata perdente e l'altro con la chiusura del passaggio. Risaliamo di 6 numeri per la costruzione di una nuova partita e proseguiamo fino alla chiusura.

**3^A Partita:** Risalita. 17 30 28 13 23 6 |

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $30_R$ $28_N$ | $23_R$ $6_N$ | | | | | 2 | 2 | | | | |
| N | $17_N$ $30_R$ | $28_N$ $13_N$ | $6_N$ | | | | 2 | 1 | | | | |

Con la risalita abbiamo una sola posizione doppiata e quindi inseriamo la nuova permanenza fino alla prossima chiusura.

Risalita. 17 30 28 13 23 6 | Perman. 3 28 9

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $30_R$ $28_N$ | $23_R$ $6_N$ | $3_R$ $28_N$ | $9_R$ | | | 2 | 2 | 2. | | | | $1_R$+ (9) 1 |
| N | $17_N$ $30_R$ | $28_N$ $13_N$ | $6_N$ $3_R$ | $28_N$ $9_R$ | | | 2 | 1 | 2. | 2 | | | |

Con il 3 abbiamo doppiato la figura 2 in seconda riga. Con il 28 abbiamo doppiato la figura 2 in prima riga e attivato il gioco in terza colonna per la figura 2 in entrambe le righe. Con il 9 abbiamo doppiato la figura 2 in seconda riga e chiuso il

passaggio (cerchio rosso). Anche la terza partita è chiusa. Risaliamo di 6 numeri e costruiamo l'inizio della prossima partita.

**4^A^ Partita.** Risalita. 13 23 6 3 28 9

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $6_N$ | $3_R$ $28_N$ | $9_R$ | | | | | ② | 2 | | | | |
| N | $13_N$ $23_R$ | $6_N$ $3_R$ | $28_N$ $9_R$ | | | | | ② | ② | 2. | | | |

La risalita ha prodotto un'apertura in seconda riga con la figura 2. Poiché in questa riga non c'è un'iniziale non abbiamo gioco. La prima riga deve ancora arrivare alla posizione e quindi inseriamo nuovi numeri fino alla chiusura del gioco.

Perman. 13 23 6 3 28 9 | 8 27

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $23_R$ $6_N$ | $3_R$ $28_N$ | $9_R$ $8_N$ | $27_R$ | | | | ② | ② | 2. | | | | |
| N | $13_N$ $23_R$ | $6_N$ $3_R$ | $28_N$ $9_R$ | $8_N$ $27_R$ | | | | ② | ② | ②. | 2 | | | $1_R$+ (27) ① |

Il numero 8 ha inserito la figura 2 in terza colonna che quindi diventa giocabile. Il numero è anche l'iniziale giusta per il gioco in seconda riga e quindi abbiamo giocato un pezzo a R per la formazione della figura 2. Con il 27 abbiamo doppiato la figura 2 in seconda riga e chiuso la quarta partita.

La prossima partita dimostra come ci si deve comportare con lo zero. Espongo le partite complete perché penso che ormai abbiate capito il gioco.

**5^A^ Partita:** Risalita. 6 3 28 9 8 27

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $3_R$ $28_N$ | $9_R$ $8_N$ | $27_R$ | | | | | ② | 2 | | | | |
| N | $6_N$ $3_R$ | $28_N$ $9_R$ | $8_N$ $27_R$ | | | | | ② | ② | 2. | | | |

La risalita ha attivato la figura 2 in seconda riga, che però non è giocabile perché non c'è ancora un'iniziale.

Risalita. 6 3 28 9 8 27 Perman. 9 21 0 25

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $3_R$ $28_N$ | $9_R$ $8_N$ | $27_R$ $9_R$ | $21_R$ 0 $25_R$ | | | | ② | 2 | ①. | 1 | | | $\cancel{1}_R$ (0 25) |
| N | $6_N$ $3_R$ | $28_N$ $9_R$ | $8_N$ $27_R$ | | | | | ② | ② | 2. | | | | |

Il 9 ha inserito la figura 1 in prima riga, che entra in gioco assieme alla figura 2 della seconda. Il 21 è l'iniziale per il doppiaggio della figura 1 in prima riga e quindi abbiamo giocato 1 pezzo a R. Lo zero ha imprigionato la mise e quindi abbiamo aspettato l'esito del colpo successivo. Al colpo successivo è uscito il 25 che ha liberato la mise. Ritiriamo il pezzo e chiudiamo la partita con un nulla di fatto. La partita è stata chiusa positivamente ma non ha reso nulla. Questa è la tassa che dobbiamo pagare. Anche se la mise fosse stata di un qualsiasi altro termine, l'avremmo comunque ritirata ripuntandola alla successiva partita. L'esito del gioco è stato positivo e non e non c'è ragione di fare tentativi non giustificati.

**6$^{A}$ Partita:** Risalita. 9 8 27 9 0 21 25

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $9_R$ $8_N$ | $27_R$ $9_R$ | $21_R$ $25_R$ | | | | | 2 | ① | 1 | | | |
| N | $8_N$ $27_R$ | | | | | | | 2 | | | | | |

La risalita non ha attivato figure e quindi inseriamo nuovi numeri.

Risalita. 9 8 27 9 0 21 25 Perman. 30 10 30 31 21 34

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | $9_R$ $8_N$ | $27_R$ $9_R$ | $21_R$ $25_R$ | $30_R$ $10_N$ | $30_R$ $31_N$ | $21_R$ $34_R$ | | ② | ① | 1. | ② | 2 | 1 |
| N | $8_N$ $27_R$ | $10_N$ $30_R$ | $31_N$ $21_R$ | | | | | ② | ② | 2. | | | |

$1_R$- (31) $2_R$+ (21) ①
$1_R$+ (34) ①

Il 10 ha doppiato la figura 2 in prima riga e quindi si è attivata la figura 1 in terza colonna. Il secondo 30 ha aperto il gioco per la figura 1 in prima riga e perciò abbiamo giocato a R. Con il 31 abbiamo perso perché è stata doppiata la figura 2. Poiché per il gioco base non c'era nulla da puntare, abbiamo fatto una ripetizione di puntata perdente vincendo con il 21. Il 21 è stato anche l'iniziale per il doppiaggio della figura 1 in prima riga e quindi abbiamo giocato a R. Il 34 chiude la partita con l'ostruzione della terza colonna. La partita ha ottenuto 2 pezzi di utile.

**Conclusioni.**

Gli esempi che abbiamo visto finora sono particolarmente favorevoli ma la maggior parte della permanenza ha quest'andazzo. Su 115 partite solo 27 hanno raggiunto le quote della D'Alembert (contando anche le partite impegnate nei recuperi dello scoperto) e solo 6 hanno superato il termine dei 10 pezzi dalla partenza iniziale di 1 pezzo.

La resa giornaliera può essere raddoppiata se facciamo il gioco contemporaneamente su due Chances. Per esempio possiamo applicarlo sul R/N e sul P/D che sono facilmente raggiungibili in un tavolo di Casinò. Poiché non è un gioco che richiede particolari calcoli per determinare le puntate, penso che la cosa sia fattibile anche restando in piedi. Il doppio gioco, però, non può essere fatto in mutualità perché nel caso si debba puntare per entrambe le Chances, non sapremmo su quale delle due puntare il termine più alto della montante. Quindi, a meno che non si giochi alternativamente sulle due Chances, devono essere condotti due giochi indipendenti con montanti indipendenti. Per la mutualità fra le Chances vi rimando ad altri sistemi.

NINO ZANTIFLORE