CHANCES SEMPLICI
Figure di 2
Al doppione sulle 3 Chances
in mutualità

Il principale problema per un sistemista di Chances Semplici è l'incontro di una figura contraria al gioco che sta facendo. Tutti gli esperti in questo campo sanno che se si tiene sempre una stessa linea di condotta, alla fine, arriverà la figura contraria e perciò l'unica cosa da fare per non finirci dentro è interrompere la linea di condotta sempre uguale. In che modo? Uno fra i possibili è quello di non restare sulla stessa Chance per più partite, o addirittura non restarci nella stessa partita.

Se giochiamo contro l'uscita di 9 neri, prima o poi quei 9 neri usciranno e ci faranno perdere ciò che avevamo guadagnato in giorni e giorni di gioco. Per qualsiasi altra figura, mutevole o no, selezionata o no, è la stessa cosa. Se però giochiamo una o più figure (non importa quali o con quale criterio le abbiamo scelte) e le alterniamo sulle 3 Chances, sarà più difficile incontrare il loro contrario per più volte consecutive perché l'evento dovrà coincidere anche con il nostro momento di attacco. Se per esempio giochiamo una serie di figure di 2 o di 3 che cambiano continuamente nella loro composizione secondo la maturazione di un disegno e le giochiamo alternandole sulle tre Chances, sarà più difficile che delle figure contrarie escano consecutivamente contrastandoci a lungo. Perché ciò accada, per esempio, è necessario che la figura contraria si presenti a R/N nel momento in cui attacchiamo il gioco proprio in quella Chance. Poi che si presenti immediatamente al colpo successivo mentre attacchiamo a P/D e, terminato il gioco li, che si presenti subito dopo a M/P. Una tale coincidenza di eventi non è impossibile ma se si presentasse in tempi abbastanza lunghi, potremmo sperare di non incontrarla mai in una seduta di gioco. Questo è il principio della mutualità, applicato alle Chances Semplici, che ha ispirato il sistema che ora propongo.

Il classico gioco dei doppioni trae giustificazione dalla Legge del terzo. Essa dice che in un ciclo completo di figure di 2 o di 3 vi è tendenzialmente un terzo di doppioni. Le figure presenti saranno tendenzialmente i due terzi mentre le figure doppiate saranno un terzo. La tendenza, quindi, ci dice che negli 8 colpi necessari a formare 4 figure di 2, le figure presenti saranno tendenzialmente 3 e le assenti 1. Nei 24 colpi necessari a formare 8 figure di 3, invece, le figure presenti saranno tendenzialmente 5 e le assenti 3. Il tutto, e lo ripeto, in modo tendenziale perché il singolo ciclo può avere scostamenti che a volte rasentano il totale allargamento o il totale calore.

Se giochiamo su una sola Chance, non è raro che tali deviazioni dalla tendenza si presentino in successione per poi riequilibrarsi nei cicli successivi. Anche se il principio di Bernoulli è rispettato in un ampio quantitativo di prove, il segmento di permanenza che si discosta dalla tendenza ci può procurare notevoli fastidi. In pratica la figura contraria al nostro gioco può apparire per due o tre cicli consecutivi ed è proprio per questa ragione che, come promesso nel mio blog e nei precedenti sistemi, ho deciso di applicare il tipo di mutualità che seguirà, alla ricerca dei doppioni delle 4 figure di 2 sulle tre Chances.

Descrizione delle figure di 2 nelle tre Chances.

Le figure di 2 sulle Chances Semplici sono 4. Le espongo qui di seguito attribuendo loro una numerazione secondo l'ordine in cui sono descritte. Iniziamo l'esposizione in modo arbitrario partendo dal R/N, seguito dal P/D e infine dal M/P. Nello schemino posto sulla destra le figure sono inserite solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri saranno individuate e indicate per la costruzione di disegni e configurazioni che, all'interno di particolari schemi, dovranno dare le chiusure per i giochi ricercati. Sarà opportuno imparare a memoria l'abbinamento delle figure con i corrispondenti numeri e per questo vedremo poi il modo più facile di visualizzarle.

