TERZINE
FIGURE POSIZIONALI DI 2
Al doppio del simbolo su 3 righe.

I sistemi sulle figure posizionali che finora abbiamo visto sono giustificati dal fatto che la Legge del terzo **tende** a impedire lo sviluppo totale di un ciclo completo di numeri pieni, o di Chances multiple come cavalli, terzine e sestine, senza che vi sia, **tendenzialmente**, un terzo di doppiaggi.

I benefici prodotti dalle **figure posizionali** sono ottenuti dalla delimitazione di una zona in uno schema appositamente creato, in cui si confinano in maggior numero le figure. Si tratta di un settore dello schema che tenderà a essere vicino alle ultime Chances uscite a causa di quelle sestine o terzine che, mettendosi alternativamente in ritardo, sono destinate ad allontanarsi dall'avanzamento della permanenza. Infatti, la zona relativa alle posizioni uscite per prime tenderà a evolversi di meno rispetto a quella che accoglie le ultime. Tutto ciò, naturalmente, se costruiamo dei risultati (figure) sulle **posizioni** in cui si trovano le Chances che doppiano. In pratica, con questa metodologia, andiamo contro al principio generale per cui i primi usciti hanno la maggior probabilità di doppiaggio rispetto agli ultimi.

Come può esserci questa contraddizione sulla differenza di addensamento delle posizioni doppiate?

La differenza sta nella diversità del metodo di rilevazione. Infatti, se prendiamo in considerazione lo sviluppo classico di un intero ciclo di chances come numeri pieni, cavalli o terzine, e ne analizziamo il semplice doppiaggio, i primi usciti subiscono un maggior quantitativo di assalti da parte della pallina e quindi i doppiaggi tenderanno ad apparire sulla sinistra della permanenza. Facciamo un esempio su pieni, cavalli e terzine.

Numeri pieni:

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 0 25 30 10 30 31 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 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1 4 34 30

Cavalli:

20 14 9 8 15 3 19 21 27 7 3 33 2 7 15 3 20 15
33 3 2 14 7 3 21 33 21 14 33 9 14 27 27 3 14 31

Terzine:

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

Naturalmente la tendenza si manifesta con maggior frequenza sui pieni e, man mano che la chance comprende un maggior quantitativo di numeri, tale tendenza può essere disattesa, anche in molti casi.

Se invece prendiamo in considerazione le **posizioni di doppiaggio** di Chances multiple come terzine e sestine (escludiamo i pieni perché non hanno una composizione interna), diventano importanti i **ritardi** di una o più sestine, o di una o più terzine; ritardi che di volta in volta si alternano. In pratica il gioco non è più costruito sulla Chance della semplice permanenza, ma sulla **posizione** in cui si trova la Chance doppiata dopo l'ultimo doppiaggio (metodo della **rilevazione finale**). Naturalmente per visualizzare il gioco avremo bisogno di uno schema che riporti i risultati delle posizioni doppiate. Facciamo un esempio con un ciclo di 36 colpi su sestine e terzine.

Riga della permanenza per 36 sestine

3	3	1	6	3	4	5	4	5	6	4	2	3	5	5	3	4	1
1	5	2	2	5	2	4	5	5	2	5	6	4	6	3	3	2	4

Schema delle posizioni.

6						
5	/					
4						
3	/	/	/			
2	/	/	/	/	/	
1	/	/	/	/	/	/

Come si può notare dallo **schema delle posizioni**, i 6 cicli di sestine hanno confinato la maggioranza delle presenze (barre che rappresentano i doppiaggi) nella parte bassa dello schema. Ciò è dovuto al fatto che a ogni doppione si ricomincia a conteggiare le posizioni come se fosse ogni volta un inizio di partita e difficilmente il primo doppiaggio si colloca oltre la quarta posizione.

Vediamo un esempio con le terzine, sempre su 36 colpi.

Riga della permanenza per 36 terzine

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

Schema delle posizioni.

12						
11						
10						
9						
8						
7						
6	/					
5						
4	/					
3	/					
2	/	/	/			
1	/	/				

