CHANCES SEMPLICI

FIGURE DI 3

Gioco Multi-Tendenziale

Alla roulette la tendenzialità nel breve periodo è l'effetto di uno scarto realizzato dalla **Legge del terzo**, che è appunto un effetto della **Legge dello scarto**. In un limitato numero di boules, corrispondente a un **ciclo logico** sui Numeri Pieni, non usciranno mai tutti i numeri disponibili per un uguale quantitativo di estrazioni. Possiamo definire questo evento come "**scarto logico**" perchè si differenzia da quello che si può trovare in un ben maggior numero di cicli e che dipende da prolungate coincidenze fra più scarti contenuti nei cicli logici. L'unica Chance che nel breve periodo è portatrice di una tendenza affidabile è quella dei Numeri Pieni, dove vi è una certa stabilità nei risultati. Può succedere che la tendenza devii in difetto o in eccesso riguardo all'allargamento o al calore, ma tali deviazioni ben difficilmente superano i 4 punti rispetto alla media statistica delle 24 presenze, 12 assenze e 12 doppioni (inclusi tripli o superiori).

Le altre Chances multiple, comprese le figure delle Semplici, possono deviare da questa tendenza in misura più rilevante, proprio per la loro composizione che è costituita da una più ampia quantità di numeri. L'ordine di attendibilità è già stato più volte descritto in altri sistemi.

Le Chances Semplici sono soggette alla più grande indeterminatezza nel formare la configurazione tendenziale perchè, se prese a se stanti, qualsiasi risultato, che non superi certi parametri riconducibili alla radice quadrata del numero totale delle boules, è possibile. Nel loro caso la tendenza è l'equilibrio delle due Semichances, ma qualsiasi altro risultato è possibile, sia in calore (filotto di 25-30 boules) che in alternanza (intermittenza di 25-30 boules). All'interno di questi due estremi l'indeterminatezza regna indisturbata e nessuna previsione è possibile senza una quantizzazione della permanenza.

La "**quantizzazione della permanenza**" assume così un ruolo essenziale nella determinazione di quelle configurazioni tendenziali che prima erano impossibili, ma che sono indispensabili per approntare un qualsiasi tipo di attacco che sia giustificato dalla Legge sulla distribuzione delle figure. E' per questo scopo che sono state inventate le "**figure**" sulle Chances Semplici, da non confondersi con le figure sui Pieni che sono 9 e corrispondono alla somma dei componenti di ogni numero (figura dell'1**:** 1-10-19-28; figura del 2**:** 2-11-20-29; ...figura del 9**:** 9-18-27-36.). Ma questo è un altro gioco.

Credo che le Figure delle Chances Semplici siano conosciute da tutti, comunque le riassumo brevemente a beneficio dei nuovi adepti di questa "religione". Prendiamo in esame la Chance del R/N, che equivale alle altre due del P/D e del M/P e descriviamo le figure di 2 e di 3 e i loro modi di puntamento.

Figure di 2.

Ogni Figura è costruita con due boules di roulette e il calcolo combinatorio rende possibili le seguenti 4 Figure formate da un totale di 8 boules.

RR	RN	NN	NR
1	2	3	4

1	2	3	4
1	2	3	4

R	R	N	N
R	N	N	R
1	2	3	4

L'esempio riporta i due modi di rappresentare le 4 figure: uno le dispone in orizzontale e uno in verticale. Poi vi è un possibile schema per raccogliere il ciclo logico prodotto dalle 8 boules (in questo caso **schema lineare predeterminato**).

Figure di 3.

Ogni Figura è costruita con tre boules di roulette e il calcolo combinatorio rende possibili le seguenti 8 figure formate da un totale di 24 boules.

RRR	RRN	RNR	RNN	NNN	NNR	NRN	NRR
1	2	3	4	5	6	7	8

1	2	3	4	5	6	7	8
1	2	3	4	5	6	7	8

R	R	R	R	N	N	N	N
R	R	N	N	N	N	R	R
R	N	R	N	N	R	N	R
1	2	3	4	5	6	7	8

L'esempio riporta le stesse due rappresentazioni delle 8 Figure e uno schema che le raccoglie in modo ordinato e predeterminato.

COME SI GIOCANO LE FIGURE?

Figure di 2 di una Chance Semplice.

Una figura di 2 su una Chance Semplice è formata da due colpi consecutivi di roulette. Poiché la Chance è costituita da due Semichances (per esempio Rosso e Nero) possiamo definirla come "**Chance a modalità 2"** proprio perché al suo interno vi sono soltanto due opzioni**:** o esce R o esce N. In base al calcolo combinatorio, possiamo raffigurare le quattro combinazioni possibili di queste figure di 2.

1	2	3	4
R	R	N	N
R	N	N	R

1	2	3	4
P	P	D	D
P	D	D	P

1	2	3	4
M	M	P	P
M	P	P	M

I colpi necessari a formare queste quattro figure sono 8 e nessun'altra figura all'infuori di queste è possibile. Queste 4 figure sono le uniche possibili che si possono formare con il calcolo combinatorio. Ho ordinato arbitrariamente la loro

disposizione in questo modo e a ogni figura è associato un numero dall'uno al quattro. Naturalmente è possibile qualsiasi altra disposizione ma penso che questa sia la più semplice da memorizzare per una facile individuazione del loro numero nella pratica del gioco.

Modalità di puntamento su 1, 2, 3 figure.

Nei giochi a maturazione geometrica capita di dover giocare 1, 2, 3 figure diverse e quindi vediamo i vari casi che si possono presentare, premettendo che qui non si parla di "Paroli" e perciò si cerca di vincere sul **completamento** della figura allo scopo di minimizzare l'esposizione e, di conseguenza, ottenere l'utile minimo.

1°) Gioco di **una** figura di 2.

Per giocare una sola figura è facile. Basta aspettare il primo termine che servirà di riferimento e, se questo è uguale al colore dell'iniziale della figura che dobbiamo giocare, si gioca il termine finale. Ecco alcuni esempi.

Se si gioca per la figura RN (2), si aspetta che esca un R e poi si gioca a N.

Se si gioca per la figura PP (1), si aspetta che esca un P e poi si gioca a P.

