TERZINE 1-2

FIGURE DI 2

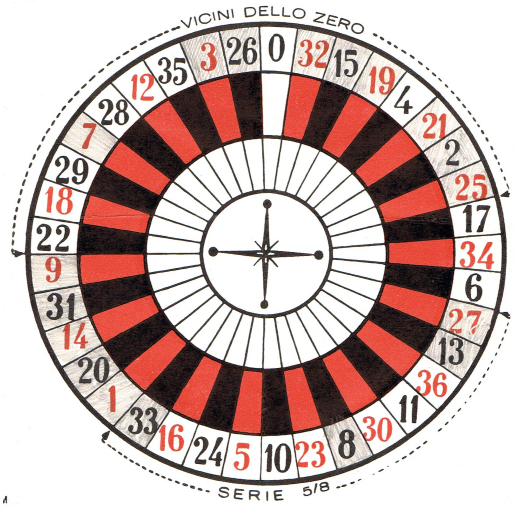
Al doppione su due giocatori

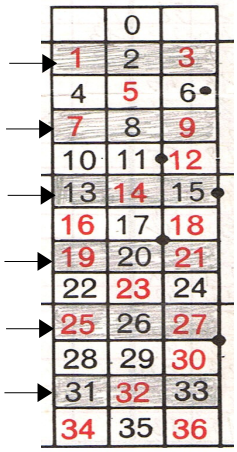
Verso la fine degli anni '80, ho praticato per una quindicina di giorni un facsimile del gioco che ora sto per descrivere. Era il periodo delle ferie d'agosto e ho raggiunto un amico che per ragioni di lavoro si trovava a Montecarlo. Quando arrivai non sapevo niente delle terzine 1-2 e mi misi a fare il gioco della CRESTA DELL'ONDA sulle terzine. Ricordo che alla seconda giornata mi capitò una permanenza che per il mio gioco era disastrosa**:** un allargamento spaventoso mi colse a metà giornata e riuscii a venirne fuori con uno stop-loss di circa cinquecentomila lire. Allora non sceglievo le partite giocabili e non aspettavo la costruzione di una partenza favorevole. A quel tempo ogni partenza era buona e mi ci buttavo a capofitto, senza pensare che la negativa poteva partire fin dall'inizio e che la costruzione del gioco si poteva formare fin dalle prime boules, obbligandomi a un percorso troppo lungo per la maturazione delle quarte. Tornato in albergo mi misi a riconsiderare la permanenza e il gioco ad essa applicato. Avevo davanti agli occhi la classica locandina del Casinò, con l'immagine della ruota e del tappeto con le varie divisioni delle Chances giocabili. Mentre cercavo un diverso appiglio per un attacco, mi capitò di soffermarmi con lo sguardo sui numeri della serie. Notai che i numeri 16 24 5 10 23 appartenevano tutti alle terzine pari, quelle cioè che iniziano con un numero pari. Allora mi misi a osservare i numeri con quest'ottica e notai che gran parte dei numeri del cilindro, se rilevati con questa divisione, sono disposti a gruppi. Pur essendoci qualche intermittenza, la maggior parte dei numeri sono raggruppati fra terzine **pari** e **dispari**. Allora mi venne in mente che quando la pallina cade sul vicino del numero puntato, tutti noi diciamo: “che sfortuna” bastava una casellina in più e avrei vinto il pieno. Il pensiero successivo fu che puntando le terzine pari o dispari avremmo avuto una chance in più di prenderle perché, se la pallina cade nella casella vicina, c'è una possibilità in più che questa appartenga allo stesso gruppo di terzine. Non è come per i numeri del R/N dove i colori sono esattamente intervallati fra loro. Non è nemmeno come per i numeri del P/M, dove sono intervallati tranne il 5 e il 10. Non è neppure come per il P/D, dove solo alcuni numeri sono accoppiati fra loro, al massimo due a due. Qui si tratta di filottini anche di 4-5-6 numeri adiacenti, appartenenti allo stesso gruppo di terzine. Pensai allora che giocando le sei terzine di un gruppo dovevo avere una possibilità in più che non in un eguale gioco sulle Semplici. Inoltre, escludendo una terzina di quelle da giocare, potevo avere il vantaggio di un incasso di 7 pezzi contro una mise di 5. E' come se si giocasse una

Semplice con un incasso di 2 unità superiore alla pari. Il problema però si trasferiva nella scelta della terzina da scartare che, per esempio, poteva riguardare la più ritardataria del gruppo. Il fatto che ogni tanto poteva uscire anche quella, era superato dalla montante. Ricordo che con questo gioco tornai a casa avendomi pagato le spese di vitto e alloggio a Montecarlo.

