NONARIE

GIOCHI DI ALLARGAMENTO GLOBALE

I giochi precedenti basavano i loro attacchi sullo sviluppo orizzontale dei disegni ricercati su ogni singola nonaria. Abbiamo visto però che il gioco orizzontale porta inevitabilmente a forti scoperti, dovuti principalmente ai tempi morti per la maturazione delle varie nonarie non in gioco. Anche se questi scoperti non appaiono negli esempi riportati (a causa della permanenza favorevole) certamente li troverete nelle sperimentazioni che farete per vostro conto. Una volta stabilito che l'orizzontalità non porta a risultati soddisfacenti proviamo a considerare alcuni giochi che coinvolgono la **globalità** dello schema delle figure.

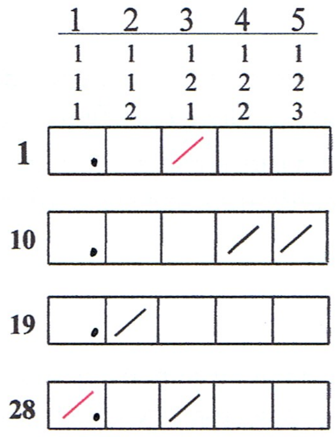
L'ULTIMA FIGURA MANCANTE

Vediamo questo primo sistema che consiste nell'aspettare che una stessa figura sia mancante su tutti quattro gli schemi. Si inseriscono le figure che man mano escono e quando una stessa figura manca su tutti gli schemi la si attacca fino alla sua sortita, o fino alla conclusione degli inserimenti nello schema globale. In quest'ultimo caso si dovrà interrompere la partita, risalire di 10 colpi e cominciarne un'altra, addebitando l'esposizione alla nuova partita. E' un gioco molto “stretto” in quanto ogni partita dispone soltanto di una vincita e, nel caso questa non si verifichi, ci può lasciare con un'esposizione abbastanza alta. Finora non ho trovato partite che non chiudono ma, come molti sanno, io non faccio molti test sui giochi che non considero di principale importanza e quindi non so se ciò potrà accadere e con che frequenza.

Facciamo due partite dimostrative. Inseriamo la permanenza fino ad ottenere un'unica figura comune mancante. Le terzine in rosso indicano l'inizio del gioco. Utilizzerò una montante a riduzione logica perché la sola vincita disponibile ce lo impone; a meno che non si vogliano legare le varie partite con una montante ad incasso fittizio.

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

Nonarie					
1 4 7	1 4 1 1 2 1				
10 13 16	13 16 16 1 2 2	10 16 13 1 2 3			
19 22 25	22 22 25 1 1 2	19 22 1 2			
28 31 34	31 28 31 1 2 1	28 28 28 1 1 1			

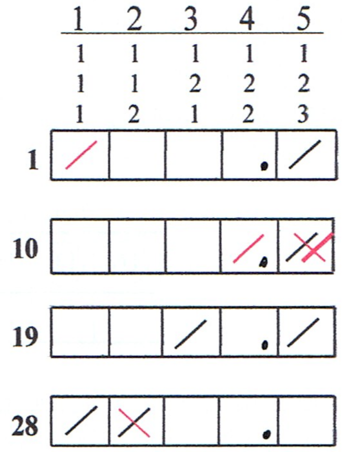


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
23	28_1	-1			
6	28_1	-2			
3	28_1	-3			
28	28_1+	-4	+12		+8

Con il 13 abbiamo concluso l'inserimento di quattro figure diverse nello schema. A questo punto manca la figura 111, evidenziata con i puntini, che attaccheremo contemporaneamente sulle quattro nonarie (naturalmente quando si presenterà l'occasione del gioco, che in questo momento si trova solo nella nonaria 28). Con il 28 (dopo la separazione) inseriamo la figura 111 nella nonaria 28 e otteniamo la quinta figura diversa. Chiudiamo la partita con 8 pezzi di utile. Risaliamo di 10 colpi e costruiamo una nuova partita.