Figure di 2 del R/N:

1	2	3	4
RR	RN	NN	NR

1	2	3	4

Figure di 2 del P/D:

1	2	3	4
PP	PD	DD	DP

1	2	3	4

Figure di 2 del M/P:

1	2	3	4
MM	MP	PP	PM

1	2	3	4

Credo che la loro memorizzazione sia facile; basta ricordarsi che in ogni Chance si distinguono due gruppi (o coppie): il gruppo 1-2 e il gruppo 3-4. Vediamoli.

Chance del R/N.

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

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

Chance del P/D.

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

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

Chance del M/P.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a M: l'omogenea MM e la spezzata MP.

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a P: l'omogenea PP e la spezzata PM.

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

Descrizione del gioco.

Il gioco consiste nel ricercare il primo doppione sulle quattro figure di 2 che sono formate, una alla volta, dalla successione ordinata delle tre Chances. In pratica si tirano due colpi a R/N annotando la figura che si forma. Poi si tirano i successivi due colpi a P/D e si annota il risultato come seconda figura. Poi si tirano due colpi a M/P annotando il risultato come terza figura. Poi si ricomincia il giro da capo. A ogni inserimento si giocherà per il doppiaggio di una figura già uscita. Una volta ottenuto il doppiaggio, quello sarà il limite di doppiabilità per la ricerca dei nuovi doppiaggi. Le figure precedenti a quel limite non contano più.

A questo punto dobbiamo considerare la famosa capacità elusiva della roulette. Succederà molto spesso che le figure giocabili siano le quattro disponibili e a questo punto non sapremo a quale dare la caccia perché qualsiasi colore uscirà formerà una figura doppiante. In questo caso lasceremo semplicemente sfilare due colpi a vuoto nella Chance di turno e ricominceremo a giocare quando si sarà eliminata una o più figure dal gruppo delle giocabili. Può succedere che ne restino ancora 4 se a doppiare fosse la prima entrata. In questo caso si proseguirà con l'eliminazione di un'altra figura. Il gioco tornerà valido se ne restano 3, 2 o 1 a seconda che la figura eliminata sia la terzultima, penultima o ultima. Vedremo dettagliatamente i vari casi negli esempi di gioco.

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 è in **mutualità** fra le tre Chances, la scalata della montante passa da una Chance all'altra secondo il momento in cui è richiesta la puntata.

A questo punto insisto sulle "**riduzioni di altezza**" perché sono molto importanti per evitare i ballottaggi della D'Alembert ai termini alti. E' necessario che a ogni puntata si conosca esattamente l'esposizione reale. Può, infatti, capitare che a quota 20 pezzi in D'Alembert si sia in realtà esposti solamente di 5 o 6 pezzi. E' vero che la continuazione della montante da quota 18 può dare notevoli guadagni, specialmente se ci riesce il ritorno a quota 1, ma il rovescio della medaglia è un continuo ballottaggio ai termini alti dove gli incassi possono intervallarsi a due o più perdite. Se torniamo alle quote della Martingala, la cosa non ci darà alcun fastidio, ma se continuassimo il gioco all'altezza dei 18 pezzi, non si riuscirebbe a diminuire lo

scoperto che invece aumenterebbe sempre più. In ogni caso il gioco base garantisce una certa frequenza di vincite perché il contrario significherebbe un continuo presentarsi delle quattro figure diverse seguito da una sua continua riformazione.

Trattamento dello zero.

Come il 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 nuova 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.

Descrizione dello schema.

