NONARIE

Allargamento e Calore su Figure Direzionali ridotte

Nel precedente inserto abbiamo visto la ricerca dei doppi su un nuovo tipo di schema formato da 4 schemi "**parziali a colonne verticali**". L'attacco era sui doppi delle 5 figure direzionali costruite all'interno delle nonarie di cui sono composti gli schemi a colonna. Con questo inserto vedremo altre applicazioni su questo gioco.

Come solitamente accade, ogni volta che trovo un gioco, segue poi una serie di varianti che ne migliorano il rendimento e ne diminuiscono i pericoli. Anche questo caso non si differenzia dai precedenti.

Una volta terminata la stesura del precedente sistema, ho cominciato ad esaminare vari tipi di soluzioni possibili. Per prima cosa ho ripreso la riduzione delle figure direzionali che da 5 passano a 3, tenendo valide soltanto le figure 121, 122 e 123. Ho pensato che la riduzione dell'area di indeterminatezza sulle possibili figure ci permetterà di ottenere una maggiore frequenza nei risultati ricercati. Per quanto riguarda questo tipo di riduzione vi rimando all'inserto relativo alle figure direzionali sui numeri pieni. Poi ho cercato soluzioni di gioco che riguardavano allargamenti o calori disposti in vario modo. Com'era prevedibile, il risultato era sempre lo stesso. Dopo molte partite vincenti quasi a massa pari, capitava la partita difficile, per superare la quale bisognava fare puntate da 4-5 pezzi per terzina. Se giocavo sull'allargamento delle figure capitavano ripetutamente doppioni, anche per cinque volte consecutive. Se giocavo sul calore capitavano allargamenti completi delle tre figure, anche su tre schemi contemporaneamente. Alla fine la partita era superata dalla montante a incasso fittizio e dalla quantità delle vincite realizzate, anche con il prolungamento degli schemi; ma il fatto non mi piaceva. Il puntamento di terzine da 5 pezzi non rientra nelle mie aspettative di gioco. Sono quindi arrivato alla conclusione che dovevo adeguarmi all'andamento della permanenza. Ho così composto un gioco misto, che si avvale di entrambi gli andamenti probabilistici durante un riempimento di schema. Si passerà cioè dall'allargamento al calore a seconda della situazione contingente dei singoli schemi parziali. Vediamo quindi il seguente sistema, o modo di "galleggiare" sui capricci della permanenza.

GIOCO MISTO

Doppioni e allargamento.

Per adeguarsi all'andamento di una permanenza bisogna prima osservare ciò che la permanenza sta iniziando a produrre. Il gioco, oggetto di questo inserto, si basa sull'evoluzione di un inserimento di tre figure direzionali all'interno dei quattro schemi a colonna formati dalle nonarie. Già sappiamo che un unico gioco sul calore o sull'allargamento incontrerà sempre andamenti contrari che impegnano le nostre finanze e il nostro tempo. Faremo allora un gioco che utilizzerà entrambe le possibilità in conseguenza di ciò che la permanenza ha prodotto fino a quel punto.

Descrizione dello schema.

Per quanto riguarda lo schema vi rimando al precedente inserto risparmiandomi di ripetere cose già illustrate.

Numerazione delle figure direzionali.

Nel precedente inserto ho elencato le 5 figure direzionali che si possono comporre con il calcolo combinatorio su una modalità 3, come dal seguente schema.

In questo gioco elimineremo le figure 1 e 2 tenendoci soltanto le figure 3, 4 e 5.

Già abbiamo visto questa riduzione nell'inserto dei pieni e perciò non mi dilungo oltre nella spiegazione dei perché. Dirò soltanto che il rifiuto del doppione sull'iniziale di una figura limita la scelta soltanto a 3 figure, eliminando di molto le dispersioni nella scelta stessa.

Inserimento delle terzine nelle Nonarie.

Dato che non è accettato il doppiaggio del primo termine della figura direzionale, il secondo termine delle tre terzine che sono inserite nella nonaria non deve essere uguale al primo, mentre il terzo può essere uguale al secondo. Riprendendo quindi quanto già detto in precedenza, rivediamo i vari casi su una nonaria qualsiasi.