Risalita. 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 | Perman. 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

Nonarie					
1 4 7	4 1 7 1 2 3	7 7 7 1 1 1	4 1 1 2		
10 13 16	10 16 13 1 2 2	10 16 13 1 2 3	13 10 16 1 2 3	10 16 16 1 2 2	
19 22 25	19 22 25 1 2 3	19 25 19 1 2 1	22 1		
28 31 34	28 28 28 1 2 1	28 28 31 1 1 1	34 34 31 1 1 2	31 28 1 2	



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
13	16_1	-1			
7					
24					
4					
34					
13					
1					
11	1_1	-2			
18	1_1 10_1	-4			
10	1_1	-5			
0	1_1	-6			
33	1_1	-7			
32	1_1	-8			
17	1_1	-9			
28	1_1 16_1	-11			
16	1_2 16_2+ 28_2	-17	+24		+7

Con il 21 (seconda separazione) abbiamo inserito quattro figure e ci manca la 122. Non appena avremo le condizioni attaccheremo questa figura che sarà ricercata su tutte le nonarie. Con il 16 inizia il gioco sulla nonaria 10. Giochiamo la terzina 16. Il 13 crea un doppione e quindi interrompiamo l'attacco fino ad una nuova apertura. Con l'1 si apre la relativa nonaria e iniziamo a giocare la terzina 1 per la figura 122. Con l'11 si apre anche la nonaria 10. Aggiungiamo al gioco anche la terzina 10. Con il 18 abbiamo un doppione nella nonaria 10 e perciò abbandoniamo momentaneamente questa nonaria. Con il 17 rientra in gioco la nonaria 10 per la terzina 16. Con il 28 si apre anche la nonaria 28 per la terzina 28. Con il 16 chiudiamo la nonaria 10 inserendo la figura 122. Otteniamo un utile di 7 pezzi e chiudiamo la partita.

Si tratta di un gioco che nella sua maturazione è abbastanza lungo e forse necessita di una risalita maggiore (15 o 20 colpi) ma in questo caso si rischia di trovare una chiusura già presente. In pratica si può risalire per tentativi eliminando i numeri che contengono già una chiusura.

Ora vediamo un ulteriore gioco di allargamento sempre sulla **globalità** dello schema.

LA TERZA FIGURA VERTICALE

La configurazione tendenziale delle cinque figure di una nonaria, inserite in un singolo schema delle figure direzionali, è costituita da 3 presenze, due doppioni e due vuoti. In questo caso a noi interessano le tre presenze perché, se questo risultato si realizza, avremo la disponibilità di 2 vincite certe come risulta dal seguente schema.

	1	2	3	4	5
	1	1	1	1	1
	1	1	2	2	2
	1	2	1	2	3
1	/	/	/		
10			/	/	/
19	/	/		/	
28			/	/	/

Come evidenziato dallo schema, l'inserimento di tre figure diverse in ogni nonaria rende obbligatorio l'incolonnamento di tre posizioni su due figure e quindi vi sono due terze verticali obbligatoriamente presenti. C'è comunque da tener presente che non sempre il risultato tendenziale si realizza su tutte quattro le nonarie. Vediamo il risultato di tre inserimenti completi nello schema. La permanenza è la solita e i tre inserimenti avvengono in modo cronologico: dopo aver completato un inserimento totale (fino all'ultimo colpo per l'ultima nonaria) si passa al successivo.