Questa è la storia di come nacquero le terzine 1-2, ossia Dispari-Pari. Le abbiamo già viste nei sistemi delle TERZINE IN SESTINA pubblicati ultimamente in questo sito. Rivediamo la loro distribuzione nel cilindro e nel tappeto.

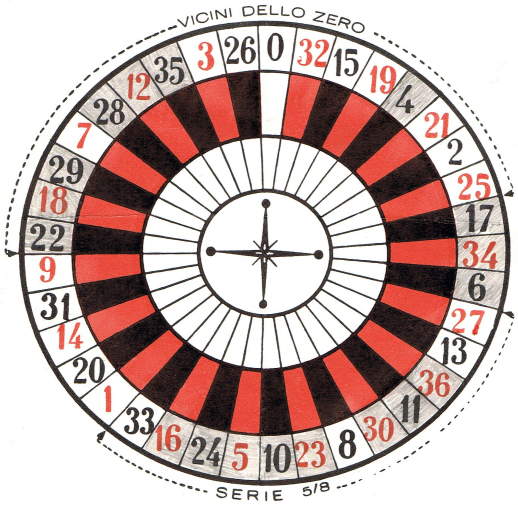
Terzine 1: Dispari.

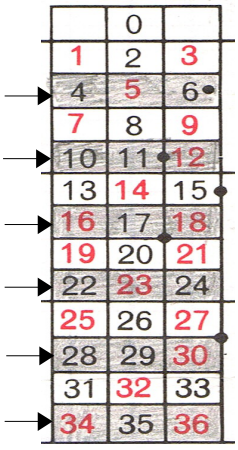




In questa rappresentazione del cilindro ho oscurato i numeri che fanno parte delle terzine 1 (Dispari) e, come potete osservare, essi sono disposti a gruppi e non intervallati uno per uno con i numeri delle terzine 2. Possiamo vedere che i numeri delle terzine 1 sono raggruppati in maggioranza nei "vicini" e nella parte sinistra degli "orfanelli". A destra sono evidenziate le terzine 1 nel tappeto.

Terzine 2: Pari.





Qui possiamo vedere che i numeri delle terzine 2 (Pari) sono raggruppati in maggioranza nella "serie", nella parte sinistra dei "vicini" e nella parte destra degli "orfanelli". Quasi tutta la serie è formata da numeri appartenenti alle terzine2.

Questa disposizione “asimmetrica” potrebbe avere il suo peso in un gioco che basi i suoi esiti sui risultati di una contrapposizione fra terzine 1 e 2. E' infatti logico aspettarsi che quando la pallina sbaglia la casella di un numero e va in quella a fianco, vi sia una maggiore probabilità che quella casella appartenga allo stesso gruppo e che quello sia in ogni caso un colpo vincente. In pratica esistono dei piccoli settori dove la pallina, comunque cada, produce la vincita per quel gruppo di terzine.

Con questa suddivisione abbiamo stabilito un ipotetico vantaggio (ammesso che ci sia) per il giocatore**:** non tutte le caselline “adiacenti” sono perdenti. Ora cerchiamo di trovare un gioco che metta in pratica questo vantaggio. Poiché la suddivisione delle terzine 1 e 2 non è altro che una contrapposizione di 18 numeri, ci verrà logico pensare a una applicazione che rispecchi gli stessi giochi che si fanno con le Chances Semplici. Una contrapposizione semplice, però, comporterebbe il dover puntare 6 terzine alla volta, il che ci costerebbe molto di più che giocare semplicemente a R/N o P/D o P/M, dove si può partire giocando un solo pezzo invece di sei. La prima modifica che ora propongo mi è venuta in mente poco tempo fa (a metà Agosto 2011) e si avvale di due giocatori