- 1°) <u>Inserimento non accettato</u>: 19₁ 1/9 25₂ ... Il secondo 19 si sovrappone al primo e quindi non incrementa la figura. Il 25 sarà il secondo termine: 19₁ 25₂
- 2°) <u>Inserimento accettato</u>: 19₁ 25₂ 25₂. Il secondo 25 è accettato perché forma la figura 122.

Divisione degli schemi parziali.

Anche in questo gioco dividiamo i 4 schemi parziali in due coppie, per due giocatori, con montanti separate. Pur essendo separati, però, non appena si perviene a un utile generale la partita sarà chiusa e se ne comincerà un'altra. Ricordiamoci che ciò che è acquisito è nostro e una volta raggiunto lo scopo è controproducente tentare forzature per vincere di più. In quel caso si tratterebbe di vincita e non più di guadagno.

Pur essendo divisi, gli schemi parziali possono interagire fra loro nella disponibilità delle vincite. Se per esempio un giocatore che ha raggiunto il suo utile ha uno dei due schemi ancora libero da vincite, quello schema può essere inglobato dall'altro giocatore, che aumenterà così le vincite disponibili e potrà mitigare la scalata della montante. Come vedremo si tratterà di una sorta "galleggiare" nei 4 schemi fra allargamenti e calori fino a raggiungere l'utile generale. Non si tratta di un gioco difficile. Basta soltanto saper cogliere le opportunità che si presentano durante lo svolgersi del gioco. Avremo modo di vederne la potenza e la resistenza.

Descrizione dell'attacco.

Trattandosi di un gioco misto per doppioni e allargamento, dobbiamo scegliere quale sarà il nostro primo attacco. Il primo attacco sarà portato sui due giocatori separati ricercando il primo **doppione comune** ai due schemi parziali. Vale a dire che le figure inserite in uno schema parziale saranno ricercate sia sullo stesso schema sia su quello compagno per quel giocatore. Ottenuto questo primo risultato si passerà a una ricerca di vincita sui singoli schemi parziali, a seconda delle situazioni che nel frattempo si sono venute a creare. Vediamo i vari casi che si possono presentare dopo il primo doppiaggio comune.

1°) <u>Il primo doppione avviene sullo "schema parziale" compagno.</u>

| | 1° Giocatore | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------|----|----|----|---------------------|---|-------------|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 10 19 28 1 | 3 | 11 | 42 | 11 | 10 19 28 1 | 3 | 13, 16, 13, | | | | | | | | |

In questo caso abbiamo due figure uguali per entrambi gli schemi e, avendo esaurito il primo risultato, passeremo alla ricerca di un allargamento sui singoli schemi parziali che contengono la stessa e unica figura. Andremo alla ricerca di una delle altre due figure in entrambi gli schemi parziali perché hanno una maggiore probabilità di presentarsi. Nell'esempio esposto saranno le figure 4 e 5 in entrambi gli schemi. Nell'esempio che segue abbiamo ottenuto l'allargamento con la figura 5.

| | | 1° G | iocator | e | |
|----|---|-------------------------------------------------|---------|---|-------------------------------------------------|
| 1 | 3 | 1 ₁ 4 ₂ 1 ₁ | 10 | 3 | 13 ₁ 16 ₂ 13 ₁ |
| 10 | 5 | 16 ₁ 10 ₂ 13 ₃ | 19 | | |
| 19 | | | 28 | | |
| 28 | | | 1 | | |
| 1 | | - • | 10 | | |

Una volta ottenuta la figura diversa in uno schema (e quindi una seconda vincita) andremo alla ricerca di un doppione su quelle due figure in quello schema, mentre l'altro continuerà la ricerca delle due figure mancanti. Nell'esempio che segue si cercherà la 3 e la 5 sul primo schema e la 4 e la 5 sul secondo. Otterremo così la terza vincita per quel giocatore. Per non confondere la focalizzazione sul primo schema non completerò la nonaria 19 nel secondo schema.

| | | 1° Gi | ocator | e | |
|---------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|---|-------------|
| 1 10 19 28 | 3 5 3 | $\begin{array}{cccc} 1_1 & 4_2 & 1_1 \\ 16_1 & 10_2 & 13_3 \\ 25_1 & 22_2 & 25_1 \end{array}$ | 10 19 28 1 | 3 | 13, 16, 13, |