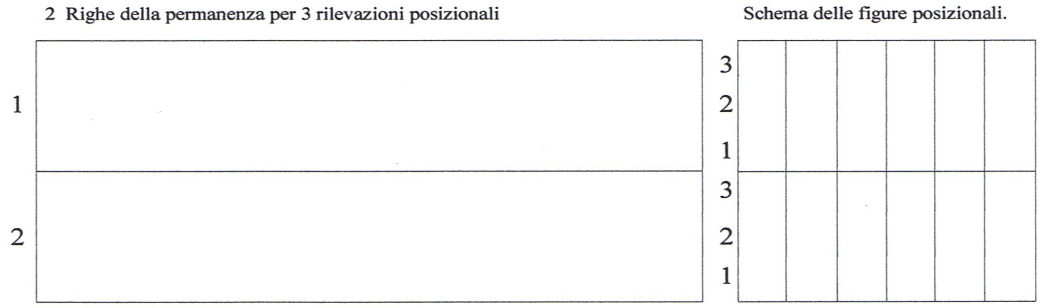
A differenza delle sestine, qui abbiamo solo 3 cicli di terzine e quindi i doppiaggi sono molto meno ma, anche qui, le presenze si addensano in fondo allo schema. L'effetto che si ottiene, a differenza della normale tendenza sui doppiaggi, è

di addensare i doppioni alla fine dello "**schema delle posizioni"** e di avere quindi una delimitata zona privilegiata per effettuare i propri tentativi di vincita.

Gli esempi che abbiamo visto agiscono senza divisioni sulla totalità del tableau ma, come abbiamo visto nei precedenti sistemi, la divisione in **settori** del tableau accelera notevolmente la formazione delle figure e quindi l'evoluzione del gioco. Ciò avviene per il fatto che il gioco si evolve su due o più gruppi di "**Chances di base"** e che il fronte di avanzamento di questi gruppi (sestine o terzine) avanza più facilmente su quelle due o tre Chances che si alternano nelle ultime posizioni uscite. Beninteso questa è una tendenza che, anche se talvolta è brevemente disattesa, genera comunque un andamento che si sviluppa frequentemente. Questo beneficio, quindi, tende a concentrare i nostri attacchi in una zona evolutiva più limitata rispetto all'intera area del tableau. Questo per quanto riguarda la zona d'azione di cui abbiamo visto alcuni esempi nei precedenti inserti.

Se prendiamo come gioco finale le **terzine in figure di 2 a modalità 2**, dobbiamo assumere come Chance di base la **sestina**. In questo caso possiamo dividere il tableau con due tipi diversi di separazione, costruendo quindi due tipi diversi di schema.

1°) <u>Schema a 2 Linee della permanenza con 3 righe per le figure posizionali.</u>



Il tableau è diviso in **2 settori** contenenti **3 sestine** ciascuno.

Nella **linea della permanenza 1** sono inserite le terzine 1 4 7 10 13 16 e cioè le sei terzine contenute nelle **tre** sestine del Manque 1 2 3.

Nella **linea della permanenza 2** sono inserite le terzine 19 22 25 28 31 34 e cioè le sei terzine contenute nelle **tre** sestine del Passe 4 5 6.

Lo **schema delle figure**, quindi, contiene **2 settori**, con **3 righe** ciascuno, che contengono le figure costruite sulle 3 posizioni delle sestine doppiate nella propria linea della permanenza (o delle terzine perché il numero è tramutato in terzina).

Naturalmente questa divisione (e anche la prossima) non è tassativa, nel senso che le sestine di base possono essere smistate in modo diverso. Fermo restando che in questo primo schema una linea della permanenza deve contenere soltanto 3 sestine, queste possono essere disposte in modo diverso da quello prospettato, come per esempio due del Manque e una del Passe e viceversa. Ciò dipenderà dall'inventiva del giocatore.

Ogni riga dello schema delle figure contiene le figure costruite sulle posizioni che sono state doppiate nelle linee delle terzine: nella riga 1 ci saranno le figure dell'ultima posizione; nella riga 2 quelle della penultima e nella riga 3 quelle della terzultima. Ma questo lo abbiamo già visto nei precedenti inserti.

Vediamo ora l'altro tipo di schema.

2°) **<u>Schema a 3 Linee della permanenza con 2 righe per le figure posizionali.</u>**

3 Righe della permanenza per 2 rilevazioni posizionali

1	
2	
3	

Schema delle figure posizionali.

1						
2						
1						
2						
1						
2						

Il tableau è diviso in **3 settori** contenenti **2** sestine ciascuno.

La **linea della permanenza 1** contiene le terzine delle sestine 1 2.

La **linea della permanenza 2** contiene le terzine delle sestine 3 4.

La **linea della permanenza 3** contiene le terzine delle sestine 5 6.

Lo **schema delle figure**, quindi, contiene **3 settori**, con 2 righe ciascuno, che contengono le figure costruite sulle 2 posizioni delle sestine doppiate nella propria linea della permanenza.

I procedimenti per usufruire delle figure posizionali li abbiamo visti nei precedenti inserti e, riassumendo, consistono nel rilevare se la sestina che viene doppiata si trova in ultima, penultima o terzultima posizione nel primo caso, o in ultima o penultima posizione in questo secondo caso, andando a ritroso nella permanenza. Questa è la rilevazione delle posizioni in cui doppiano le sestine.