Si tratta di una doppia contrapposizione fra le terzine, dove ci sono due distinti giocatori. Uno gioca sulle **terzine 1** (Dispari) e l'altro sulle **terzine 2** (Pari). Entrambi hanno a loro volta una contrapposizione di terzine divise fra quelle del Manque e quelle del Passe. Ogni giocatore, quindi, ha a disposizione le sue 6 terzine (Dispari o Pari) divise a loro volta in **3 terzine del Manque** (simbolo **1**) e **3 terzine del Passe** (simbolo **2**). I simboli 1 e 2 formano le figure. Possiamo così visualizzare il tutto**:**

Giocatore 1**:** Terzine 1**:** (Dispari) → Terzine 1 del Manque**:** 1 7 13 Simbolo 1.
Giocatore 1**:** Terzine 1**:** (Dispari) → Terzine 2 del Passe**:** 19 25 31 Simbolo 2.

Giocatore 2: Terzine 2: (Pari) → Terzine 1 del Manque**:** 4 10 16 Simbolo 1.
Giocatore 2: Terzine 2: (Pari) → Terzine 2 del Passe**:** 22 28 34 Simbolo 2.

<u>Descrizione dello schema e inserimento figure.</u>

Un possibile schema può estendersi tanto in orizzontale quanto in verticale. Dobbiamo seguire uno sviluppo di figure di 2 per due giocatori e, per occupare meno spazio, scegliamo lo sviluppo in orizzontale. Ecco lo schema di gioco.

Giocatore 1 Dispari Figure					
Giocatore 2 Pari Figure					

Per porre una figura nello schema, bisogna rilevare due terzine dello stesso gruppo che possono **non** essere consecutive nella loro uscita. Se per esempio esce una terzina 2, questa va inserita, come il primo termine di una figura, nello schema

del giocatore 2. Il successivo termine che formerà quella figura sarà inserito quando uscirà nuovamente una terzina 2. Nel frattempo possono uscire diverse terzine 1, che saranno inserite nello schema del giocatore 1. La costruzione delle figure, quindi, non è come per le Semplici dove ogni due colpi si determina la formazione di una figura. Qui ogni figura si forma quando esce il suo secondo termine e ciò può avvenire anche dopo parecchi colpi, se escono le terzine dell'altro gruppo e cioè dell'altro giocatore. Vediamo qualche esempio d'inserimento.

Perman. 14

Giocatore 1 Dispari	**13**				
Figure	**1**				
Giocatore 2 Pari					
Figure					

Il primo numero della permanenza è il 14 e corrisponde alla terzina 13. Questa è una terzina dispari, quindi va inserita nel primo giocatore e corrisponde al simbolo 1 perché è una terzina del Manque.

Perman. 14 17

Giocatore 1 Dispari	**13**				
Figure	**1**				
Giocatore 2 Pari	**16**				
Figure	**1**				

Il secondo numero della permanenza è il 17, corrispondente alla terzina 16. Poiché è una terzina Pari, va inserita nel secondo giocatore con il simbolo 1 perché è del Manque. Finora abbiamo inserito i primi termini delle possibili figure in entrambi i giocatori. Il prossimo colpo formerà una figura in uno dei due schemi.

Perman. 14 17 3

Giocatore 1 Dispari	**13**	**1**			
Figure	**1**	**1**			
Giocatore 2 Pari	**16**				
Figure	**1**				

Il terzo numero è il 3, corrispondente alla terzina 1. E' una terzina Dispari e perciò l'abbiamo inserita nel primo giocatore con il simbolo 1 perché è del Manque. Con ciò abbiamo formato la figura 1-1 nel primo giocatore.

Perman. 14 17 3 32

Giocatore 1 Dispari	**13**	**1**	**31**			
Figure	**1**	**1**	**2**			
Giocatore 2 Pari	**16**					
Figure	**1**					

Il quarto numero è il 32, corrispondente alla terzina 31 Dispari. L'abbiamo inserita nel primo giocatore con il simbolo 2 perché è del Passe. Questa è l'iniziale per una nuova figura nel primo schema, cioè nel primo giocatore.