Il procedimento è molto semplice. Se il primo termine di riferimento non è del colore giusto per la figura da giocare, non si gioca perché uscirà una figura diversa e si aspetterà lo sviluppo successivo del sistema.

2°) Gioco di **due** figure di 2.

Per giocare 2 figure si deve vedere se queste fanno parte di una delle due **coppie** 1-2 o 3-4, oppure se le due figure fanno parte di un **abbinamento** 1-3, 1-4, 2-3 o 2-4. Nel primo caso (**coppia**) abbiamo le coppie RR e RN, oppure NN e NR. Entrambe le figure di ogni coppia iniziano con lo stesso colore e quindi si dovrà puntare quel colore all'inserimento del primo termine della figura perché poi non si saprebbe che colore scegliere per ottenere una delle due figure ricercate.

Coppia 1-2.

R	R
R	N

← Gioco subito a R perché poi non saprei cosa giocare. Entrambe le figure vincono.
Se il primo colpo è vincente non gioco nulla.

Coppia 3-4.

N	N
N	R

← Gioco subito a N perché poi non saprei cosa giocare. Entrambe le figure vincono.
Se il primo colpo è vincente non gioco nulla.

Nel secondo caso (**abbinamento**) abbiamo due figure con l'iniziale diversa RR e NN, oppure RR e NR, oppure RN e NN, oppure RN e NR. Poiché i primi termini di entrambe le figure sono di colore diverso, si aspetterà l'uscita del primo termine e poi si giocherà il colore che forma la figura ricercata. Vediamo qui di seguito due esempi.

Coppia 1-4.

R	N
R	R

Aspetto l'uscita di uno dei due termini e poi gioco la finale..
← Se prima è uscito R gioco a R. Se prima è uscito N gioco a R.

Coppia 1-3.

R	N
R	N

Aspetto l'uscita di uno dei due termini e poi gioco la finale..
← Se prima è uscito R gioco a R. Se prima è uscito N gioco a N.

3°) Gioco di **tre** figure di 2.

Le tre figure da giocare sono obbligatoriamente costituite da una "**coppia**" che può quindi essere la 1-2 o la 3-4, più una figura singola, isolata, appartenente all'**abbinamento**. Le combinazioni possibili sono: 1-2 e 3, oppure 1-2 e 4, oppure 3-4 e 1, oppure 3-4 e 2. Per giocare quindi 3 figure si deve prima di tutto vedere quali delle tre costituiscono la coppia, che può essere la 1-2 o la 3-4 e giocare subito il primo termine della coppia. Se è la prima coppia (1-2), si gioca subito a R; se è la seconda (3-4), si gioca subito a N. In caso di vincita non si gioca il secondo colpo della figura perché qualsiasi colore uscirà, formerà una delle due figure ricercate. Se sbagliamo il primo colpo, significa che non si formerà una delle due figure della coppia e quindi giocheremo il colpo successivo per la formazione di quella figura isolata prevista nell'attacco. Vediamo i quattro esempi possibili.

Figure 1-2-3

R	R	N	← Gioco il primo colpo a R.
R	N	N	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a N per la figura 3.

Figure 1-2-4

R	R	N	← Gioco il primo colpo a R.
R	N	R	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a R per la figura 4.

Figure 3-4-1

N	N	R	← Gioco il primo colpo a N.
N	R	R	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a R per la figura 1.

Figure 3-4-2

N	N	R	← Gioco il primo colpo a N.
N	R	N	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a N per la figura 2.

Il gioco delle quattro figure di 2 non è possibile perché tutti i colori vincono.

Figure di 3 di una Chance Semplice.

Una figura di 3 su una Chance Semplice è formata da tre colpi consecutivi di roulette e, in base al calcolo combinatorio, si possono ottenere otto combinazioni possibili. Per semplicità, questa volta prendiamo in considerazione soltanto la Chance del R/N.

1	2	3	4	5	6	7	8	
R	R	R	R	N	N	N	N	4 primi termini iniziano a R e quattro a N.
R	R	N	N	N	N	R	R	I 4 termini a R e a N sono accoppiati.
R	N	R	N	N	R	N	R	I 4 termini a R e a N sono alternati.

I colpi necessari a formare queste otto figure sono 24 e nessun'altra figura all'infuori di queste è possibile. Ho ordinato arbitrariamente la loro disposizione in questo modo e a ogni figura è associato un numero dall'1 all'8. Naturalmente è possibile qualsiasi altra disposizione ma penso che questa sia la più semplice da memorizzare per una facile individuazione nella pratica del gioco.

Modalità di puntamento delle figure di 3.

Nei giochi a maturazione geometrico-figurativa capita di dover giocare più figure per ottenere il completamento di un disegno e quindi vediamo i vari casi che si possono presentare.

1°) **Gioco di una figura di 3.**

Per giocare una sola figura è facile. Basta aspettare i primi due numeri che serviranno di riferimento e, se questi coincidono con il colore dei rispettivi termini, si gioca il termine finale. Ecco alcuni esempi.

Se si gioca per la figura RRR (1), si aspetta che escano due R e poi si gioca a R.

Se si gioca per la figura NRN (7), si aspetta che escano prima un N e un R e poi si gioca a N.

Il procedimento è molto semplice. Se anche uno dei primi due termini di riferimento non è del colore giusto per la figura da giocare, non si gioca il terzo termine perché uscirà una figura diversa e si aspetta uno sviluppo successivo del sistema.

2°) **Gioco di due figure di 3.**

Il gioco di due figure di 3 è naturalmente più complicato che per le figure di 2. La logica da seguire è di aspettare l'ultima possibilità in cui vi sia una scelta obbligata, oltre la quale non si potrà giocare perché entrambe le Semichances sarebbero vincenti. Espongo qui di seguito le combinazioni possibili prendendo come esempio le 4 figure inizianti a R. Per quelle a N è la stessa cosa.

a) Se hanno il primo termine uguale.

Figure 1-2.

R	R
R	R
R	N

← Si gioca R al 2° termine perché poi entrambi i colori sono vincenti.

Figure 1-3.

R	R
R	N
R	R

← Si gioca R al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 1-4.

R	R
R	N
R	N

← Si gioca R o N al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 2-3.

R	R
R	N
N	R

← Si gioca N o R al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 2-4.

R	R
R	N
N	N

← Si gioca N al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

b) Se hanno il primo termine diverso è come se si giocasse su una sola figura e quindi si aspettano i primi due colpi e poi si gioca per il terzo.