Tutt'altra cosa è ciò che avviene per la formazione e immissione delle figure nel relativo schema. Ogni volta che una sestina è doppiata viene immesso nello schema delle figure, nello spazio della sua posizione, un simbolo che può essere uno **0** o un **1**. Questo naturalmente se, come in questo caso, stiamo parlando di figure di 2. Se si trattasse di figure di 3, i simboli da inserire sarebbero **0**, **1**, **2**, ma allora avremmo delle Chances di base formate da 3 elementi come Passe/Manque (per le sestine); Nonarie (per le terzine); Terzine (per i pieni).

A questo punto, comunque, dobbiamo considerare che la formazione delle figure non ha di per se alcuna tendenza se non quella di sottostare anch'essa alla legge del terzo. Per le figure di 3 (27) tale tendenza è significativa; per le figure di 2 (4) è completamente aleatoria e per ottenere un qualche vantaggio bisogna ricorrere anche qui ai risultati che vanno oltre il singolo ciclo.

Lasciamo stare le figure di 3 che per la loro lunghezza di maturazione non producono particolari vantaggi e consideriamo invece le figure di 2.

Lo sviluppo delle 4 figure di 2 non ha un particolare modo di evoluzione e perciò lo sviluppo delle quattro figure 00, 01, 11, 10 è totalmente casuale, senza una tendenza che ci garantisca un disegno prevedibile. La ragione logica dipende dal fatto che le singole Chances di base sono formate da due elementi il cui ordine di sortita non è soggetto ad alcuna tendenza, come lo sarebbe invece la normale evoluzione dei numeri pieni. L'unica speranza su cui possiamo contare è la tendenza alla ripetizione di una delle quattro figure, o a un allargamento alla terza figura diversa; il tutto in una

zona ristretta dello schema delle figure. I relativi giochi li abbiamo visti nei precedenti inserti. Se però queste tendenze sono ricercate individualmente, in un singolo ciclo, sono completamente inaffidabili. E' per questo che finora abbiamo sempre utilizzato le moltiplicazioni di eventi, perché una molteplicità di tentativi sopperisce alle singole deficienze e, infatti, questi sono gli unici giochi che finora abbiamo visto. Ma passiamo ora al gioco oggetto di questo inserto.

Per quanti tentativi abbia fatto, per accomunare fra loro i simboli delle figure, dopo alcune partite facili, arrivava sempre la partita killer. Sono perfino arrivato a ricercare la terza figura uguale, sperando che la quantità delle singole figure si differenziasse nel loro avanzamento. Anche qui, dopo molteplici partite vincenti, l'esposizione mi costringeva a puntare 5, 6 pezzi per terzina. Se la ricerca era orizzontale lo schema delle figure progrediva con un avanzamento “piatto”, mettendo in gioco un gran numero di terzine. Se la ricerca era verticale, lo schema delle figure progrediva maggiormente su righe alternate impedendo, o ritardando, la formazione di figure verticali. In pratica, il problema dipende dall'andamento contingente della permanenza, che a volte fa avanzare alcune righe di figure posizionali a discapito delle altre e a volte fa avanzare tutte le righe di pari passo. In ogni caso, praticando un singolo gioco, saremo sempre soggetti all'andamento della permanenza. D'altro canto non possiamo nemmeno accomunare i due tipi di attacco (verticale e orizzontale) perché le terzine che possono entrare in gioco sarebbero ancora di più.

A questo punto, visto il comportamento altalenante della roulette, ho deciso di provare la strada della differenziazione sullo sviluppo dei singoli termini delle figure posizionali, senza considerare la figura in se stessa. Passiamo allora al sistema di questo inserto.

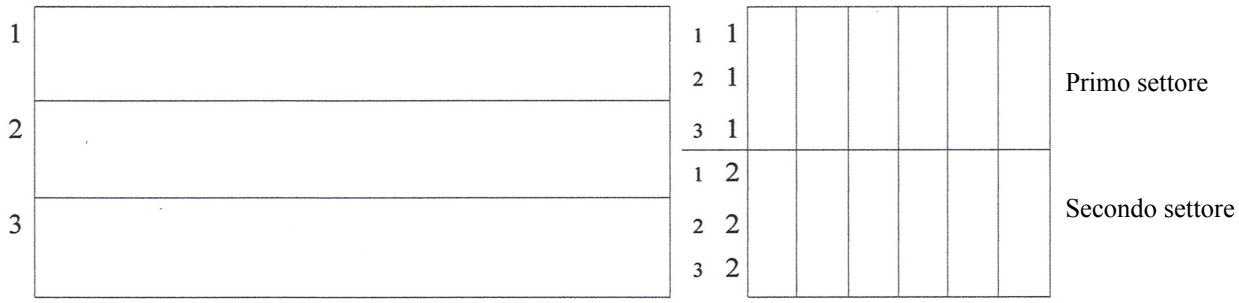
FIGURE POSIZIONALI

Al doppio verticale sui termini delle figure.
Schema a due settori.