Se fosse applicato ai numeri pieni, questo sarebbe chiamato il "**gioco della piramide**" e si svolgerebbe per partite. Infatti, la ricerca di un primo doppione nello svolgersi della permanenza è il classico gioco della piramide. Qui lo abbiamo portato sulle figure di 2 delle Chances Semplici ed essendo queste soltanto quattro, non c'è alcuna difficoltà a svolgere il gioco in modo continuato, senza divisioni o interruzioni cicliche della permanenza. Lo schema, quindi, si sviluppa in verticale su una sola colonna costituita di tre settori: uno per la **permanenza**, uno per i **simboli dei colori** e uno per il **numero delle figure**. Non c'è bisogno della riga della permanenza perché i numeri uscenti sono riportati cronologicamente nel settore della permanenza. Per facilitare l'individuazione della Chance da mettere in gioco, lo schema è intestato sulla sinistra con i simboli della Chance da inserire in ogni riga. Ho scelto arbitrariamente l'ordine delle Chances che entrano in gioco seguendo la successione R/N P/D e M/P. I numeri inseriti in ogni riga devono essere considerati secondo i colori che la intestano e determinano i relativi simboli posti nel secondo settore dello schema, nonché il numero abbinato alla figura nel terzo settore.

Iniziamo la descrizione del gioco partendo dalla quinta colonna della permanenza dove il gioco è un po' articolato.

1^A^ Partita.

Chance	Perm.	Colori	Fig.
R/N	35 31	NN	3
P/D			
M/P			

Abbiamo inserito i primi due numeri con la Chance R/N formando la prima figura 3. Ora il gioco si sposta in seconda riga, dove entra in campo la Chance P/D. Dobbiamo doppiare la figura 3 e quindi, per giocare, avremo bisogno che il primo termine sia un D per poi giocare il D per ottenere appunto la figura 3. Se come primo termine uscisse un P, non si giocherebbe nulla e s'inserirebbe soltanto la nuova figura che in quel caso sarebbe obbligatoriamente una 1 o una 2. Vediamo cosa esce.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	3	
P/D	29	D		1_D
M/P				

E' uscito il 29 che è un D. Giochiamo allora a D per la ripetizione della figura 3 che prima era a R/N e ora dovrà apparire a P/D.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	3	
P/D	29 3	D D	3	1_D + 1
M/P				
R/N				

Con il 3 abbiamo doppiato la figura 3 e ottenuto il pezzo di utile. Ora continuiamo la ricerca del doppiaggio della stessa figura a M/P. Per giocare dovrà uscire un P.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	3	
P/D	29 3	D D	3	1_D + 1
M/P	2 31	M P	2	
R/N				

Con il 2 è uscito un M che, essendo d'iniziale diversa, non ci ha consentito il gioco. La nuova figura inserita è la 2 e ora cercheremo il doppiaggio delle figure 3 e 2 con la Chance R/N nella riga sottostante. Poiché entrambe le figure fanno parte di una diversa coppia (a iniziale diversa), dobbiamo aspettare l'uscita di una nuova iniziale per sapere cosa giocare poi.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	3	
P/D	29 3	D D	3	1_D + 1
M/P	2 31	M P	2	
R/N	7	R		1_N

Con il 7 abbiamo inserito il primo termine della prossima figura a R/N. Poiché la figura giocabile è la 2 (R/N) abbiamo puntato a N.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	3	
P/D	29 3	D D	3	1_D + (3) 1
M/P	2 31	M P	2	
R/N	7 16	R R	1	1_N – (16)

Con il 16 abbiamo sbagliato la figura 2 e inserito la 1, che ora diventa giocabile con le figure 3 e 2. Per il gioco successivo, a P/D, dobbiamo anticipare la puntata al primo termine P per le figure 1 e 2. Se uscirà D giocheremo, per la figura 3, un D.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	$1_D + (3)$ ①
M/P	2 31	M P	2	
R/N	7 16	R R	1	$1_N - (16)$
P/D	14	P		$2_P + (14)$ ①
M/P				

Con il 14 (P) abbiamo vinto l'anticipo per le figure 1 o 2. Completiamo la figura (che sarà un 1 o un 2) tirando un numero a vuoto.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	$1_D + (3)$ ①
M/P	2 31	M P	②	
R/N	7 16	R R	1	$1_N - (16)$
P/D	14 27	P D	2	$2_P + (14)$ ①
M/P				