3°) **Gioco di tre figure di 3.**

Vale sempre la regola di giocare sul colore che poi al colpo successivo non ci permetterà un gioco obbligato su una Semichance. Espongo solo un paio di esempi.

Figure 1-2-5.

R	R	N	Non gioco. Se esce R giocherò il 2° termine a R. Se esce N non giocherò.
R	R	N	← Se prima è uscito R gioco R. Se è uscito N non gioco.
R	N	N	← Se prima è uscito R ho già vinto. Se è uscito N gioco N.

Figure 4-6-7.

R	N	N	Non gioco. Se esce R non giocherò il 2° termine. Se esce N non giocherò.
N	N	R	Se prima è uscito R non gioco. Se prima è uscito N non gioco.
N	R	N	← Se prima è uscito RN gioco N. Se prima è uscito R gioco N.

4°) **Gioco di quattro figure di 3.**

Il procedimento per giocare più figure è sempre uguale: si deve individuare, fra le varie figure poste in gioco, quale Semichance che, uscendo, non rende possibile la puntata successiva perché entrerebbero in gioco entrambe le Semichances. Quella Semichance che preclude il gioco successivo dovrà essere giocata.

Figure 1-3-4-7.

R	R	R	N	Non gioco perché tutte le possibilità sono aperte.
R	N	N	R	← Se prima è uscito R gioco N. Se prima è uscito N non gioco.
R	R	N	N	← Se prima è uscito RR gioco R. Se prima è uscito NR gioco N.

In pratica il gioco avviene sempre sull'ultima possibilità di ottenere la figura che stiamo cercando. In qualunque momento, se al colpo successivo non abbiamo scelta di gioco perché dovrebbero essere giocate entrambe le Semichances, dobbiamo giocare la Semichance presente in quel momento e che precede la scelta impossibile.

Nel caso in cui le 4 figure da giocare appartenessero tutte alla stessa iniziale, si dovrà anticipare la puntata al primo termine perché nei due colpi successivi non ci sarebbe alcuna scelta di gioco. Ci si troverebbe sempre a dover puntare sia R che N perché la figura uscente sarà per forza una di queste quattro.

Queste sono le tecniche di puntamento per la ricerca di una o più figure sulle Chances Semplici. Non è un procedimento difficile, ma chi non ha mai praticato simili giochi dovrà avere un po' di pazienza per comprendere i vari passi che portano poi a giocare contemporaneamente anche cinque o sei figure diverse.

Fin qui abbiamo definito cosa sono le Figure sulle Chances Semplici e come devono essere puntate quando se ne gioca più di una nello stesso momento. E' chiaro che prima di approntare un qualsiasi gioco si dovrà stabilire su quali figure giocare**:** se quelle di 2 o di 3, perchè l'uso contemporaneo di entrambe creerebbe soltanto confusione nello stabilire le configurazioni attaccabili.

MULTI-TENDENZIALITA'

Il gioco che ora espongo si avvale di due configurazioni dovute alla tendenza che la **Legge del terzo** realizza in un ciclo logico di figure di 3. Vediamo di cosa si tratta. L'inserimento delle 8 figure di 3 in uno schema lineare produce una tendenza che se fosse perfettamente proporzionata darebbe una configurazione simile a questa**:**

1	2	3	4	5	6	7	8
	②	3	4	5	⑥		8

In questo esempio manca la figura 1 perchè è stata doppiata la 2 e manca la figura 7 perchè è stata doppiata la 6. Delle 8 figure inserite, due sono stati doppioni di figure già apparse una prima volta. Questa è la configurazione perfetta che, pur contenendo in se una grande aleatorietà, conserva una tendenzialità che si manifesta in un grande quantitativo di boules. La configurazione perfetta su 8 figure sarebbe di 5 presenze e 3 vuoti, ma se consideriamo un risultato distinto per entrambe le Semichances, dobbiamo contare su tre presenze e un doppione. La posizione delle figure non ha importanza, l'importante è che vi sia una tendenza per le configurazioni perfette in entrambe le Semichances. A questo punto abbiamo stabilito la tendenza e ora passiamo a un attacco che sia in grado di trarne un qualche vantaggio da queste due configurazioni e quindi partiamo dal primo dei tre tipi di attacco possibili.

1°) **ATTACCO SUL TERZO SOVRAPPOSTO:** Abbiamo già visto questo tipo di attacco con quattro diverse varianti sul metodo della "**sorapposizione":** il **sovrapposto**; il sovrapposto **casuale**; il sovrapposto **continuo**; il sovrapposto **a rotazione**. Per il primo attacco su questo gioco utilizzeremo il **sovrapposto normale**. Il precedente sistema necessitava di una configurazione perfetta di riferimento nella riga del R (prima riga), per poi giocare una coincidenza verticale sulla configurazione che si sarebbe formata nella riga del N, posta nel settore sottostante. Prima si inserivano le quattro figure sulla parte superiore dello schema e poi si giocava sull'inserimento delle quattro figure nella parte inferiore cercando una coincidenza verticale di almeno una figura. Questo è un esempio di quel gioco.

	1	3	1	4
R	RRR	RNR	RRR	RNN
N				

1	2	3	4
①		3	4
.		.	.

	1	3	1	4
R	RRR	RNR	RRR	RNN
N	NRN	NNR	NNR	NRN
	3	2	2	3

1	2	3	4
①		3	4
.	②	③.	.
		↑	

Il primo schema contiene una configurazione ottimale di riferimento in prima riga. Il secondo contiene uno sviluppo di attacco sulla sottostante riga di gioco.

Pur non avendo ottenuto la configurazione tendenziale vi è stata una coincidenza verticale tra le figure 3R e 3N.

Ora ricercheremo lo stesso tipo di chiusura, ma con il procedimento degli **inserimenti alternati** fra la riga del R e la riga del N. Ciò vuol dire che gli inserimenti delle figure sono a "**iniziale obbligata**", per la cui spiegazione vi rimando ai precedenti sistemi. Ecco come si svolge il primo attacco di questo gioco. Inseriamo la prima figura nella riga del R.

1^A Partita.