In questo gioco, una cosa è certa: le figure di 2 sono 4 e sono formate da due coppie, inizianti con lo stesso termine, che sono 00 01 e 11 10. Una coppia inizia con lo **0** e una con l'**1**. Se dividiamo il tableau in tre parti, avremo **3 linee delle terzine** contenenti due sestine ciascuno e le figure che si formeranno in queste tre linee produrranno **6 righe di figure posizionali** da inserire nello schema apposito. Ogni linea avrà la riga della posizione 1 (ultima) e la riga della posizione 2 (penultima) come nello schema visto in precedenza.

Per raggiungere il nostro scopo, però, apporteremo una modifica allo schema delle figure. Nonostante le linee della permanenza (o delle terzine) siano 3, divideremo lo schema delle figure soltanto in 2 settori contenenti il **primo** le tre righe delle **posizioni 1** e il **secondo** le tre righe delle **posizioni 2**. Visualizziamo lo schema.

Descrizione dello schema.



Lo schema è quello esposto in precedenza, formato da 3 linee delle terzine nelle quali vengono inserite 2 sestine ciascuna. La prima linea contiene le sestine 1 2; la seconda le sestine 3 4 e la terza le sestine 5 6. Poi c'è lo schema delle figure che in questo caso e disposto diversamente. E' diviso in 2 settori: il primo contiene le 3 righe delle **posizioni 1** e il secondo le 3 righe delle **posizioni 2**. Ciò significa che tutti i termini delle posizioni 1 vanno inseriti nelle corrispondenti righe posizionali del **primo settore**. Quelli della linea 1 sono inseriti nella riga 1 della posizione 1. Quelli della linea 2 sono inseriti nella riga 2 della posizione 1. Quelli della linea 3 sono inseriti nella riga 3 della posizione 1. Tutti i termini delle posizioni 2 vanno inseriti, con lo stesso criterio, nel **secondo settore**, in corrispondenza delle relative righe delle posizioni 2.

Descrizione del gioco.

Entrambi i settori dello "**schema delle figure**" contengono 3 righe delle figure. Poiché le righe sono **3** e i simboli delle figure sono **2**, bisognerà per forza che almeno **due simboli**, contenuti in una stessa colonna del settore, siano **uguali**.

1	1	1	0	0	1	0	1
2	1	0	1	0	1	1	0
3	1	0	1	0	1	0	1

Come potete vedere da questo esempio, in qualsiasi modo si dispongano i simboli delle figure posizionali, una colonna che sia completamente riempita conterrà obbligatoriamente almeno **2 simboli uguali** (evidenziati in rosso).

Il gioco consiste quindi nel ricercare, verticalmente, un secondo termine uguale a quello uscito per primo <u>in una colonna</u> di un settore.

Se il simbolo inserito per secondo è quello sbagliato, e cioè diverso da quello di riferimento (uscito per primo) si cercheranno entrambi i simboli nella riga che rimane con la posizione vuota. Naturalmente anche qui ci sono gli immancabili pericoli. Per prima cosa saremo soggetti a un andamento particolare della permanenza, dovuto al progredire di alcune linee posizionali a discapito di altre; ma in questo caso il pericolo sarà limitato a una sola linea su 3 e quindi l'evoluzione del gioco non sarà soggetta a lunghi stalli settoriali di righe posizionali. Gli avanzamenti, quindi, possono progredire in modo diverso. Ciò succede quando una riga avanza più delle altre due e una seconda la segue, mentre la terza resta indietro. Le righe che seguono quelle più lunghe devono mettere in gioco i simboli che creano il doppiaggio del simbolo nella nuova colonna, dove vi è già un primo simbolo di riferimento. Una

volta ottenuto il primo doppiaggio del simbolo, quella colonna del settore non dovrà più essere giocata perché lo scopo è stato raggiunto e non sappiamo se il terzo simbolo che vi sarà posto sarà o no uguale ai due simboli uguali già presenti nella colonna. Un secondo pericolo è rappresentato dall'uscita del simbolo diverso da quello ricercato, il che ci farà giocare entrambi i simboli sulla posizione rimasta vuota. Ecco un esempio dov'è indicato uno sviluppo di posizioni giocabili.