Se andando al doppione in uno schema (dopo aver ottenuto le prime due vincite) si presenta anche la terza figura, si giocherà l'anticipo dopo il primo termine della nonaria in formazione. Nell'esempio che segue si giocheranno le terzine 28 e 34 perché formano obbligatoriamente i primi due termini delle tre figure e quindi al successivo colpo si otterrà un doppiaggio forzato. Se la nonaria ha già due termini si giocheranno le tre terzine della nonaria. Questo comportamento è già stato spiegato nei precedenti inserti sulle figure direzionali delle nonarie. Anche in questo esempio il secondo schema non è dovutamente completato per non creare confusioni.

| | 1° Gi | ocator | e | |
|--|------------------------------------------------------|---------------------|---|-------------------------------------------------|
| | $\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$ | 10 19 28 1 | 3 | 13 ₁ 16 ₂ 13 ₁ |

Può succedere che prima del doppione iniziale vengano inserite nei due schemi le tre figure diverse (vedi esempio che segue). In questo caso si continuerà la caccia del doppione comune in entrambi gli schemi. Per le nonarie con una sola terzina inserita (primo schema) si farà l'anticipo al secondo termine della nonaria. Per quelle con due termini già presenti si giocherà la nonaria intera e cioè le 3 terzine (secondo schema).

| | 1° Giocatore | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------|-------------|----|---|-------------------------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|
| Spirot Sp | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 3 | 1_1 | 1_2 1_1 | 10 | 4 | 13 ₁ 16 ₂ 16 ₂ | | | | | | | |
| 10 | | 16 _{1 1} | 0 13 | 19 | 5 | 25 ₁ 19 ₂ 22 ₃ | | | | | | | |
| 19 | | | | 28 | | 31, 282 28 31 34 | | | | | | | |
| 28 | | | | 1 | | | | | | | | | |
| 1 | | | | 10 | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |

Il doppione comune può presentarsi in qualsiasi dei due schemi parziali. Se il doppione avviene nel primo schema con la figura 3, in questo schema si cercherà poi l'allargamento mentre sul secondo si cercherà il doppiaggio. Se, sempre nel primo

schema doppia una delle figure 4 o 5 (che si trovano sull'altro) si cercherà poi il doppiaggio in entrambi gli schemi. Se il doppiaggio avviene nel secondo schema, con una figura 4 o 5, quello schema sarà eliminato perché contiene sia l'allargamento, sia il calore mentre il primo schema continuerà la cercherà sull'allargamento.

2°) Il primo doppione avviene nello stesso schema parziale.

| | | | | 1° G | iocator | e | |
|----|---|-----------------|----------|--------|---------|---|-------------------------------------------------|
| 1 | 3 | | 42 | | 10 | 4 | 13 ₁ 16 ₂ 16 ₂ |
| 10 | 3 | 16 ₁ | 10_{2} | 16_1 | 19 | | |
| 19 | | | | | 28 | | |
| 28 | | | | | 1 | | |
| 1 | | | | | 10 | | |

Entrambi gli schemi hanno una sola figura presente e le probabilità per ognuno di essi sono ora a favore dell'allargamento. Proseguiremo il gioco andando alla caccia di una seconda figura diversa in entrambi gli schemi. Nell'esempio sopra riportato si cercherà per il primo schema le figure 4 e 5, mentre per il secondo le figure 3 e 5.

Le successive situazioni possibili saranno uguali a quanto visto sopra.

Riassumendo vi sono 3 tipi di attacco. Si comincia con la ricerca di un doppione su entrambi gli schemi. In questo caso il doppione può capitare sullo stesso schema parziale o sul compagno. Il secondo attacco ricerca un allargamento su ogni singolo schema parziale. Il terzo ricerca un doppione dopo aver ottenuto un allargamento. In questo modo cerchiamo di giocare sempre con due chances a favore e una contro.

E' chiaro che una volta ottenuto un allargamento e un doppione, lo schema parziale dovrà essere abbandonato perché non sappiamo quale sarà il suo sviluppo successivo. Il gioco continuerà sullo schema compagno con la ricerca dell'allargamento e poi del doppione. Se in questo schema uscirà il doppio, si proseguirà con la ricerca di un allargamento. Se uscirà un allargamento (vincita) si proseguirà per un doppione.