Perman. 14 17 3
3

	3				1	2	3	4
R	RNR						3	
N							•	

Abbiamo inserito la figura 3R e ora cercheremo la coincidenza con la corrispondente figura 3N nella riga inferiore. Dobbiamo aspettare l'uscita di un N e di un R per poi giocare a N e cioè per la figura NRN giocando il terzo termine.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23
3 2

	3				1	2	3	4
R	RNR						3	
N	NNR					2	•	
	2							

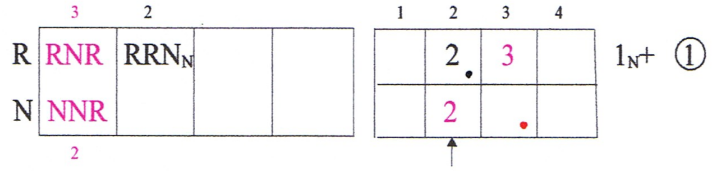
Abbiamo lasciato sfilare i numeri 32 e 16 perchè non sono del colore di competenza e cioè non sono N. Dopo il 24 abbiamo atteso la successiva boule che doveva determinare il successivo gioco. Se fosse stato un N non avremmo giocato; se fosse stato un R avremmo giocato a N per la figura 3N. E' uscito il 29N e quindi sarebbe uscita una figura diversa dalla 3N. Non abbiamo giocato aspettando però il completamento della nuova figura entrante. Con il 23 abbiamo inserito la figura 2N e ora cercheremo la coincidenza sulla figura 2R in prima riga. Aspetteremo che esca un R e se poi uscirà un altro R giocheremo a N per la figura RRN (2R).

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32
3 2

	3				1	2	3	4
R	RNR	RR N				•	3	
N	NNR					2	•	
	2							

Sono usciti i numeri 27 e 32 entrambi R e perciò ora giocheremo a N per la figura RRN. Se al posto del 32R fosse uscito un numero N, non potremmo giocare perchè si formerebbe una delle due figure 3R o 4R che non sono in gioco.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20
3R 2N 2R



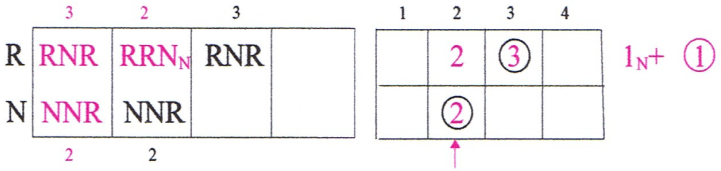
Il numero 20N ha formato la figura 2R (RRN) centrando la coincidenza con la figura 2N già presente nella seconda riga (del N).

Con questa vincita abbiamo concluso il primo attacco della partita. Ora passiamo agli altri due, sempre nella stessa partita.

2°) **ATTACCO SUL TERZO PERFETTO**.

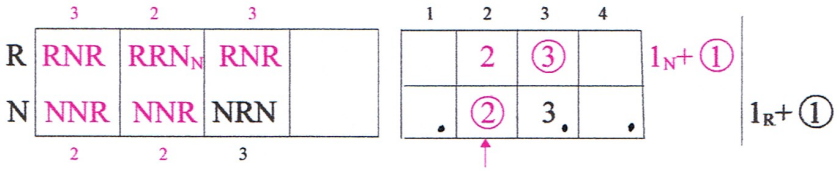
Abbiamo concluso positivamente il primo attacco su una coincidenza del terzo sovrapposto. Ora non cercheremo altre coincidenze ma cercheremo la formazione del terzo perfetto in entrambe le righe. Per questo attacco dovremo aspettare che le figure inserite lo rendano possibile con una scelta obbligata. Passiamo sulla riga del N, ma in questo momento in seconda riga (del N) vi è una sola figura che ovviamente non ci da una scelta obbligata per ottenere la configurazione del terzo perfetto. Inseriamo altre figure fino ad ottenere la condizione giocabile.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3
3R 2N 2R 2N 3R



Con i numeri 10 17 30 abbiamo doppiato la figura 2N in seconda riga e con i numeri 23 6 3 abbiamo doppiato la figura 3R in prima riga. Ora passiamo alla riga del N dove abbiamo un'unica figura doppiata. La tendenza ci dice che ci devono essere 3 presenze singole e un doppione. Poichè il doppione l'abbiamo già ottenuto, andiamo alla caccia di una delle altre due possibili presenze singole. Giocheremo quindi per le figure 1-3-4. Il metodo per il puntamento di tre figure di 3 l'abbiamo visto all'inizio e perciò ritengo che sia conosciuto. Aspetteremo l'iniziale obbligata N e poi punteremo subito l'anticipo a R per la coppia 3-4 (N<u>R</u>N e N<u>R</u>R: giocheremo il termine sottolineato). Se sbagliamo l'anticipo al secondo termine perchè esce N, giocheremo il terzo termine a N per la figura 1 (NNN).

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8
3R 2N 2R 2N 3R 3N



Il numero 9 ci ha fatto vincere l'anticipo e quindi abbiamo completato la figura con il terzo termine che è stato il numero 8 e ha formato la figura 3N. Ora passiamo

in prima riga dove troviamo due presenze di cui una è un doppione. Qui daremo la caccia alla terza presenza che dovrà presentarsi con la figura 1R o 4R. Aspetteremo i primi due termini e se il secondo sarà un R giocheremo a Rper la figura 1 RRR; se sarà un N giocheremo a N per la figura 4 RNN.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21
3R 2N 2R 2N 3R 3N 1R

	3	2	3	1
R	RNR	RRN$_N$	RNR	RRR
N	NNR	NNR	NRN	
	2	2	3	

1	2	3	4			
1	2	③		1$_N$+①		1$_R$+①
	②	3			1$_R$+①	

Il 27 è stato del colore di competenza. Il 9 è stato il secondo termine del colore giusto per la figura 1R (RRR) e il 21 ci ha fatto vincere con la figura 1R che costituisce la terza presenza nella configurazione perfetta della prima riga. Ora non ci resta che giocare sull'ultimo inserimento nella riga del N cercando le figure 1N e 4N per il terzo perfetto anche in questa riga (ma volendo si può chiudere qui la partita).