Perman. 14 17 3 32 16

Giocatore 1 Dispari	**13 1**	**31**			
Figure	**1 1**	**2**			
Giocatore 2 Pari	**16 16**				
Figure	**1 1**				

Il 16 corrisponde alla terzina 16 Pari e l'abbiamo inserita nel secondo giocatore con il simbolo 1 perché è del Manque. Anche qui si è formata la figura 1-1.

Perman. 14 17 3 32 16 24

Giocatore 1 Dispari	**13 1**	**31**			
Figure	**1 1**	**2**			
Giocatore 2 Pari	**16 16**	**22**			
Figure	**1 1**	**2**			

Il 24 è la terzina 22 Pari e l'abbiamo inserita nel secondo giocatore con il simbolo 2 perché è del Passe. Spero che il meccanismo sia chiaro e perciò passo all'inserimento completo di 4 figure su ciascun giocatore.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 30 10 17 30 | 28 13 23 6 3 |

Giocatore 1 Dispari	**13 1**	**31 25**	**31 19**	**13 1**	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2 2**	**1 1**	
Giocatore 2 Pari	**16 16**	**22 28**	**22 10**	**16 28**	**28 22**	**4**
Figure	**1 1**	**2 2**	**2 1**	**1 2**	

Con il numero 30 abbiamo completato le 4 figure Pari nel secondo giocatore. Con il 3 abbiamo completato anche il primo giocatore. Come potete notare, i due giocatori non avanzano di pari passo e uno dei due può benissimo restare indietro. Questo dimostra che il gioco su un solo giocatore può essere pericoloso a causa di un ritardo sul suo gruppo di terzine. Bisogna quindi trovare un gioco che coinvolga entrambi i giocatori, in modo da non cadere nei ritardi di un gruppo.

Descrizione dell'attacco.

Esaminando le 4 figure di ciascun giocatore, osserviamo che il primo ha due doppioni, mentre il secondo non ne ha neanche uno. La Legge del terzo prevede che su quattro figure di 2 ci sia un doppione ma, essendo un risultato tendenziale, ciò potrebbe anche non verificarsi. L'importante è che almeno uno dei due abbia un doppione e, in effetti, su tutti i test finora fatti, non ho mai riscontrato che almeno uno dei due giocatori non avesse il doppione nella stessa partita, anche se non è detto che ciò non possa accadere. In questo caso si dovrà eliminare la figura più vecchia e ricercare il doppione sulle tre restanti. In alternativa si può stoppare la partita e cominciarne una nuova, applicando i successivi termini della montante che vedremo più avanti. Questa seconda scelta, però, abbandona uno sviluppo avanzato di figure che è ormai maturo per la vincita. Personalmente preferisco la prima soluzione.

Come per le Semplici, anche qui possiamo applicare diversi tipi di attacco. Il primo che ho posto in atto è la classica caccia al doppione di una figura che deve

avvenire in uno dei due giocatori. Appena uno dei due ottiene un doppione, dovremo stoppare la partita e non ricercarlo anche sull'altro giocatore. La ragione è ovvia**:** se quel gruppo di terzine si mettesse in ritardo, continueremmo a puntare a vuoto le sue 3 terzine, anche per lungo tempo. E' quindi meglio fare tante piccole partite dove al primo doppione, in qualunque giocatore questo si verifichi, si stopperà il gioco.

La ricerca di un doppione comune per entrambi i giocatori, in un unico gioco, non può essere fatta perché la formazione di una figura 1-2 in uno, può trovare la figura 1-1 sull'altro e a questo punto entrambi i giocatori dovrebbero fare l'anticipo 1 sul primo termine. Se poi uno dei due ha già quel primo termine inserito, si dovrebbe puntare le 6 terzine su quel giocatore, più le 3 dell'altro, per un totale di 9 terzine in gioco. A questo punto basterebbe che il giocatore senza primo termine inserisca una figura 2-2 e poi una figura 2-1, per dover puntare le 12 terzine complete. Possiamo vedere il caso nel seguente esempio.