	1	2	3	4	5
	1	1	1	1	1
	1	1	2	2	2
	1	2	1	2	3
1	X		/	/	/
10			/	X	X
19		/	X		X
28	/	X	X		

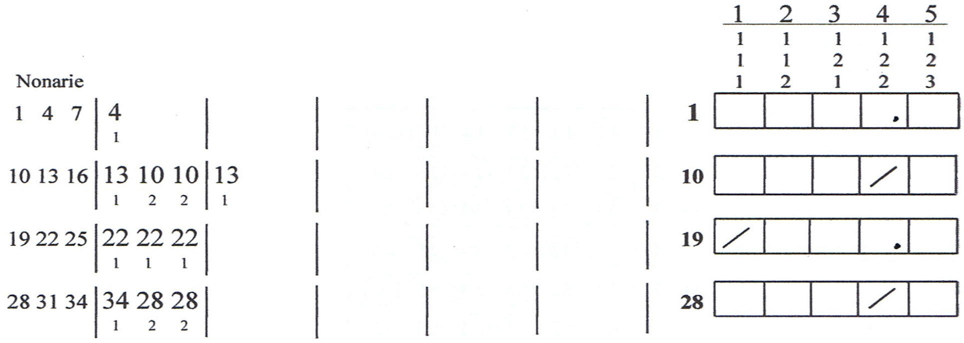
	1	2	3	4	5
	1	1	1	1	1
	1	1	2	2	2
	1	2	1	2	3
1		X	/	/	/
10	/	/		/	X
19	/	/		X	
28	/	/		/	X

	1	2	3	4	5
	1	1	1	1	1
	1	1	2	2	2
	1	2	1	2	3
1		X	/	X	
10			X	X	/
19	/	/	X	/	
28		/	X	/	/

I tre casi evidenziano una quantità di due terze verticali nel primo schema, quattro nel secondo e tre nel terzo. Tutte le nonarie hanno raggiunto un inserimento minimo di tre figure in orizzontale e ciò garantisce il minimo di due terze verticali; ma questo risultato non è sempre garantito e quando vi è una maggioranza di doppioni rispetto alla tendenza, le chiusure potrebbero ridursi di numero.

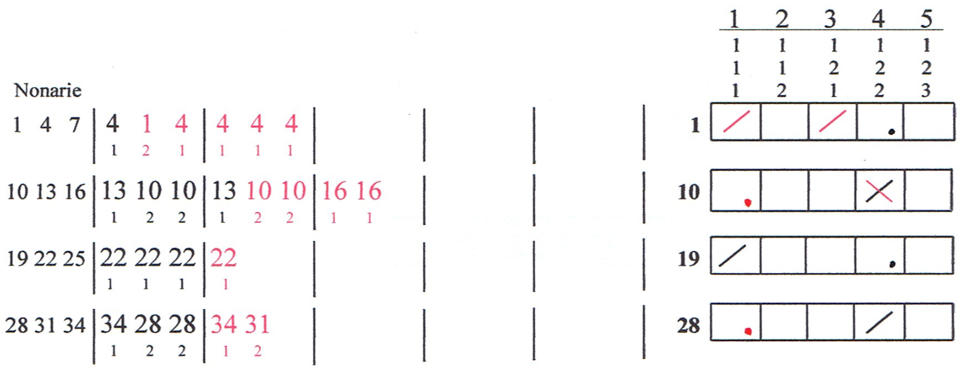
Vediamo un paio di partite partendo con la permanenza dalla seconda colonna; della prima ne abbiamo già visto il risultato. Inseriamo i numeri fino alla prima apertura di gioco.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 |



Con il 30 inseriamo la seconda figura 122 e quindi si aprono al gioco le nonarie 1 e 19 sulle quali daremo la caccia alla figura 122 che, uscendo, formerà la terza verticale sulla globalità dello schema. Le figure giocabili sono evidenziate con un puntino ma per il momento non vi sono nonarie attaccabili.

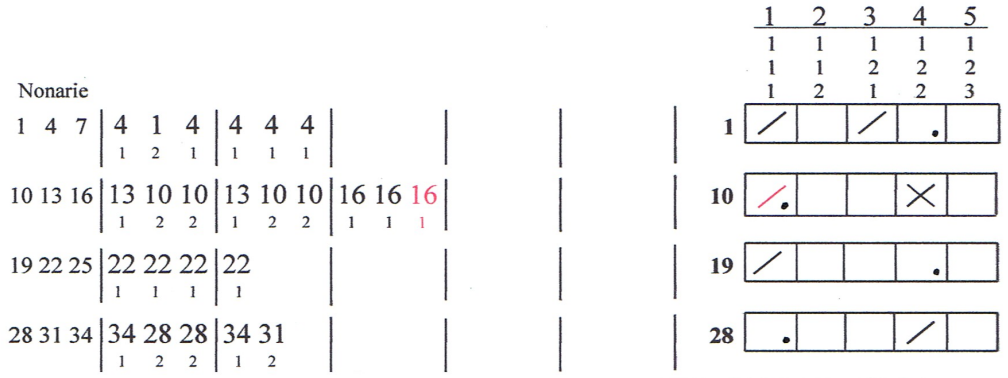
Perman. 10 3 | 36 5 | 10 | 18 6 23 0 18 33 6 5 |