1	1	1	1	0	1			
2	1	0	0	0				
3	1	01						
1	2							
2	2							
3	2							

Nella seconda riga è evidente che abbiamo sbagliato i due precedenti tentativi nelle colonne prima e seconda. Ora alla terza colonna cercheremo uno 0 per doppiare lo 0 di riferimento in prima riga. In terza riga cercheremo il doppiaggio di entrambi i termini 0 e 1 perché sono ambedue presenti nelle altre due righe della prima colonna. Lo stesso meccanismo vale per le righe delle posizioni nel secondo settore. Vedremo più dettagliatamente i vari casi nelle esercitazioni pratiche.

Usando il termine, ora corretto, di un critico (che non conosce bene la lingua italiana) può sembrare un gioco un po' farraginoso ma vi assicuro che, una volta presa dimestichezza con linee delle terzine, righe delle posizioni, spazi delle posizioni, simboli dei termini delle figure, il gioco diventerà facile e veloce.

Conduzione del gioco.

Il gioco può essere condotto in due modi.

1°) Ricercare a tutti i costi l'utile della partita andando a più vincite. Ciò vuol dire che, utilizzando una montante a incasso fittizio, se la prima vincita non da un utile, si prosegue per altre vincite nelle altre colonne dello schema. Questa è una tecnica che può risolvere la situazione ma che, prima o poi, vi farà incontrare la partita difficile. Può succedere, infatti, che oltre ai simboli sbagliati, dovrete sopportare il prolungamento smisurato delle righe dei simboli che rappresentano il riferimento per le altre righe, che non avanzano. Secondo l'esperienza acquisita, è preferibile non oltrepassare la ricerca della seconda vincita per ogni partita.

2°) Si fa uno "**stop first win**" e cioè, sempre usando una montante a incasso fittizio, dopo il primo incasso si comincia una nuova partita, addebitandogli l'esposizione rimasta e proseguendo nei termini della montante con o senza riduzioni di altezza (questa sarà una vostra scelta). In questo caso il pericolo è dato da due o tre inizi consecutivamente lunghi.

Ci sarebbe una terza soluzione. L'utilizzo immediato di una riduzione logica fino alla prima vincita, ma l'uso di questa via potrebbe portare a qualche sgradita sorpresa. Sappiamo tutti di quali stranezze sia capace la roulette.

La conduzione che userò in questa dimostrazione si avvarrà di 2 vincite per partita, naturalmente nel caso la prima vincita non riesca a ottenere l'utile. Se anche la

seconda vincita non riesce a recuperare l'esposizione, questa sarà addebitata alla successiva partita.

Manovra finanziaria.

In quest'occasione utilizzerò un nuovo tipo di montante a scaglioni.

Anche questo gioco, come molti altri già illustrati in questo sito, produce molte partite facilmente risolvibili, anche a massa pari. Ogni tanto, però, capita la partita impegnativa, sia per la sortita del simbolo sbagliato, sia per il continuo sviluppo orizzontale delle righe di riferimento sulle quali, naturalmente, non stiamo effettuando alcun tentativo di vincita. Allora ho pensato di utilizzare una **riduzione logica a scaglioni** così strutturata.

Il gioco comincia con una riduzione logica che inizia con 1 pezzo e non supera la puntata di 2 pezzi per terzina fino alla prima vincita. Se il gioco chiude in vincita si ricomincia la montante da capo, con la nuova partita. Se il primo incasso chiude in perdita si passa alla ricerca della seconda vincita nella stessa partita, con una riduzione logica che parte da 2 pezzi per terzina e arriva a 4. L'esposizione del primo incasso non è messa in conto al nuovo scaglione che farà i suoi aumenti indipendentemente dall'esposizione reale. Aumenterà cioè dopo il superamento dei 12 pezzi da 2, passando per i 3 e fermandosi infine ai 4. Se il secondo incasso (e cioè la partita) chiude positivamente, recuperando tutta o parte dell'esposizione, si ritorna al primo scaglione. Se anche il secondo incasso chiude in perdita, si chiude comunque la partita e si comincia la successiva partendo con la montante da 3 pezzi fino a 6. Se questa seconda partita chiude in vincita si ritorna allo scaglione precedente e così via. In pratica all'incasso vincente si abbassa lo scaglione, mentre a quello perdente lo si aumenta, senza mai ricercare più di **2 vincite** per partita. Per incasso vincente intendo che il singolo incasso di uno scaglione ricava un utile nel suo ambito d'azione.

Ecco gli scaglioni di riduzione logica.

1-2, 2-4, 3-6, 4-8, 5-10, 6-12, ecc.

In questo modo la maggioranza delle partite vincenti dovrebbe garantirci un incasso costante che recupera quelle partite che chiudono in perdita.

Passiamo alle esemplificazioni pratiche.