Con il 27 abbiamo completato la figura vincente e doppiato la figura 2. Ora le figure antecedenti a quest'ultimo doppione non contano più. La ricerca si svolgerà sulle successive, che in questo caso sono la 1 e la 2. Poiché le due figure fanno parte della stessa coppia, anticipiamo la puntata a M nella riga sottostante.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	$1_D + (3)$ ①
M/P	2 31	M P	②	
R/N	7 16	R R	1	$1_N - (16)$
P/D	14 27	P D	②	$2_P + (14)$ ①
M/P	14 19	M P	2	$1_M + (14)$ ①

Con il 14 abbiamo vinto l'anticipo per il doppiaggio della prossima figura che sarà un 1 o un 2. Con il 19 abbiamo completato la figura 2 tirando un numero a vuoto. Ora di giocabile rimane soltanto l'ultima figura 2, mentre le precedenti non doppiate sono eliminate dal gioco. Credo che il procedimento sia chiaro quindi vado avanti più spedito avanzando riga per riga.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	$1_D + (3)$ ①
M/P	2 31	M P	②	
R/N	7 16	R R	1	$1_N - (16)$
P/D	14 27	P D	②	$2_P + (14)$ ①
M/P	14 19	M P	2	$1_M + (14)$ ①
R/N	25 23	R R	1	$1_N - (23)$
P/D				
M/P				

Con il 25 abbiamo avuto l'iniziale per la figura 2 a R/N e con il 23 abbiamo sbagliato figura inserendo la 1. Ora le figure giocabili sono la 2 e la 1. Anticipiamo la puntata al primo termine della Chance P/D puntando a P.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	$1_D + (3)$ ①
M/P	2 31	M P	②	
R/N	7 16	R R	1	$1_N - (16)$
P/D	14 27	P D	②	$2_P + (14)$ ①
M/P	14 19	M P	②	$1_M + (14)$ ①
R/N	25 23	R R	1	$1_N - (23)$
P/D	16 2	R N	2	$2_P + (16)$ ①
M/P				

Con il 16 abbiamo vinto l'anticipo a P e con il 2 abbiamo inserito la figura 2 che ha doppiato la precedente. La coppia 1 e 2 resta ancora giocabile e quindi puntiamo subito a M per l'anticipo.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
R/N	35 31	NN	③	
P/D	29 3	D D	3	$1_D + (3)$ ①
M/P	2 31	M P	②	
R/N	7 16	R R	1	$1_N - (16)$
P/D	14 27	P D	②	$2_P + (14)$ ①
M/P	14 19	M P	②	$1_M + (14)$ ①
R/N	25 23	R R	①	$1_N - (23)$
P/D	16 2	R N	2	$2_P + (16)$ ①
M/P	11 0 9	M M	①	$1_M + (11)$ ①
R/N	25 3	R R	1	$1_R + (25)$ ①
P/D				

Con il numero 11 abbiamo vinto l'anticipo per le figure 1 e 2 a M/P. Con il 25 abbiamo vinto l'anticipo per le figure 1 e 2 a R/N.

Il resto della permanenza sulla quinta colonna continua con quest'andazzo di vincite e arriva soltanto a quota 8 della Martingala. Anche le altre colonne della permanenza non si discostano di molto da questi risultati tranne un caso in prima colonna, dove sono arrivato a quota 16 della D'Alembert. Ora vediamo quella sezione di gioco che ci impegna per più partite prima di arrivare all'utile finale di 3 pezzi.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
M/P	7 24	M P	2	
R/N	4 34	N R	4	
P/D	13 1	D D	3	1_P – (1)
M/P	11 18	M M	1	2_P – (11) 4_P – (18)
R/N				
P/D				

Gli inserimenti della permanenza hanno prodotto le 4 figure diverse. Ora dovremo eliminarne una per rendere possibile il gioco.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
M/P	7 24	M P	2	
R/N	4 34	N R	4	
P/D	13 1	D D	3	1_P – (1)
M/P	11 18	M M	1	2_P – (11) 4_P – (18)
R/N	10 $_0$ 33	N N	3	
P/D	32 17	P D	2	8_P – (17)
M/P	28 16	P M	4	10_M – (28) 12_P – (16)
R/N				