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
36	1_1	-1			
5	1_1	-2			
10					
18					
6					
23					
0					
18					
33					
6					
5					

Con il 3 si apre il gioco sulla nonaria 1 per la figura 122 e quindi attacchiamo la terzina 1. Con il 5 esce la figura 121 nella nonaria 1. Abbiamo sbagliato figura e quindi sospendiamo l'attacco. Con il 10 esce un doppione nella nonaria 10. Con il 5 inseriamo la figura 111 nella nonaria 1. A questo punto, essendoci due figure 111 nelle prime posizioni di ogni nonaria, si aprono al gioco le nonarie 10 e 28 per la figura 111. L'unica a poter essere attaccata è la nonaria 10 con la terzina 16.

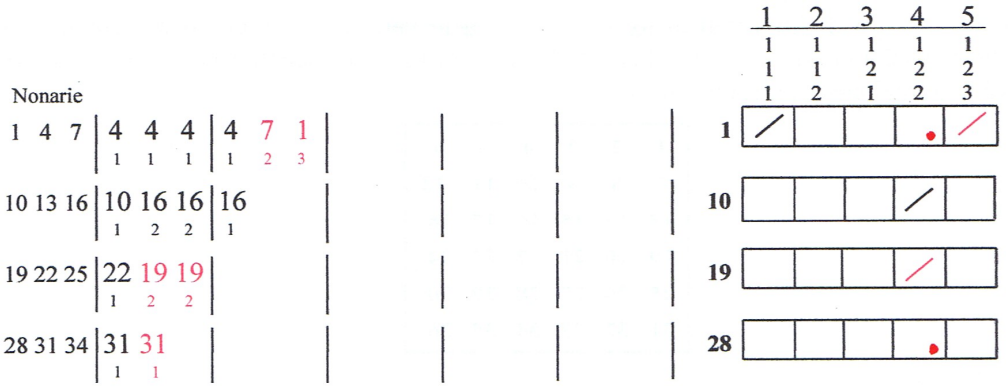
Perman. 17



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-2			
17	16_1+	-3	+12		+9

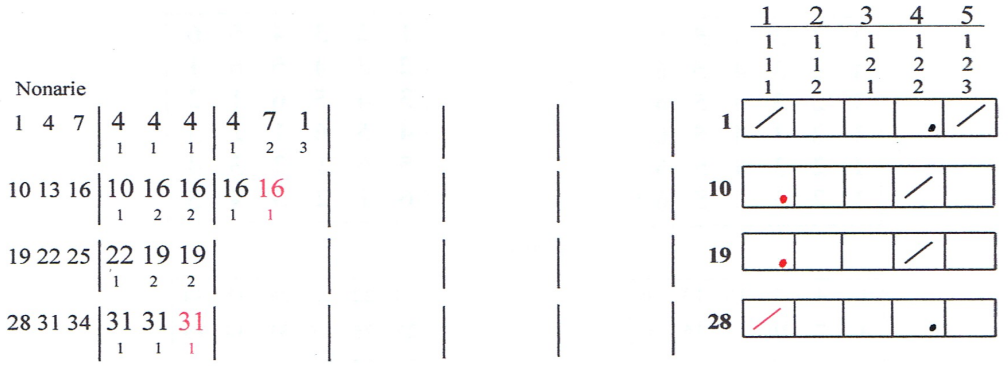
Con il 17 vinciamo la terzina 16 e formiamo la terza figura verticale sulla figura 111, ottenendo 9 pezzi di utile. Abbiamo raggiunto lo scopo e perciò risaliamo di 10 numeri nella permanenza e costruiamo una nuova partita. Le terzine in rosso sono i nuovi inseriti fino alla prima apertura di gioco le cui posizioni giocabili sono evidenziate con un puntino.