Terz. 1					
Figure	**1 2**	**1** $_{12}$			
Terz. 2					
Figure	**1 1**	**2 2**	**2 1**	$_{12}$	

Nell'esempio si suppone che al Dispari sia entrata per prima la figura 1-2 seguita dal primo termine 1 della successiva figura. Poi è entrata la figura 1-1 a Pari. A questo punto il giocatore a Dispari deve puntare le 6 terzine per ottenere una finale 1 o 2 e quello a Pari deve puntare l'anticipo 1. Le terzine in gioco sarebbero 9. Se a questo punto il giocatore a Pari inserisce la figura 2-2 e poi la figura 2-1, entrerebbero in gioco i due termini per entrambi i giocatori. Ci sarebbe un allargamento completo sulle terzine da giocare e a questo punto non ci sarebbe più alcuna indicazione. Quindi, i due giocatori devono ottenere il proprio doppione separatamente, ma con una montante comune per non subire eventuali ritardi di un gruppo.

Un altro attacco potrebbe essere la ricerca della "**compagna di coppia**" (già vista in precedenti sistemi sulle Semplici) ma qui saremmo soggetti alle prolungate uscite di due figure sempre uguali. La stessa cosa vale se si ricercasse l'ultima figura delle quattro**:** saremmo sempre alla mercé dei doppioni. Per quanto riguarda lo "**specchio**" fra i due giocatori, non avremmo migliore sorte perché andremmo a giocare proprio sul ritardo di un giocatore, che resta indietro rispetto all'altro.

L'unico attacco che non ha dato problemi, se non i normali allargamenti in una caccia al doppione, è la ricerca separata del doppione su ognuno dei due giocatori. In questo modo ogni giocatore dovrà giocare soltanto 3 terzine che, al massimo diventeranno 6 in totale**:** 3 per l'uno e 3 per l'altro giocatore.

Manovra finanziaria.

Fare una manovra finanziaria su un gioco che a volte punta 6 terzine, diventa una cosa assai ardua. E' chiaro che non si può fare una progressione unica perché si avrebbe un'enorme scalata nei suoi termini. Testando la mia solita permanenza di 819 colpi, ho riscontrato un utile totale di 316 pezzi ottenuti a masse pari. Giocando

sempre un pezzo per terzina, il gioco è risultato attivo. E' solo una delle permanenze possibili, ma la sua grandezza ci può indicare che vi è una certa tendenza alla "**vincita costante**". Anche se al suo interno vi sono risultati negativi, la maggioranza delle partite vincenti ci da un utile finale. In questi casi l'unica soluzione per ottenere maggiori utili senza sottostare a lunghi recuperi, è l'applicazione di una montante a **scaglioni** dove ogni partita è portata a termine senza mai fare aumenti di puntata al suo interno. Le singole partite saranno eseguite a masse pari dalla prima puntata all'ultima. Si farà l'aumento alla partita successiva se quella in corso ci lascia con un'esposizione maggiore di quella precedente. Ecco che se la partita in corso recupera qualcosa, si abbassa la puntata alla successiva partita. Se aumenta la perdita, si aumenta la puntata alla successiva partita. E' un saliscendi tipo montante in perdita D'Alembert. Se la partita è perdente, si aumenta di 1 la mise per terzina; se è vincente, si diminuisce di 1 la mise per terzina.

Il gioco dei doppioni.

Passiamo agli esempi pratici. Inseriamo i termini delle figure fino alla prima apertura di gioco.

1^A^ Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

Terz. 1	**13 1**	**31**		
Figure	**1 1**	**2**		
Terz. 2	**16 16**	**22 28**	**22**	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2** $_2$	

Il numero 23 ha inserito l'iniziale 2 per il doppiaggio della figura 2-2 a Pari. Iniziamo l'attacco giocando le terzine 2 Pari 22 28 34. Se esce una di queste terzine, doppierà la figura 2-2.