Con il 10 e 11 33 abbiamo eliminato la figura 3 che, come nuova figura, resta in gioco con la 1. Segue l'inserimento della figura 2 a P/D e poi l'inserimento della figura 4 a M/P. Abbiamo riformato le 4 figure. Dobbiamo nuovamente tirare altri numeri a vuoto per eliminarne almeno una.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
M/P	7 24	M P	2	
R/N	4 34	N R	4	
P/D	13 1	D D	3	1_P – (1)
M/P	11 18	M M	1	2_P – (11) 4_P – (18)
R/N	10 0 33	N N	3	
P/D	32 17	P D	2	8_P – (17)
M/P	28 16	P M	4	10_M – (28) 12_P – (16)
R/N	33 7	N R	4	
P/D	13 32	D P	4	14_P + (32)
M/P	27 22	P P	3	12_M – (22)
R/N	34 9	R R	1	14_N – (34)
P/D	9 23	D D	3	16_D + (9)
M/P	18 32	M P	2	14_M – (32)
R/N	27 36	R R	1	16_R + (27)
P/D	19 31	D D	3	14_P – (19) 16_D + (31)
M/P	20 0 27	P P	3	14_M – (20) ~~16_P~~ (0 27)
R/N	18 1	R R	1	
P/D	4 34	P P	1	16_P + (34)
M/P	30 23	P P	3	
R/N	14 12	R R	1	14_R + (12)
P/D	11 15	D D	3	12_D + (15) (- 1)
M/P				

Con il 33 e il 7 abbiamo eliminato la precedente figura 4. Essendo l'ultima uscita resta in gioco solo questa. Il 32 ha doppiato la figura 4. Il 27 e il 22 hanno inserito la figura 3. Poi è seguita una serie di ballottaggi nella D'Alembert in cui la massima puntata è stata di 16 pezzi. Alla fine siamo arrivati alla quota 12 con un'esposizione reale di un solo pezzo. Continuando la D'Alembert a quest'altezza si arriverebbe all'utile di 5 pezzi restando, però, sempre a quota 12. Io preferisco fare una "**riduzione di altezza**" a quota 2 pezzi ripartendo dal secondo termine della Martingala. Lo scopo del gioco è ottenere un pezzo di utile per partita e nulla di più. In questo modo possiamo superare il difetto della D'Alembert che, come tutti sanno, è per se stessa perdente nel caso di un semplice scarto 1 fra perdite e vincite ai termini alti della montante. Se le vincite si intervallano a due perdite a una quota superiore 16-18 pezzi, saranno sufficienti poche puntate per arrivare a un'esposizione rilevante prima di giungere a un pareggio fra colpi vinti e persi dal momento in cui è iniziata la scalata nei suoi termini.

Vediamo quindi la conclusione del gioco con la riduzione di altezza che porta la prossima mise da 10 a 2 pezzi.

Chance	Perm.	Colori	Fig.	
M/P	7 24	M P	2	
R/N	4 34	N R	4	
P/D	13 1	D D	3	1_P – (1)
M/P	11 18	M M	1	2_P – (11) 4_P – (18)
R/N	10 0 33	N N	3	
P/D	32 17	P D	2	8_P – (17)
M/P	28 16	P M	4	10_M – (28) 12_P – (16)
R/N	33 7	N R	4	
P/D	13 32	D P	4	14_P + (32)
M/P	27 22	P P	3	12_M – (22)
R/N	34 9	R R	1	14_N – (34)
P/D	9 23	D D	3	16_D + (9)
M/P	18 32	M P	2	14_M – (32)
R/N	27 36	R R	1	16_R + (27)
P/D	19 31	D D	3	14_P – (19) 16_D + (31)
M/P	20 0 27	P P	3	14_M – (20) ~~16_P~~ (0 27)
R/N	18 1	R R	1	
P/D	4 34	P P	1	16_P + (34)
M/P	30 23	P P	3	
R/N	14 12	R R	1	14_R + (12)
P/D	11 15	D D	3	12_D + (15) (- 1)
M/P	6 22	M P	2	2_M – (22)
R/N	24 30	N R	4	4_R – (24) 8_N – (30)
P/D	10 3	P D	2	
M/P	36 5	P M	4	10_M + (5) (-5)
R/N	10 18	N R	4	8_R + (18) 3
P/D				