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21
3R 2N 2R 2N 3R 3N 1R

0 25 30 10 30 31
3N

	3	2	3	1
R	RNR	RRN$_N$	RNR	RRR
N	NNR	NNR	NRN	NRN
	2	2	3	3

1	2	3	4			
1	2	③		1$_N$+①		1$_R$+①
	②	③			1$_R$+①	1$_R$-

Dopo il 10 e il 30 abbiamo giocato a R per la figura 4 NRR ma il 31N ha doppiato la figura 3N facendoci perdere la puntata.

Abbiamo finito l'inserimento delle 8 figure e concluso anche la partita. Il gioco **multitendenziale** ha prodotto tre vincite e una perdita e quindi restiamo con un utile di 2 pezzi. La tendenza si è manifestata solo in prima riga. Ora passiamo alla seconda partita. Poichè la partita appena conclusa ha prodotto un utile, non cercheremo il recupero del pezzo perso e ricominceremo da capo la montante. Ogni partita che chiude in attivo fra vincite e perdite, interrompe la scalata della montante.

Manovra finanziaria.

Questo gioco consiste nel ricercare due tipi di sviluppo della configurazione tendenziale delle 4 figure di entrambe le Semichances. Gli incassi possibili non sono certi e quantificabili con sicurezza e quindi userò la montante "**Martingala + D'Alembert a pezzo doppio**", già vista in precedenti sistemi, ma a scaglioni crescenti fino al recupero dell'eventuale scoperto. Eccone uno sviluppo di 4 scaglioni.

1-2-4-8 / 10-12-14-16-18, ecc.
2-4-8-16 / 18-20-22-24-28, ecc.
3-6-12-24 / 26-28-30-32-34, ecc.
4-8-16-32 / 34-36-38-40-42, ecc.

Ogni scaglione è valido per una singola partita ed è utilizzato, passando al successivo, solo se la precedente partita rimane in perdita.

Accorgimento della Prepuntata contraria.

Anche questo accorgimento è stato visto nei precedenti sistemi. Con questo sistema la prepuntata è utilizzata, se si è in passivo, nel passaggio fra una riga e l'altra e fra una partita e l'altra, ma solo se la partita appena conclusa ha chiuso con un saldo negativo fra vincite e perdite. Se il saldo è attivo non si applica sulla nuova partita. Questo, naturalmente, è un mio consiglio. Inseriamo la prima figura nella riga del R e poi giochiamo, se possibile, la sua coincidenza nella riga del N.

2^A Partita.

Perman. 21 34 16 13 7 24
1R 2N

	1				1	2	3	4
R	RRR				1			
N	NRN				•		3	
	3							

Il gioco non è stato possibile perchè il secondo termine della figura entrante è stato un R. La figura da giocare era la 1N (NNN) e invece è entrata la 3N. Ora cerchiamo la coincidenza nella riga del R con la figura 3R (RNR).

Perman. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1
1R 3N 3R

	1	3			1	2	3	4	
R	RRR	RNR			1		3 •		1_R+ ①
N	NRN				•		3		
	3						↑		

Abbiamo lasciato sfilare il 4 perchè non del colore di competenza. Dopo il 13 abbiamo giocato a R per la figura RNR e abbiamo vinto con il numero 1R. Chiudiamo il gioco sulle coincidenze e passiamo al terzo perfetto nelle due righe. Inseriamo le figure mancanti fino ad arrivare alla prima apertura di gioco obbligato.

Perman. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28
1R 3N 3R 3N 4R

	1	3	4		1	2	3	4	
R	RRR	RNR	RNN		1		3	4	1_R+ ①
N	NRN	NRN			•	•	③	•	
	3	3					↑		

In seconda riga abbiamo doppiato la figura 3N e in prima abbiamo inserito la 4R. A questo punto il gioco del terzo perfetto è fattibile in entrambe le righe. Poichè dobbiamo passare in seconda riga, dove abbiamo già il doppione, giocheremo per l'apparizione di una presenza semplice e quindi giochiamo per le figure 1-2-4. Per la coppia 1-2 aspetteremo l'iniziale di competenza e poi giocheremo subito l'anticipo al secondo termine a N. Se il colpo è perdente, giocheremo il terzo termine a R per la figura 4N (NRR).

Perman. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13
1R 3N 3R 3N 4R 3N

	1	3	4		1	2	3	4		
R	RRR	RNR	RNN		1		3	4	1_R+ ①	
N	NRN	NRN	NRN		.	.	~~3~~	.		1_N- 2_R-
	3	3	3				↑			

Abbiamo lasciato sfilare il 16 perchè non di competenza. Dopo il 33 abbiamo giocato l'anticipo a N ma è uscito il 7R. Poi abbiamo giocato R per la finale della figura 4N (NRR) ma è uscito il 13N. Abbiamo triplicato la figura 3N. Ora passiamo alla prima riga del R con una Prepuntata contraria giocando N e poi, vincita o perdita, giocheremo per il terzo perfetto con il doppiaggio di una delle tre figure già presenti 1-3-4R. Infatti, per ottenere il terzo perfetto, ci manca soltanto il cerchio.

Perman. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22
1R 3N 3R 3N 4R 3N Prep 2R

	1	3	4	2	1	2	3	4			
R	RRR	RNR	RNN	RRN	1 .	2	3 .	4 .	1_R+ ①		Pr.4_N- 8_n- 10_R-
N	NRN	NRN	NRN				~~3~~			1_N- 2_R-	
	3	3	3				↑				

Con il 32 abbiamo sbagliato la prepuntata a N. Con il 27 abbiamo sbagliato l'anticipo per le figure 3-4R e con il 22 abbiamo sbagliato la finale R per la figura 1R. Si sono presentate le 4 figure diverse e quindi in questa riga non abbiamo ottenuto il terzo perfetto. A questo punto passiamo in seconda riga (del N) e facciamo subito una prepuntata contraria sul R. Poi giocheremo per il terzo perfetto per le figure 1-2-4N che devono ancora apparire per la prima volta. Se vinciamo la prepuntata questa andrà protratta fino al rientro dell'esposizione o fino all'uscita del colore di competenza, ma la procedura dovrebbe già essere conosciuta.

