NONARIE

GIOCHI IN ALLARGAMENTO ORIZZONTALE

La terza figura orizzontale.

In base alla Legge del terzo l'inserimento di cinque figure direzionali di una nonaria, in uno schema predeterminato, produce una configurazione tendenziale di 3 figure presenti, 2 doppioni e quindi 2 assenze. E' facile intuire che il primo gioco a venirci in mente sia di attaccare la formazione della terza figura in allargamento, che dovrà apparire per effetto della Legge del terzo. Si aspettano le prime due figure diverse di una nonaria e quindi si attaccherà per la formazione di una terza figura giocando sulle tre mancanti.

Per questo gioco vi sono alcuni casi in cui bisogna anticipare le puntate al secondo termine, a seconda della composizione delle figure che entrano in campo. Ciò in base ad un principio di economicità assoluta.

"La ricerca di un risultato deve avvenire con il minor dispendio di energie possibile".

Ciò vuol dire che ogni figura ricercata sarà attaccata solo e soltanto con l'ultima possibilità che si presenta per ottenerla. Secondo questo principio non si dovrebbe mai giocare la nonaria completa e cioè non si dovrebbero mai puntare, in una sola volta, le tre terzine che la compongono. Con alcuni giochi che prevedono l'attacco su più configurazioni non è possibile evitarlo, ma questi tipi di gioco sono invariabilmente quelli che provocano le maggiori esposizioni. Avrete modo di rendervene conto cercando e sperimentando varie soluzioni per conto vostro. Vedrete che dopo alcune partite facili, e di buona resa, vi capiterà la partita difficile con una grossa esposizione. Ciò è dovuto principalmente al ritardo di nonarie in cui stiamo puntando due o tre terzine (conseguenza di un attacco su più configurazioni) mentre si completano nonarie non ancora maturate per un attacco.

Comunque, in base al principio su esposto, vi sono due casi in cui, per evitare il puntamento sulla nonaria completa, si deve anticipare la puntata, su una o due terzine, alla formazione del secondo termine della figura. Vediamoli.

1° caso. Nelle tre figure in gioco su una nonaria ci sono le due figure 1-1-1 e 1-1-2. In questo caso dopo l'apparizione del primo termine si dovrà giocare subito per il doppiaggio della stessa terzina. Infatti, se non la puntassimo, alla sua nuova apparizione dovremmo giocare sia per un 1 sia per un 2 (terzina diversa) e cioè tutte le tre terzine che compongono la nonaria. Siccome il secondo 1 implica l'uscita obbligata di una delle due figure, si gioca l'anticipo al secondo termine e cioè per il doppiaggio della prima terzina uscita (un 1).

2° caso. Le tre figure in gioco sono 1-2-1, 1-2-2, e 1-2-3. Anche in questo caso si gioca sull'anticipo di un 2 al secondo termine perché, dopo una sua eventuale uscita, dovremmo giocare le tre terzine. Si giocherà quindi per un 2 al secondo termine e cioè per le due terzine diverse dalla prima uscita.

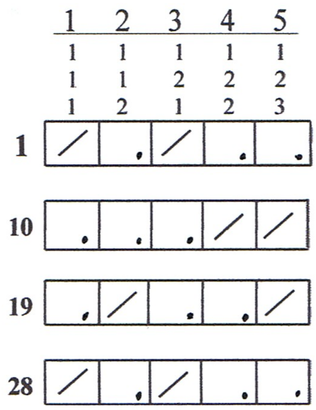
Vediamo ora una breve partita dove utilizzeremo una montante a riduzione logica. Al primo utile la partita deve essere interrotta per cominciarne un'altra. Il motivo lo vedremo dopo l'esemplificazione.

ALLA TERZA FIGURA ORIZZONTALE

(Gioco di allargamento)

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 |

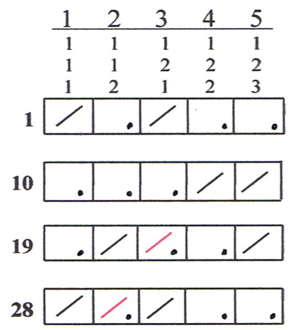
Nonarie					
1 4 7	1 4 1 1 2 1	7 7 7 1 1 1			
10 13 16	13 16 16 1 2 2	10 16 13 1 2 3			
19 22 25	22 22 25 1 1 2	19 22 25 1 2 3			
28 31 34	31 28 31 1 2 1	28 28 28 1 1 1			



Con il 13 (prima separazione) si apre la nonaria 10. Con il 28 (seconda separazione) si apre la nonaria 28. Con il 27 (terza separazione) si apre la nonaria 19. Con il 9 (quarta separazione) si apre anche la nonaria 1. Tutte le nonarie sono aperte per il gioco in una situazione (non facilmente trovabile) di generale equilibrio. Le figure giocabili sono evidenziate con un puntino. Con i numeri in rosso iniziano le puntate a tappeto.