Dopo la riduzione di altezza si sono riformate le 4 figure diverse. Abbiamo interrotto il gioco facendo uscire la figura 2 e con il 10 e il 18 abbiamo doppiato la figura 4 ottenendo un utile di 3 pezzi. La “riduzione di altezza” ci ha permesso di restare nell'ambito della Martingala che, con il suo ultimo termine, ci ha consentito di chiudere la partita con un utile di 3 pezzi. Questa è la linea di condotta che suggerisco di tenere. Anche se si vince di meno, si eviteranno le puntate ai termini alti della D'Alembert e si eviterà il rischio di sostare in ballottaggi che aumenterebbero sempre più l'esposizione nel caso le vincite siano alternate da due o più perdite.

Ora, per finire, vediamo come può essere aumentata la resa giornaliera con un doppio gioco usando lo stesso sistema sullo stesso tavolo. Poiché il percorso è stabilito già in partenza, nulla ci impedisce di approntare un secondo schema che parte da una diversa Chance. Non ci sarà il pericolo di accavallamenti perché l'avanzamento nei due schemi avviene con l'inserimento di due numeri alla volta e quindi, mentre un giocatore si trova su una chance, l'altro si troverà per forza in un'altra. C'è un solo caso in cui questa marcia simmetrica può essere scombinata e ciò può succedere con l'uscita consecutiva di due zeri. Questo è proprio il caso che succederà nell'esempio che vedremo. I due zeri possono uscire prima della figura o in mezzo alla figura (tra il primo e il secondo termine). In ogni caso l'evento può essere risolto annotando i due numeri (e quindi la figura) che escono dopo i due zeri, senza considerare se la mise sarà liberata o persa. In ogni caso non si dovranno fare ripuntate prima della conclusione degli esiti ai colpi successivi, né fare il partager con il banco. Il doppio imprigionamento può causare qualche confusione, ma l'importante è continuare l'avanzata simmetrica nei due schemi e cioè sempre alla pari.

Farò iniziare il secondo giocatore con la sequenza M/P, R/N, P/D.

Chance	Perm.	Colori	Fig.		
R/N	18 28	RN	②		
P/D	30 33	P D	②	1_D + (33)	①
M/P	31 21	P P	3		
R/N	27 $_0$ 36	R R	①	1_N – (36)	
P/D	2 29	P D	②	2_P + (2)	①
M/P	27 1	P M	4	1_M – (27) 2_P – (1)	
R/N	5 $_0$ 23	R R	1		
P/D	3 31	D D	3	4_P – (3) 8_P – (31)	
M/P	15 19	M P	②		
R/N	34 26	R N	②		
P/D	30 12	P P	①	10_D – (12)	
M/P	12 30	M P	2	12_M + (12)	
R/N	22 25	N R	4	10_R – (22)	
P/D	6 8	P P	①	12_P + (6)	
M/P	6 10	M M	1	10_M + (6) (-1)	
R/N	35 15	N N	③		
P/D	$_{00}$ 15 5	D D	3	2_D + (5)	①
M/P	17 11	M M	1		
R/N	8 7	N R	④	1_N – (7)	
P/D	29 10	D P	4	2_D + (29)	①
M/P	1 7	M M	1		