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

Terz. 1	**13 1**	**31 25**	**31**	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2** $_2$	
Terz. 2	**16 16**	**22 28**	**22**	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2** $_2$	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
27	22_1 28_1 34_1	-3			
32	22_1 28_1 34_1	-6			

Il numero 32 ha inserito l'iniziale 2 Passe nel primo schema. Ora cercheremo il doppiaggio della figura 2-2 anche con le terzine 1 nel primo giocatore. Si aggiungono al gioco le terzine 19 25 31. A questo punto, poiché abbiamo in gioco le 6 terzine del Passe, possiamo puntare il Passe da 6 pezzi. In caso di sortita dello zero possiamo fare il partager con il banco e recuperare la metà della puntata. Durante il gioco accade molto spesso quest'opportunità.

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

Terz. 1	13 1	31 25	31 19	
Figure	1 1	2 2	2 2_2	
Terz. 2	16 16	22 28	22	
Figure	1 1	2 2	2 $_2$	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-6			
20	22_1 28_1 34_1 19_1+ 25_1 31_1	-12	+12		0

Il numero 20 vince sulla terzina 19 e forma il doppione della figura 2-2 sul primo giocatore. Abbiamo pareggiato e perciò la prossima partita sarà ancora a mise 1 per terzina. Inseriamo i termini fino alla prima apertura.

2^A^ Partita.

Perman. 10 17 30 28 13 23

Terz. 1	13			
Figure	1			
Terz. 2	10 16	28 28	22	
Figure	1 1	2 2	2 $_2$	

Il numero 23 ha inserito nel secondo schema il primo termine di una figura che inizia con 2. Dobbiamo doppiare la figura 2-2 e perciò giochiamo le terzine 2 del secondo giocatore, che sono 22 28 34.

Perman. 10 17 30 28 13 23 6 3 28

Terz. 1	13 1			
Figure	1 1			
Terz. 2	10 16	28 28	22 4	28
Figure	1 1	2 2	2 1_2	2_2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
6	22_1 28_1 34_1	-3			
3	22_1 28_1 34_1	-6			
28	22_1 28_1+ 34_1	-9	+12		+3

Il numero 6 ha sbagliato la figura inserendo la 2-1. A questo punto il giocatore 2 aveva presenti entrambe le figure 2-2 e 2-1. Abbiamo giocato l'anticipo sul termine 2 nel secondo giocatore ripuntando le terzine 22 28 34. Il numero 3 ha formato la prima figura 1-1 nel primo schema. Il numero 28 ha inserito un termine 2 nel secondo giocatore vincendo l'anticipo per una figura 2-1 o 2-2. Qualsiasi finale entrerà nel secondo schema, sarà un doppione ma noi abbiamo già vinto il suo anticipo. Questo ci permette di non puntare mai 6 terzine per giocatore, ma questo modo di puntare lo abbiamo già visto in altri sistemi sulle Semplici. Passiamo alla terza partita che sarà più impegnativa. I numeri in rosso arrivano fino alla prima apertura.

3^A Partita.

Perman. 9 8 27 9 21 0 25

Terz. 1	7 7	25 7	19 25		
Figure	1 1	2 1	2 2_1	2_2	
Terz. 2					
Figure					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
0	1_1 7_1 13_1	-3			
25	1_1 7_1 13_1	-6			

Il numero 21 ha inserito nel primo schema il primo termine 2 e perciò abbiamo cercato il doppiaggio della figura 2-1 puntando le terzine 1 7 13. Dopo lo zero è uscito il numero 25 che ha sbagliato la figura 2-1 inserendo la 2-2. Ora puntiamo sull'anticipo per il doppiaggio di una delle due figure inizianti con un termine 2. Puntiamo le terzine 19 25 31.

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

Terz. 1	7 7	25 7	19 25	31	
Figure	1 1	2 1	2 2_1	2 $_2$	
Terz. 2	28 10	28			
Figure	2 1	2 $_1$			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-6			
30	19_1 25_1 31_1	-9			
10	19_1 25_1 31_1	-12			
30	19_1 25_1 31_1	-15			
31	19_1 25_1 31_1+ 4_1 10_1 16_1	-21	+12	-9	

Il secondo 30 ha inserito il termine 2 nel secondo schema. A questo punto sono entrate in gioco anche le terzine 4 10 16 per il doppiaggio della figura 2-1 sul secondo giocatore. Il numero 31 ha vinto sull'anticipo di una figura iniziante con un 2 nel primo giocatore. La partita si chiude con 9 pezzi di perdita perché abbiamo giocato a masse pari. La prossima partita sarà fatta con la mise di 2 pezzi per terzina, per tutta la partita.