Perman. 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22
1R 3N 3R 3N 4R 3N Prep 2R

34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27
Pr. Pr. Pr. 2N

	1	3	4	2	1	2	3	4			
R	RRR	RNR	RNN	RRN	1	2	3	4	1_R+ ①		Pr.4_N- 8_n- 10_R-
N	NRN	NRN	NRN	NN_0R	.	2 .	~~3~~	.		1_N- 2_R-	Pr.12_R+ Pr.10_R+ Pr.4_R+①
	3	3	3	2			↑				1_N+ ①

Con i numeri 34 9 9 abbiamo vinto tre prepuntate a R portandoci in utile di 1 pezzo. A quel punto abbiamo smesso di prepuntare a R e abbiamo aspettato il colore di competenza N. Dopo il 31 abbiamo puntato l'anticipo a N per la coppia 1-2 e con il 20 abbiamo vinto perchè poi sarebbe uscita una delle due figure. Infatti, il successivo 27 ha inserito la figura 2N. La partita ha reso 3 pezzi di utile. Per la prossima non ci sono prepuntate da fare. Avrete notato che dopo la terza prepuntata sono usciti altri 6 R. Quanto avremmo vinto lasciando 1 pezzo in Paroli?

3^A Partita.

Perman. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6

2R 1N

	2			
R	RRN			
N	NNN			
	1			

1	2	3	4	
	2			
1	.			1_R-

Con i numeri 18 1 4 abbiamo inserito la prima figura 2R in prima riga. Siamo passati in seconda riga cercando la figura 2N (NNR). Abbiamo lasciato sfilare i numeri R e dopo il 15 abbiamo giocato a R. Abbiamo perso con il 6 e ora ritorniamo in prima riga (del R) giocando la prepuntata a N.

Perman. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3

2R 1N Pr. 1R

	2	3		
R	RRN	RNR		
N	NNN			
	1			

1	2	3	4		
.	2	3			Pr.2_N+①
1				1_R-	

Con il 22 abbiamo vinto la prepuntata. Dopo il 30 è uscito il 10N e perciò non abbiamo giocato il terzo colpo perchè sarebbe uscita una figura diversa dalla 2R. Ora passiamo alla seconda riga cercando la coincidenza sulle figure 2-3N. Sarà giocato solo il terzo colpo della figura entrante perchè fanno parte di due coppie diverse.

Perman. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6

2R 1N Pr. 1R 3N

	2	3		
R	RRN	RNR		
N	NNN	NRN		
	1	3		

1	2	3	4		
	2	3			Pr.2_N+①
1	.	3 .		1_R-	1_N+①

Dopo aver lasciato sfilare il 36 e il 5 abbiamo inserito il 10 e il 18. A questo punto la figura giocabile era la 3N (NRN) e perciò abbiamo giocato a N vincendo con il 6. Ora passiamo alla formazione del terzo perfetto inserendo le prossime due figure per avere poi la scelta obbligata di cosa giocare.

Perman. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33

2R 1N Pr. 1R 3N 2R

6 5 17

3N

	2	3	2	
R	RRN	RNR	RRN	
N	NNN	NRN	NRN	
	1	3	3	

1	2	3	4		
	②	3			Pr.2_N+①
1		③		1_R-	1_N+①

Con l'inserimento delle due figure abbiamo doppiato la figura 2R e la 3N. A questo punto il terzo perfetto va ricercato in entrambe le righe nelle due posizioni

rimaste vuote e cioè per la formazione della terza figura semplice. In prima riga giocheremo per le figure 1-4R e in seconda per le figure 2-4N. Le figure in entrambe le righe non fanno parte di una coppia e quindi giocheremo solo il terzo termine.

Perman. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33
2R 1N Pr. 1R 3N 2R

6 5 17 7 3 21 33 21 17
3N 1R 3N

	2	3	2	1
R	RRN	RNR	RRN	RRR
N	NNN	NRN	NRN	NRN
	1	3	3	3

1	2	3	4			
1	②	3			Pr.2_N+①	1_R+ ①
1		~~③~~		1_R-	1_N+ ①	1_R-

Con il 21 abbiamo vinto la figura 1R e con il 17 abbiamo perso la figura 4N perchè ha triplicato la 3N. Nella prima riga si è formato il terzo perfetto mentre in seconda abbiamo avuto soltanto un'apparizione semplice e un triplo. Ciononostante abbiamo concluso la seconda partita con un utile netto di 2 pezzi. Ricominciamo da capo partendo con la montante dall'inizio, per una nuova partita. Poichè credo che il gioco sia ormai chiaro, seguono alcune partite senza molte interruzioni.

4^A Partita.

Perman. 33 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21
1R 1N 3R 1N 1R

	1	3	1	
R	RRR	RNR	RRR	
N	NNN	NNN		
	1	1		

1	2	3	4	
①		3		
①				1_N+ ①

Abbiamo inserito la figura 1R e con il 35 abbiamo vinto la figura 1N coincidente con la prima. Abbiamo inserito le nuove figure fino al gioco obbligato per il terzo perfetto. A questo punto sulla riga del N abbiamo una figura doppiata e perciò cercheremo una singola nelle altre tre posizioni per le figure 2-3-4N.

Perman. 33 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21
1R 1N 3R 1N 1R

10 9 20 23 14 33 6 8 7
3N 2R 2N

	1	3	1	2
R	RRR	RNR	RRR	RRN
N	NNN	NNN	NRN	NNR
	1	1	3	2

1	2	3	4			
①	2	3				1_N+ ①
①	2	3		1_N+ ①	1_R+ ①	1_R+ ①

Con il 9 abbiamo vinto l'anticipo per la figura 3N della coppia 3-4N. Poi siamo passati in prima riga e abbiamo giocato per il terzo perfetto sulle figure 2-4R vincendo la figura 2R con il 33. Siamo passati in seconda riga per il gioco sulle figure 2-4N, sempre per il terzo perfetto e con il 7 abbiamo preso la figura 2N. Entrambe le righe hanno ottenuto la configurazione tendenziale del terzo perfetto e, naturalmente,

una coincidenza verticale. La partita ha dato 4 pezzi di utile e l'intera giornata è stata di 9 pezzi. Massimo impegno con la puntata vincente 37.

Multi-mutualità on line.