Risalita. 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 | Perman. 7 3 21 33 21 |



Con il 21 otteniamo la seconda figura 122. Si aprono al gioco le nonarie 1 e 28 per le figure 122 ma, per ora, il gioco a tappeto per queste due nonarie non è aperto. Inseriamo nuovi numeri.

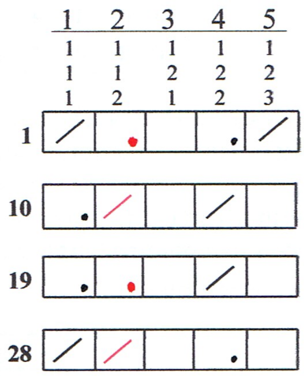
Perman. 17 33 |



Con il 33 si forma la seconda figura 111 e quindi si aprono al gioco le nonarie 10 e 19 per la figura 111. Ora il gioco a tappeto è aperto sulla nonaria 10 con la terzina 16 per la figura 111.

Perman. 12 14 30 3 17 31 |

Nonarie						
1 4 7	4_1 4_1 4_1	4_1 7_2 1_3	1_1			
10 13 16	10_1 16_2 16_2	16_1 16_1 10_2	13_1 16_2			
19 22 25	22_1 19_2 19_2					
28 31 34	31_1 31_1 31_1	28_1 28_1 31_2				

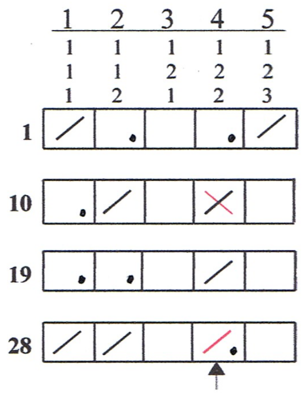


N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
12	16_1	-1			
14					
30					
0					
30					
3					
17					
31					

Con il 12 sbagliamo la figura nella nonaria 10 e interrompiamo il gioco fino a una nuova apertura. Con il 31 si forma la seconda figura 112 aprendo il gioco sulle nonarie 1 e 19 per la figura 112. Per il momento non abbiamo gioco a tappeto.

Perman. 35 5 | 17 25 | 24 31 | 15 33 |

Nonarie						
1 4 7	4_1 4_1 4_1	4_1 7_2 1_3	1_1 4_2			
10 13 16	10_1 16_2 16_2	16_1 16_1 10_2	13_1 16_2 16_2	13_1		
19 22 25	22_1 19_2 19_2	25_1 22_2				
28 31 34	31_1 31_1 31_1	28_1 28_1 31_2	34_1 31_2 31_2			



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-1			
17	4_1	-2			
25	4_1	-3			
24	4_1 25_1	-5			
31	4_1	-6			
15	4_1 31_1	-8			
33	4_1 31_1+	-10	+12		+2

Con il 5 si apre la nonaria 1 per la figura 122 e quindi giochiamo la terzina 4. Con il 25 dobbiamo anticipare il gioco al secondo termine delle figure 111 e 112 e quindi attacchiamo anche la terzina 25 sulla nonaria 19. Con il 24 sbagliamo le due figure e interrompiamo il gioco su questa nonaria. Con il 31 attacchiamo la terzina 31 sulla nonaria 28 per la figura 122. Con il 33 otteniamo la terza figura verticale nello schema globale sulla nonaria 28. Abbiamo raggiunto lo scopo e quindi chiudiamo la partita con 2 pezzi di utile.

Questi tipi di attacco sono molto "di misura", nel senso che le vincite ottenibili sono quantitativamente limitate e non quantificabili con certezza. In questi casi possono scadere alquanto distanziate fra loro, specialmente nei periodi di forti doppiaggi di figure. L'utilizzo di montanti ad **incasso fittizio** è sconsigliata per l'esiguità delle vincite e una "**Riduzione logica**" potrebbe essere troppo azzardata.

NINO ZANTIFLORE