1^A Partita.

Perman. 14 17

1			1	1	1							
			2	1	1							
2	13	16	3	1	1							
			1	2								
3			2	2								
			3	2								

Con il 17 abbiamo inserito il simbolo 1 nella seconda riga del primo settore e quindi ora daremo la caccia ai termini 1 in prima e terza riga in quella colonna, in quel settore (evidenziati in pedice). Al momento non c'è gioco perché le linee 1 e 3 non contengono terzine.

Perman. 14 17 | 3

1	**1**	1	1	1					
2	13 16	2	1	1					
3		3	1	1					
		1	2						
		2	2						
		3	2						

Con il 3 abbiamo aperto la prima riga e quindi per ottenere un termine 1 nella prima posizione in prima riga dobbiamo giocare la terzina 4.

Perman. 14 17 3 | 32

1	1	1	1	1					
2	13 16	2	1	1					
3	**31**	3	1	1					
		1	2						
		2	2						
		3	2						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
32	4_1	-1			

Con il 32 abbiamo aperto anche la terza riga e quindi, per ottenere un termine 1 in terza riga, prima posizione, dobbiamo giocare anche la terzina 34.

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

1	1	1	1	1					
2	13 16 **16** 22 **22**	2	1	1	**0**	**0**			
3	31 28 **25**	3	1	**1**					
		1	2						
		2	2						
		3	2						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	4_1 34_1	-1			
24	4_1 34_1	-3			
29	4_1 34_1	-5			
23	4_1 25_1	-7			
27	4_1 25_1+	-9			
		-11	+12		+1

Con il 29 abbiamo sostituito la prima posizione in terza linea e quindi, per ottenere il termine 1 in prima posizione, terza riga, siamo passati a puntare la terzina 25. Con il 23 abbiamo inserito un altro termine 0 in seconda posizione, che non provoca cambiamenti. Con il 27 abbiamo inserito il termine 1 in terza riga ottenendo il secondo termine uguale in quella colonna del primo settore. Chiudiamo la partita con 1 pezzo di utile.

Abbiamo concluso la prima partita praticamente a massa pari e le successive, seguendo la permanenza, danno i seguenti risultati sempre a massa pari:

4, 4, 1, 8, 7, 3, 11, 4, 11.

Evito la loro esposizione passando direttamente all'undicesima partita, che sarà più articolata e che necessiterà di due incassi e una prosecuzione in una successiva partita.

<u>11^A Partita.</u>

<u>Perman.</u> 6 22 24

1	4
2	(22) 22
3	

1 1	0						
2 1	0						
3 1	0						
1 2							
2 2							
3 2							

Con il 24 abbiamo inserito il simbolo 0 in seconda riga prima colonna. Ora cercheremo uno 0 nella stessa posizione delle righe 1 e 3 del primo settore, che riguarda appunto le posizioni 1.

Il gioco è aperto in prima riga con la terzina 4 mentre la terza non è giocabile perché nella linea della permanenza (o delle terzine) non c'è alcuna terzina presente.

<u>Perman.</u> 6 22 24 | 30 10 3

1	(4) **10 1**
2	(22) 22
3	**28**

1 1	0						
2 1	0						
3 1	0						
1 2	**1**						
2 2	1						
3 2	1						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	4_1	-1			
10	4_1 28_1	-3			
3	10_1 28_1	-5			

Il 30 ha aperto la riga 3 con la terzina 28. Il 10 sostituisce la prima sestina in prima posizione. Il 3 doppia la seconda posizione e ci fa inserire un 1 nella prima riga del secondo settore. Ora si sono aperte al gioco anche le seconde posizioni nelle righe 2 e 3 del secondo settore. Nessuna di queste però è giocabile perché mancano le seconde posizioni nelle linee 2 e 3. L'unica posizione 2 esistente è in prima linea (10) che però non è giocabile perché il suo spazio è occupato dal simbolo di riferimento 1.

Proseguiamo puntando le terzine 1 e 28 per il simbolo 0 nelle posizioni 1 delle righe prima e terza nel primo settore.

Perman. 6 22 24 | 30 10 3 | 36 5

1	4 10 1 **4**	1	1	**1**					
		2	1	0					
		3	1	10					
2	22 22	1	2	1					
		2	2	1					
3	28 **34**	3	2	1					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-5			
36	1_1 28_1	-7			
5	1_1 34_1 25_1	-10			

Il 36 ha sostituito la posizione 1 in terza linea e quindi le due posizioni di questa linea ora vanno entrambe giocate: l'ultima sestina 6 nel primo settore, per il simbolo 0 (terzina 34) e la penultima sestina 5 nel secondo settore, per il simbolo 1 (terzina 25). Con il 5 abbiamo sbagliato il simbolo inserendo un 1 invece di uno 0 in prima riga. Ora nella terza riga del primo settore si giocheranno entrambi i simboli 0 e 1 della prima posizione della terza linea e cioè le terzine 31 e 34.