In Italia non ci sono molti Casinò terrestri e per di più quei pochi che ci sono, sono confinati nell'alto settentrione. Sembra proprio che la gente a sud del Po non debba andare a giocare a meno di non fare un lungo viaggio faticante e costoso. Con l'avvento di Internet, però, ora il Casinò può essere in ogni casa e il problema è superato. Rimane tuttavia un altro problema e cioè il dubbio se i vari Casinò in rete siano o meno affidabili, nel senso che nessuno ci garantisce che ciò che ci succede sia veramente il frutto di una casualità vera e scevra di condizionamenti, o piuttosto una qualche forma di raggiro ai danni degli ignari internauti.

In rete abbiamo due tipi di produzione di numeri casuali che riguardano la roulette. Abbiamo la roulette "**live**" e il "**processore**". Con la prima non ci dovrebbero essere dubbi sulla reale produzione meccanica dei numeri, ma molto spesso non è praticabile per la velocità dei lanci della pallina da parte del crouper. E' chiaro che la Casa preferisce un gioco casuale e di fortuna, con un grande numero di lanci in modo da usufruire pienamente della fatale erosione del capitale da parte della tassa a favore del banco. Un giocatore sistemista ha bisogno di un certo lasso di tempo per calcolare le sue puntate, il valore dei pezzi e i piazzamenti da fare. E' quindi logico che durante la partita capiti che il croupier lanci la pallina prima che l'imprevidente sistemista possa completare la sua puntata. Un simile evento può costare molto caro al sistemista, sia come mancato incasso, sia come maturazione di un disegno non sfruttato. Per quanto veloci si possa essere, vi assicuro che prima o poi arriva il momento di confusione fra annotazioni, svolgimento del gioco e puntate... che non si riescono a completare.

Con il "**processore**" si ha tutto il tempo necessario per fare i nostri calcoli e le nostre puntate, perchè siamo noi a "lanciare la pallina". Qui però c'è il dubbio che il processore sia pilotato dal software e che ti faccia perdere lentamente ma inesorabilmente il tuo capitale. In effetti non c'è alcuna notizia di eventuali controlli da parte dell'AAMS, che dovrebbe essere garante dell'assoluta onestà delle case da gioco in rete. Certo che se ci fosse una qualche pubblicità su un simile fatto, l'utente si farebbe spennare con la consapevolezza che ciò è dipeso dalla permanenza del momento e non dalla volontà dei gestori.

Ho fatto questa premessa perchè sento il dovere di proporre la fattibilità del gioco "**multi-tendenziale**" anche per i Casinò in rete, rendendolo però possibile a dispetto del limitato "range" che in rete ci viene imposto sulle Semplici, a differenza di quello dei Casinò terrestri. Ci sono molti Casinò in rete, ma mi risulta che sulle Semplici il range fra minimi e massimi sia sempre corto. Con un range così limitato, per esempio, non potremmo superare il quinto colpo di Martingala o non potremmo andare molto avanti nel seguire una qualsiasi altra montante. Vi è un modo per aggirare l'ostacolo e aumentare così enormemente il range d'azione dalla puntata minima a quella massima**:** non dobbiamo fare altro che utilizzare come gioco la

Chance del Passe e Manque che però dovrà essere puntata giocando le tre sestine che compongono le due Semichances. Se giochiamo il Manque si punteranno le sestine 1-2-3; se giochiamo il Passe si punteranno le sestine 4-5-6. In questo modo ognuno può partire dal pezzo iniziale che più gli aggrada e poichè i massimi per le sestine sono abbastanza alti, potrà fare tutte le montanti che vuole. Dovrà solo moltipolicare per 3 i pezzi indicati per la Semplice perchè ogni volta che si punta il Manque o il Passe le sestine puntate saranno tre. Sappiamo che in rete i minimi sulle multiple sono molto bassi e quindi si può manovrare la montante partendo addirittura da 50c. o 1€ per sestina (1,5 o 3 per la puntata totale) e aumentare secondo il tipo di montante.

Vediamo allora lo stesso sviluppo del precedente gioco fatto sulla Chance R/N, portato sul P/M e giocando le tre sestine di competenza. Di fianco allo schema è riportata la puntata sulla Semplice mentre nel carnet sono riportate le puntate sulle 3 sestine di competenza.

1^A Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30
(1M: 14 17 3; 3P: 32 16 24; 2M: 10 17 30)

	1	2		
R	MMM	MMP		
N	PMP			
	3			

1	2	3	4
1	2	.	
.		3	

Abbiamo inserito la prima figura 1M e con l'inserimento della seconda nella riga del P non abbiamo potuto giocare perchè il secondo termine era un M, non adatto per la figura 1P (PPP). Siamo passati in prima riga, ma anche qui non abbiamo potuto giocare perchè il secondo termine era un M non adatto per la figura 3M (MPM). Ora passiamo in seconda riga.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23
(1M: 14 17 3; 3P: 32 16 24; 2M: 10 17 30; 3P: 28 13 23)

	1	2		
R	MMM	MMP		
N	PMP	PMP		
	3	3		

1	2	3	4	
1	2			
.	.	3		1_{P-}

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
13 23	4_1 5_1 6_1	-3			

Con l'inserimnento della seconda figura nella riga del P abbiamo cercato la coincidenza sulle figure 1-2P giocando l'anticipo a P ma la figura entrante è stata un doppione della 3P. Con il 13 abbiamo perso un solo colpo perchè non c'è ancora una terza figura da giocare e perciò abbiamo completato la figura con il 23. Torniamo in prima riga (del M) e, siccome siamo esposti di 1 pezzo, facciamo una prepuntata contraria a P. L'esposizione reale è di 3 pezzi ma noi li calcoliamo come se fossero 1, corrispondente alla mise di una sestina.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28
1M 3P 2M 3P Pr. 2M

	1	2	2	
R	MMM	MMP	MMP	
N	PMP	PMP		
	3	3		

1	2	3	4	
1	②	•		Pr.2_P-
		③		1_P-

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
6	4_2 5_2 6_2	-3			
3		-9			
28					

Con il 6 perdiamo la prepuntata a P perchè è del colore di competenza (chiamandolo "colore" intendo la Semichance della Semplice, qualunque essa sia). Il secondo termine non è stato giocato perchè doveva indicare la possibilità di gioco per la figura 3M e il terzo termine non è stato giocato perchè il secondo era sbagliato e non poteva produrre la figura 3M. E' stata doppiata la figura 2M. Ora passiamo in seconda riga cercando la coincidenza fulle figure 1-2P. Facciamo la solita prepuntata a M e cioè sul colore contrario di quello di competenza.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21
1M 3P 2M 3P Pr. 2M Pr. 3P