Chance	Perm.	Colori	Fig.		
M/P	18 28	M P	②		
R/N	30 33	R N	2	1_N + (33)	①
P/D	31 21	D D	③		
M/P	27 $_0$ 36	P P	③	~~1_P~~ (0 36)	
R/N	2 29	N N	③	1_N + (29)	①
P/D	27 1	D D	3	1_D + (1)	①
M/P	5 $_0$ 23	M P	②		
R/N	3 31	R N	2	1_N + (31)	①
P/D	15 19	D D	③		
M/P	34 26	P P	3	1_P + (26)	①
R/N	30 12	R R	①		
P/D	12 30	P P	1	1_P + (30)	①
M/P	22 25	P P	③		
R/N	6 8	N N	3	1_N + (8)	①
P/D	6 10	P P	1		
M/P	35 15	P M	④	1_P – (15)	
R/N	$_{00}$ 15 5	N R	4	2_N – (0 0 15 5)	
P/D	17 11	D D	③	4_P – (11)	
M/P	8 7	M M	1	8_P – (8)	
R/N	29 10	N N	③	10_N + (29)	
P/D	1 7	D D	3	8_D + (7)	③

Il doppio gioco comporterà senz'altro la puntata contemporanea su due Chances ma, essendo i giochi indipendenti, non ci sarà confusione sulle masse da puntare. Entrambi i giocatori seguono la loro strada indipendente. Il doppio zero non ha prodotto difficoltà nel primo schema perché la puntata è stata fatta dopo l'uscita del

15. Nel secondo schema, invece, ha imprigionato per due volte la puntata dei 2 pezzi a N. Il 15 (N) ha liberato la mise una prima volta ma il 5 (un R) ha determinato il suo ritiro da parte del banco. In entrambi i casi, nei due schemi, sono stati rilevati i due numeri dopo i due zeri e nulla è cambiato per l'avanzamento simmetrico.

Nel primo schema, mentre eravamo a quota 10 della D'Alembert, avevamo un'esposizione reale di un solo pezzo. Abbiamo, quindi, fatto una "riduzione di altezza" puntando i 2 pezzi del secondo termine della Martingala e ottenuto subito l'utile di 1 pezzo.

Altre soluzioni di gioco.

Naturalmente si possono adottare altre soluzioni di gioco e per coloro che hanno un po' di fantasia non dovrebbe essere difficile. Il punto sta nel creare un certo percorso che sia difficilmente ricreabile nel suo contrario dalla permanenza. Per esempio si possono usare due sole Chances invece di 3, oppure alternare l'ordine delle Chances in modo disordinato per non adottare una linea di condotta sempre uguale.

Conclusioni.

Come ho già detto, questo non è altro che il gioco della **piramide** portato sulle Chances Semplici e, come per quel gioco, il pericolo è costituito dagli allargamenti delle Chances che entrano in gioco. Mentre sulle Chances multiple troviamo allargamenti di pieni, sestine, terzine o cavalli, qui troveremo allargamenti di figure di 2 che però saranno limitati a 4 elementi. Quattro sono appunto le figure di 2 disponibili e per resistere tale limite non saremo costretti a impegnare molte puntate a vuoto. L'unico pericolo sarà la riformazione continua di queste 4 figure, ma una simile evenienza non è molto frequente. Vediamo i casi che si possono presentare con questo evento. Una volta avuto l'allargamento alle 4 figure diverse, tireremo due copi a vuoto per farne uscire almeno una.

1°) Se esce la prima entrata ci sarà un nulla di fatto perché rimangono le 4 figure che non sono giocabili.

2°) Se esce la seconda entrata, potremo perdere due puntate per le 3 figure rimaste: una per l'anticipo della coppia e una per la finale della figura isolata. In caso di perdita si riformeranno le 4 figure non giocabili.

3°) Se esce la terza entrata restano due figure giocabili e potremo perdere una puntata per un anticipo o per una finale e poi due puntate per la determinazione della quarta figura.

4°) Se invece esce l'ultima entrata resta una sola figura e non perderemo niente se l'iniziale della successiva figura fa parte della coppia opposta, oppure possiamo perdere una puntata se l'iniziale della successiva figura è giusta ma la finale è sbagliata. Resteranno poi gli esiti sulle successive due figure.

Questi sono i casi che si possono presentare dopo un allargamento totale alle 4 figure disponibili. E' chiaro che il seguito dipenderà dall'evoluzione della permanenza.

NINO ZANTIFLORE