Perman. 6 22 24 | 30 10 3 | 36 5 | 10 18 6 23

1	4 10 1 4 **10** **4**	1	1	1					
		2	1	0					
		3	1	10					
2	22 22 **16** **22**	1	2	1	**0**				
		2	2	**0**	0				
3	28 34	3	2	01					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-10			
10	31_1 34_1 28_1	-13			
18	31_2 34_2 25_2	-19			
6	31_2 24_2 19_2 25_2	-27			
23	31_2 34_2 19_2 25_2	-35			

Il 18 ha fatto entrare la posizione 2 della seconda linea e quindi abbiamo messo in gioco la terzina 19. Il 6 ha aggiunto un simbolo 0 nella prima riga del secondo settore e non ha causato cambiamenti. Con il 23 abbiamo sbagliato il simbolo in seconda riga del secondo settore. Ora la ricerca si estende per uno 0 in seconda colonna del secondo settore e per entrambi i simboli in terza riga, sempre del secondo settore. Come potete notare, una volta fallito il tentativo di doppiaggio nella prima colonna, seconda riga, del secondo settore ora passiamo alla seconda colonna ricercando ricercando uno 0 in seconda riga, per doppiare quello che c'è in prima.

Perman. 6 22 24 | 30 10 3 | 36 5 | 10 18 6 23 | 0 18

1	4 10 1 4 10 4	1	1	1									
		2	1	0									
2	22 22 16 22 **16**	3	1	10									
		1	2	1	0								
3	28 34	2	2	0	**0**								
		3	2	01									

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-35			
0	31_2 34_2 16_2 25_2 28_2	-45			
18	31_2 34_2 16_2+ 25_2 28_2	-55	+24	-31	

Con il 18 abbiamo inserito il simbolo 0 in seconda riga, alla seconda colonna, nel secondo settore, nella posizione 2. Abbiamo doppiato il simbolo 0 che si trovava in prima riga e ottenuto così il primo incasso. La riduzione logica, però, non è stata in grado di ottenere un utile e siamo rimasti scoperti di 31 pezzi. A questo punto proseguiamo la partita per la seconda vincita utilizzando il **secondo scaglione** della montante: quello che da **2 pezzi arriva a 4**. Naturalmente il conteggio per l'incremento delle puntate avviene entro questo range, nel senso che prima di aumentare la puntata da 2 a 3 pezzi e poi a 4, dobbiamo oltrepassare il limite di incasso delle puntate del nuovo scaglione. Voglio dire che il nuovo scaglione deve regolarsi per ottenere un suo proprio utile indipendentemente dal risultato dello scaglione precedente.

Perman. 6 22 24 | 30 10 3 | 36 5 | 10 18 6 23 | 0 18 | 33

1	4 10 1 4 10 4	1	1	1									
		2	1	0									
2	22 22 16 22 16	3	1	1									
		1	2	1	0								
3	28 34 **31**	2	2	0	0								
		3	2	01									

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-31	
33	31_2+ 34_2 25_2 28_2	-8	+24	-15	

Con il 33 abbiamo ottenuto la seconda vincita che ci da un utile di 16 pezzi. Detratti dai 31 dello scoperto precedente, restiamo ancora esposti per 15 pezzi. Dato che le due vincite non hanno prodotto un utile, addebiteremo questa nuova esposizione alla prossima partita, partendo con la riduzione logica al terzo scaglione e cioè quello che da 3 va a 6 pezzi per terzina.

Perman. 6 5 17 7 3 21 33 21

1	4 4 7 1	1	1	0					
		2	1	$_0$0					
2	16 19 19	3	1	$_0$					
		1	2	1					
3	31	2	2	$_1$					
		3	2	$_1$					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz. -15	TOT.
7	16_3	-3			
3	16_3	-6			
21	16_3	-9			
33	19_3 13_3	-15			
21	19_3+ 31_3 13_3	-24	+36	-3	

Il 5 ha aperto il gioco (simbolo 0) in seconda e terza riga delle posizioni 1. Il 3 ha aperto il gioco (simbolo 1) in seconda e terza riga delle posizioni 2. In quel momento nessuna delle due posizioni 2 era giocabile. Il 21 sostituisce la posizione 1 in seconda linea e mette in campo anche la posizione 2 con la terzina 13. Il 33 ha aperto la terza riga per la posizione 1. Il 21 doppia il simbolo 0 in prima colonna, seconda riga, primo settore. La prima vincita della partita ha ottenuto un utile di 4 pezzi da 3, recuperato buona parte dell'esposizione lasciandoci però con -3 pezzi di perdita reale. Poiché il risultato della partita è vincente già con la prima vincita, la chiudiamo e ne cominciamo un'altra addebitandogli i 3 pezzi di esposizione rimasti. Data l'esiguità dell'esposizione partiamo da capo con la montante.