4^A Partita.

Perman. 21 34 16 13 7 24 4

Terz. 1	19 13	7			
Figure	2 1	1			
Terz. 2	34 16	22 4			
Figure	2 1	2 1_1			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-9			
4	4_2+ 10_2 16_2	-15	+24		+9

Il numero 24 ha inserito il primo termine 2 nel secondo schema. Abbiamo puntato le terzine 4 10 16 per il doppiaggio della figura 2-1. Il numero 4 ha formato

la figura 2-1 doppiano la precedente. Abbiamo recuperato l'esposizione e ottenuto un utile di 9 pezzi. Ora le successive partite riprenderanno da quota 1.

Per trovare un gioco più articolato andiamo alla colonna 9 della permanenza e partiamo dai numeri 34 9 8.

5^A Partita.

Perman. 34 9 8 36 23 5

Terz. 1	7 7			
Figure	1 1			
Terz. 2	34 34	22 4		
Figure	2 2	2 1_2	2	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
5	22_1 28_1 34_1	-3			

Il numero 23 ha inserito l'iniziale 2 nel secondo schema. Abbiamo giocato per la finale 2 per doppiare la figura 2-2. Il numero 5 ha sbagliato figura formando la 2-1. Ora giochiamo sull'anticipo 2 per il doppiaggio della figura 2-2 o 2-1.

Perman. 34 9 8 36 23 5 13 16 27 15

Terz. 1	7 7	13 25	13	
Figure	1 1	1 2_1	1 $_1$	
Terz. 2	34 34	22 4	16	
Figure	2 2	2 1_2	1_2	

N°	Terzine in gioco	Esp. -3	Inc.	Parz .	TOT.
13	22_1 28_1 34_1	-6			
16	22_1 28_1 34_1 1_1 7_1 13_1	-12			
27	1_1 7_1 13_1	-15			
15	1_1 7_1 13_1+	-18	+12	-6	

Il numero 13 ha aperto il doppiaggio per la figura 1-1 nel primo schema. Sono entrate in gioco anche le terzine 1 7 13. Il numero 16 ha sbagliato l'iniziale nel secondo schema, che smette di puntare perché non ha figure inizianti con il termine 1. Il numero 27 ha sbagliato la figura 1-1 formando la 1-2. A questo punto abbiamo cercato il doppiaggio delle figure 1-1 e 1-2 nel primo schema e con il numero 15 abbiamo preso l'anticipo per le due figure. Siamo rimasti esposti di 6 pezzi e quindi dobbiamo fare la prossima partita con una mise di 2 pezzi per terzina. Prendiamo numeri nuovi e costruiamo una nuova partita.

Perman. 20 12 12 9 22 7 17 33 5 22

Terz. 1	19 7	7 31			
Figure	2 1	1 2			
Terz. 2	10 10	22 16	4 22		
Figure	1 1	2 1	1 2_1	1	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-6			
22	4_2 10_2 16_2	-12			

Il numero 5 ha aperto il gioco nel secondo schema per il doppiaggio della figura 1-1. Abbiamo messo in gioco le terzine 4 10 16 e il numero 22 ha sbagliato la figura 1-1 inserendo la 1-2. Passiamo al puntamento dell'anticipo 1.