Perman. 21 0 25 | 30 10 30 31 21

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



N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	19_1 25_1	-2			
10	19_1 25_1	-4			
30	19_1 25_1 10_1	-7			
31	19_1 25_1 10_1 31_1+ 34_1	-12	+12		--
21	19_1+ 25_1 10_1	-3	+12		+9

Con il 25 si apre il gioco sulla nonaria 19 per le figure 121 e 122 e quindi giochiamo le terzine 19 e 25. Con il 10 si apre la nonaria 10 per le figure 111 e 112 e quindi anticipiamo l'attacco al secondo termine giocando la terzina 10. Con il 30 si apre la nonaria 28 per la figura 112 e perciò giochiamo le terzine 31 e 34. Con il 31 inseriamo nello schema la figura 112 e chiudiamo la partita ottenendo il pareggio. Dato che non abbiamo ottenuto un utile proseguiamo la partita per una seconda vincita. E' chiaro che la montante riparte da capo. Con il 21 inseriamo la figura 121 nello schema della nonaria 19, ottenendo 9 pezzi di utile. A questo punto chiudiamo la partita. Risaliamo di 10 numeri e ricostruiamo lo schema.

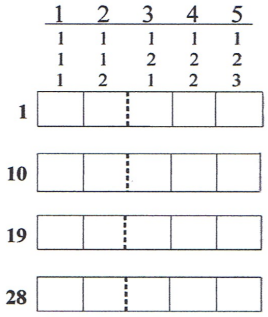
In questa occasione si è verificato un equilibrio nelle aperture di gioco. Tutte le nonarie erano aperte e ciò mi ha indotto a cercare un'altra vincita dopo la prima. Cosa che sconsiglio in tutte le altre occasioni per i seguenti motivi.

Questo tipo di attacco sarebbe valido se la Legge del terzo si manifestasse pienamente anche sui singoli settori del tableau; ma così non è. Può capitare che una o due nonarie, sulle quali si stanno giocando due terzine, si mettano in ritardo procurandoci una certa esposizione; senza contare poi che la figura che alla fine uscirà può essere un doppione e non una delle tre giocate. Per essere un gioco valido bisognerebbe che ogni colpo fosse utile per la determinazione della figura uscente. Così non è; le nonarie sono quattro e non si sa quanto possano durare i tempi morti per una nonaria in gioco. Ciò può produrre esposizioni che possono diventare importanti. Un'altra considerazione è che giochiamo su delle posizioni vuote, alcune delle quali sono destinate a restare tali. Nei casi di forti calori delle figure già uscite (doppioni) le vincite possono tardare a scadere. Inoltre, essendo costretti a mettere in campo sempre tre figure alla volta per ogni nonaria, ne deriva un maggior quantitativo di terzine da giocare. Essendo un gioco orizzontale, e cioè che cerca i risultati all'interno della nonaria considerandola singolarmente, è soggetto a periodi di stallo che possono produrre notevoli esposizioni.

Un altro gioco in allargamento orizzontale potrebbe essere il seguente.

ALLA SECONDA FIGURA NEL SETTORE

Consideriamo lo schema delle figure diviso in due settori. Uno contenente le figure 111 e 112. L'altro contenente le figure 121, 122, 123.



Il gioco consiste nel ricercare una compagna della prima figura che esce nei due settori. In pratica si aspetta che esca una delle due figure del primo settore (111 o 112) e si gioca l'altra. Oppure che esca una delle tre figure del secondo settore (121 o 122 o 123) e si giocano le altre due. E' chiaro che se si apre una terzina per entrambi i settori si giocheranno le tre figure mancanti. Il gioco è quasi uguale al precedente. Si differenzia per il fatto che cerca di ottenere delle vincite limitando l'entrata in gioco delle tre figure contemporaneamente. Vediamone un esempio sulla nonaria 10. Per brevità prendo soltanto i numeri che servono alla costruzione del gioco fino all'apertura sulle terzine da giocare.

Perman. 14 17...16...10 17 | 30 28 13

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	10_1 13_1	-2			
28	10_1 13_1	-4			
13	10_1 13_1+	-6	+12		+6

Con il secondo 17 abbiamo inserito nel secondo settore la figura 122 e quindi attacchiamo le figure 121 e 123. Con il 13 chiudiamo la figura 123.

Anche questo gioco contiene i difetti del precedente. Le situazioni di stallo per la maturazione di nonarie che non sono pronte per il gioco, o la riformazione del gioco su nonarie precedentemente chiuse in modo diverso, porta a esposizioni notevoli.

Nel prossimo articolo vedremo ancora giochi sull'allargamento, ma prendendo in considerazione l'intero schema delle nonarie in un **gioco globale**.

NINO ZANTIFLORE