	1	2	2	
R	MMM	MMP	MMP	
N	PMP	PMP	PMP	
	3	3	3	

1	2	3	4	
1	②			Pr.2_P-
•	•	~~③~~		1_P- Pr.4_M+① 1_P-

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
9	1_4 2_4+ 3_4	-9			
8		-21	+24		+3
27					
9	4_1 5_1 6_1	-3			
21					

Con il 9 abbiamo vinto la prepuntata ottenendo un pezzo di utile e con il 9 all'interno della figura di competenza perdiamo l'anticipo per le figure 1-2P. Il terzo termine (21) non era giocabile per le stesse ragioni di prima. Il gioco base non ha ancora fatto una vincita ma noi abbiamo già ottenuto un pezzo di utile con una prepuntata. Abbiamo inserito un triplo in seconda riga e ora passiamo in prima dove la situazione è data da un doppione e una presenza semplice. A questo punto cercheremo sia la coincidenza, non ancora avvenuta, sia il terzo perfetto sulle due posizioni vuote. Giocheremo cioè per la coppia 3-4M. Poichè siamo esposti di 1 pezzo facciamo la prepuntata a P. Ricordiamoci che la prepuntata va fatta sulla Semichance contraria a quella dove andiamo a giocare per l'inserimento della figura di turno ed è protratta fino alla realizzazionbe di un utile o fino alla comparsa della Semichance di competenza.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21
1M 3P 2M 3P Pr. 2M Pr. 3P

0 25 30 10 30 31
Pr. Pr. 4M

	1	2	2	4
R	MMM	MMP	MMP	MPP
N	PMP	PMP	PMP	
	3	3	3	

1	2	3	4	
1	②	.	4 .	
		③		1_P-

Pr.2_P- Pr.2_P- Pr.4_P+ ① 1_P+ ①
Pr.4_M+ ① 1_P-

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
0	4_2 5_2 6_2	-9			
25	4_4 5_4+ 6_4	-21	+24		+3
30					
10					
30	4_1 5_1+ 6_1	-3	+6		+3
31					

Con lo zero perdiamo la mise sulle sestine (non stiamo giocando Chances Semplici) ma con il successivo 25 vinciamo la prepuntata azzerando ancora l'esposizione e guadagnando 1 pezzo. Abbiamo lasciato sfilare il 30 e dopo il 10 abbiamo giocato l'anticipo a P per il secondo termine della coppia 3-4M. Con il 30 abbiamo vinto l'anticipo e il successivo 31 ha chiuso la figura 4M. Ora passiamo in seconda riga per la chiusura della partita. Qui c'è una sola figura triplicata e quindi andremo al terzo perfetto (questa volta inteso come tendenza). Se non entrerà un'altra volta la figura 3P (quadruplo) vinceremo obbligatoriamente all'anticipo per le figure 1-2P o alla finale della figura 4P. Sarà anche l'unica coincidenza con le tre figure della prima riga. Cercheremo quindi le tre figure 1-2-4P. Poichè non siamo in passivo non facciamo prepuntate.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21
1M 3P 2M 3P Pr. 2M Pr. 3P

0 25 30 10 30 31 21 34 16
Pr. Pr. 4M 2P

	1	2	2	4
R	MMM	MMP	MMP	MPP
N	PMP	PMP	PMP	PPM
	3	3	3	2

1	2	3	4	
1	②		4	
.	2 .	③	.	1_P-

Pr.2_P- Pr.2_P- Pr.4_P+ ① 1_P+ ①
Pr.4_M+ ① 1_P- 1_P+ ①

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
34	4_1 5_1 6_1+	-3	+6		+3
16					

Dopo il primo termine 21 abbiamo fatto l'anticipo a P per la coppia 1-2P e abbiamo vinto con il 34. Abbiamo concluso la partita sul P/M con 4 pezzi di utile, anche se la seconda riga non ha avuto la configurazione tendenziale.

Conclusioni.

La "**multi-tendenzialità**" cerca di trarre un beneficio multiplo da una configurazione classica dovuta alla tendenza che la Legge del terzo impone anche sulle figure delle Semplici. La tendenzialità è in una certa misura aleatoria, ma l'**ottimizzazione delle esigenze**, il continuo **cambio di Semichances** fra le due righe e l'accorgimento della **prepuntata contraria**, producono un gioco sostenibile.

1°) L'**ottimizzazione delle esigenze** è data da due tipi di vincite.

a) Una **coincidenza** verticale (ma potrebbero essere di più) di due figure**:** la tendenza ce ne da due, ma noi ci accontentiamo di una. Tre presenze sopra e tre presenze sotto danno obbligatoriamente due coincidenze nel caso di una tendenza rispettata in entrambe le righe.

b) Due configurazioni (anche parziali) del "**terzo perfetto":** questo disegno ci da una vincita in entrambe le righe, a meno che non si presentino le 4 figure diverse o un quadruplo. Il fenomeno non è raro, ma nel primo caso avremmo già ottenuto la coincidenza verticale, mentre nel secondo dovremmo subire lo scarto. Queste sono le possibili situazioni che rendono il gioco obbligato per la realizzazionbe del terzo perfetto.

Un doppione e un singolo:

Si giocano le due posizioni vuote per la terza presenza.

1	2	3	4
.	②	3	.

Tre singoli:

Si giocano i tre singoli per un doppione.

1	2	3	4
	2 .	3 .	4 .

Un triplo o un doppio:

Si giocano le tre posizioni vuote per una seconda presenza.

1	2	3	4
~~①~~	.	.	.

E' chiaro che il terzo perfetto va ricercato dopo l'inserimento di 3 figure o un doppio quando il gioco è obbligato su un doppione o su una seconda o terza presenza.

2°) Il **cambio di Semichance** crea quella discontinuità necessaria per non restare in un gioco fisso alla mercè della Legge sulla distribuzione delle figure.

3°) La **prepuntata contraria** inserisce nel gioco una possibilità estranea alla formazione delle figure**;** può recuperare l'esposizione con più vincite e può aumentare gli utili di una partita, anche con un Paroli che ci costerà soltanto il pezzo iniziale.

NINO ZANTIFLORE