Perman. 20 12 12 9 22 7 17 33 5 22 36 30

Terz. 1	19 7	7 31			
Figure	2 1	1 2			
Terz. 2	10 10	22 16	4 22	34 28	
Figure	1 1	2 1	1 2_1	2_1 2_1	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-12			
36	4_2 10_2 16_2	-18			
30	4_2 10_2 16_2	-24			

Il numero 36 ha sbagliato l'anticipo 1. Il numero 30 ha sbagliato la finale per il doppiaggio della figura 2-1. A questo punto il secondo giocatore ha prodotto le 4 figure diverse. Eliminiamo la figura più vecchia 1-1 e facciamo l'anticipo sull'iniziale 2 nel secondo schema, per il doppiaggio di una delle due figure inizianti con il simbolo 2. Nulla ci garantisce contro la riapparizione della figura eliminata, ma questa è una scelta che non ha molta importanza perché qualsiasi figura eliminassimo, questa potrebbe sempre riapparire. E' una scelta su quattro possibilità e non vedo altra via se non eliminare quella più in ritardo.

Perman. 20 12 12 9 22 7 17 33 5 22 36 30 9 32

Terz. 1	19 7	7 31	7 31		
Figure	2 1	1 2	1 2_1		
Terz. 2	~~10 10~~	22 16	4 22	34 28	
Figure	~~1 1~~	2 1	1 2_1	2_1 2_1	2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-24			
9	22_2 28_2 34_2	-30			
32	22_2 28_2 34_2 19_2 25_2 31_2+	-42	+24	-18	

Il numero 9 ha aperto il doppiaggio per la figura 1-2 nel primo schema. Il numero 32 ha doppiato la figura 1-2 sempre nel primo schema abbassando l'esposizione a 18 pezzi. Poiché è superiore ai 12, restiamo a quota 2 della montante a scaglioni, anche se la partita ha recuperato 6 pezzi della precedente esposizione.

Perman. 18 13 24 3 10 36

Terz. 1	13 1			
Figure	1 1			
Terz. 2	16 22	10 34		
Figure	1 2	1 2_2		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-18			
36	22_2 28_2 34_2+	-24	+24		0

Il numero 10 ha aperto il gioco per doppiaggio della figura 1-2 nel secondo schema. Il numero 36 ha doppiato la figura e con questo abbiamo recuperato tutta l'esposizione precedente. Ora possiamo ricominciare la montante a scaglioni partendo da 1 pezzo per terzina.

Conclusioni.

Questo è chiaramente un gioco "**ridotto**" in quanto si cerca di ottenere il doppiaggio di una figura che si forma con la contrapposizione di 3 soli elementi di una naturale e ipotetica Chance, che è invece costituita di 6 elementi. In pratica i gruppi di terzine Dispari e Pari sono formati da 6 elementi ma il nostro gioco cerca di ottenere la chiusura del disegno mettendo in contrapposizione il loro 50%. E' come se dividessimo una Chance Semplice in 4 sottogruppi composti di 9 numeri ciascuno. L'unica differenza è data dal fatto che i numeri dei due gruppi sono in qualche modo disposti in modo adiacente nel cilindro e perciò formano dei filottini che potrebbero costituire un vantaggio per gli esiti del gioco.

Come seconda osservazione c'è da dire che i quattro sottogruppi sono costituiti di 9 numeri ciascuno e sappiamo che quando giochiamo su raggruppamenti superiori a uno, la Legge del terzo può derogare molto più violentemente dai risultati standard. Le 4 figure diverse appaiono molto spesso e, anche se c'è una tendenza, questa può essere disattesa per lungo tempo. In tutti questi giochi è consigliabile procedere con una "**quantizzazione**" della permanenza e cioè separando i vari cicli logici di ogni giocatore. In questo modo non si legano fra loro i segmenti di allargamento e ogni ciclo logico è costituito dalle sue 4 figure che non invadono il campo della partita successiva. Non si elimineranno del tutto gli allargamenti completi di figure, ma certamente si limiteranno nelle loro apparizioni.

In ogni caso, poiché si gioca sul singolo giocatore, lo stallo dovuto a un allargamento non può superare le sue 4 figure perché in quel caso si eliminerebbe la figura più vecchia e il puntamento resta sempre sulle 3 terzine di un sottogruppo.

Il fatto poi che un giocatore potrebbe mettersi in ritardo, non comporta particolari pericoli perchè quello che progredisce ha comunque la possibilità di chiudere il proprio doppiaggio.

Il prossimo sistema riguarderà una diversa conduzione di questo gioco.

NINO ZANTIFLORE