Perman. 17 33 12 14 | 30 0 30 | 3 17 31 35

1	10 1	1	1	01					
		2	1	1	1				
2	16 13 16	3	1	$_1$0	$_1$1				
		1	2						
3	31 28 28 31 34	2	2						
		3	2						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz. -3	TOT.
30	7_1 34_1	-2			
0	7_1 25_1	-4			
30	7_1 25_1	-6			
3	7_1 10_1	-8			
17	1_1 4_1	-10			
31	1_1 4_1 25_1	-13			
35	1_2 4_2 34_2+	-19	+24		+2

Con il 14 abbiamo inserito un simbolo 1 in seconda riga prima posizione e abbiamo aperto il gioco in prima e terza riga delle prime posizioni giocando le terzine 7 e 34. Il 30 prima dello 0 ha sostituito la prima posizione. Il 30 dopo lo zero ha sbagliato il simbolo in terza riga. Siamo passati a giocare entrambi i simboli in prima riga. Il 3 ha sostituito la prima posizione. Con il 17 abbiamo aggiunto un altro

simbolo 1 in seconda riga e quindi si è aperta la terza riga per un simbolo 1. Il 31 ha sostituito la prima posizione in terza riga. Il 35 ho doppiato il simbolo 1 nella seconda colonna della prima posizione. La prima vincita è stata fatta con un utile di 5 pezzi che recuperano lo scoperto precedente di 3 pezzi e ci lasciano un utile di 2. Possiamo chiudere la partita e ricominciare il tutto con un'altra.

Da questo punto, la prosecuzione della permanenza produce i seguenti risultati:

6, 6, 4, 11, 4 (2 vincite), 11, 5 (2 partite), 8, 4, 8, 2 (2 vincite), 5, 11.

La successiva partita ha prodotto una perdita di 11 pezzi alla prima vincita e una situazione di stallo molto lungo per la seconda, che mi ha lasciato con un'esposizione totale di -53 con una puntata per terzina da 4 pezzi. Lo sviluppo dello schema è stato il seguente.

1	1	$_1$1	$_{01}$					
2	1	$_1$1	$_1$0	$_1$0	$_1$			
3	1	1	1	1	1	1	1	0
1	2	1	1	0	0			
2	2	$_1$0	$_1$					
3	2	$_{01}$0						

Il continuo sviluppo della terza riga della posizione 1 e della prima riga della posizione 2 non mi hanno permesso di recuperare lo scoperto rimasto alla prima vincita. Inoltre ci sono stati tre simboli sbagliati e il simbolo 1 in prima riga delle posizioni 1 non è stato sfruttato perché la colonna era già stata chiusa con la vincita in seconda riga. Questo è l'handicap di questo gioco. Il continuo sviluppo di una riga delle posizioni rappresenta lo stallo che ci fa puntare a vuoto nelle altre due righe.

La successiva partita abbassa l'esposizione a –35 pezzi, ma le puntate erano arrivate a 6 pezzi per terzina e non è detto poi che le partite successive inizino con svolgimenti facili. Potrebbero a loro volta continuare l'andamento sfavorevole e partire con scaglioni della montante già alti, non è auspicabile.

Conclusioni.

E' un gioco elegante, giustificato dal fatto che sulle 3 righe delle due posizioni si deve per forza doppiare un simbolo. Purtroppo però la roulette non fa sempre ciò che tendenzialmente dovrebbe fare e l'allungamento di una o due righe delle posizioni che servono da riferimento, impediscono l'evoluzione delle altre righe e quindi ritardano gli esiti su di esse. Un esito sbagliato non è grave perché porta a un successivo tentativo di vincita, ma se la riga non procede, le puntate saranno a vuoto. Il coinvolgimento delle righe di riferimento potrebbero portare risultati apprezzabili se ci fosse un meccanismo in grado di individuare il simbolo uscente; ma per il momento non sono arrivato a risolvere questo problema.

In questo momento,mentre sto terminando l'inserto, mi è venuta in mente una nuova modifica e mi sono fermato per fare una decina di prove. Sembra promettere bene perché sovverte il procedimento di acquisizione delle posizioni. Ora dovrò fermarmi nuovamente e vedere come va alla lunga. Se tutto va bene, vedremo questa modifica nel prossimo inserto.

NINO ZANTIFLORE