Con questa procedura ciascun giocatore ha a disposizione circa 5 vincite probabili che serviranno a mantenere la scalata della montante il più basso possibile. Per l'intera partita le vincite disponibili saranno circa 10 e, nel caso uno schema parziale venga eliminato perché il suo giocatore ha raggiunto l'utile, le successive vincite sul compagno possono essere utilizzate dall'altro giocatore. Tutto ciò fa si che il gioco sia molto resistente, anche nei periodi in cui le vincite possono scadere distanziate.

Manovra finanziaria.

Secondo le sperimentazioni fatte non si dovrebbe superare una mise di 5-6 pezzi per terzina anche nei casi eccezionali. Il più delle partite si risolve a massa pari. Comunque una montante adeguata al gioco potrebbe indicativamente essere a incasso fittizio doppio dell'incasso normale. Diciamo che non si aumenterà mai la mise fino a un'esposizione doppia dell'incasso, seguendo però l'indicazione dell'esposizione teorica. Non si terrà conto cioè degli incassi intermedi, per la determinazione della mise, fino al conseguimento dell'utile.

1 pezzo fino a 24; 2 fino a 48; 3 fino a 72; 4 fino a 96; ecc.

Passiamo alla dimostrazione pratica di alcune partite.

1^A Partita.

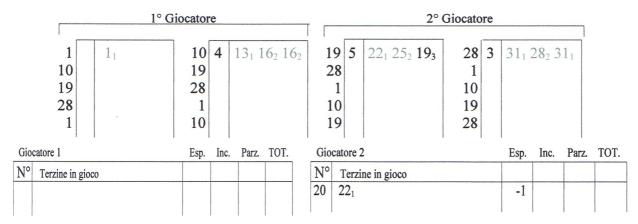
Inseriamo la permanenza fino alla prima apertura di gioco. I numeri rossi non sono accettati perché sono doppioni del primo termine delle figure direzionali.

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

| | 1° (| Giocatore | | 2° Giocatore | | | | | | | | |
|---------------------|------|-----------------------|-------------|---------------------------|---------------------------------|---------------------------|---|-------------|--|--|--|--|
| 1 10 19 28 | 11 | 10 4 19 28 1 | 13, 16, 16, | 19 28 1 10 19 | 22 ₁ 25 ₂ | 28 1 10 19 28 | 3 | 31, 28, 31, | | | | |

Con il 32 abbiamo inserito la figura 3 nel quarto schema e ora abbiamo una prima apertura con la terzina 22 nel terzo schema. Iniziamo giocando per il doppione della figura 3 per il secondo giocatore.

Perman. 20



Con il 20 abbiamo sbagliato la figura 3 perché è uscita la 5. Ora il secondo giocatore cercherà il doppiaggio delle figure 3 e 5 nei due schemi di sua competenza.

Perman. 10 17

| | 1° G | iocator | | | | 2° Giocatore | | | | | | | |
|----|---------------------------------|---------|---|-------------|----|--------------|------------------|----|-----------------|-------------|--|--|--|
| 1 | 11 | 10 | 4 | 13, 16, 16, | 19 | 5 | 22, 25, 19, | 28 | 3 | 31, 28, 31, | | | |
| 10 | 10 ₁ 16 ₂ | 19 | | | 28 | | 25, 19, 22, | 1 | Sections | 16: 10 13 | | | |
| 19 | | 28 | | | 1 | | Fig 282 28 21 34 | 10 | | | | | |
| 28 | | 1 | | | 10 | | | 19 | | | | | |
| 1 | | 10 | | | 19 | | | 28 | Service Control | | | | |

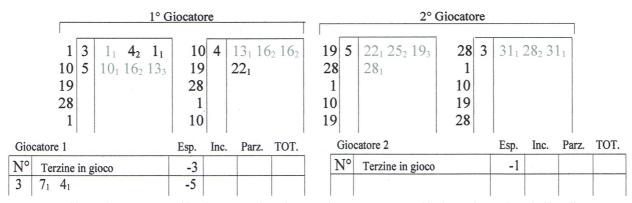
Con il 17 si è aperto il gioco nel primo schema con la terzina 16 per il doppiaggio della figura 4 già contenuta nell'altro schema parziale.

Perman. 30 28 13

| | | 1° G | Giocatore | | | | | 2° Giocatore | | | | | | | _ | | |
|-----|--------------------------|------|------------------------------------------------------------------------|---------------------|------|------|-------|--------------|---|--------------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------|---|--------|------|-------|------|
| | 1 10 19 28 1 | 5 | 1 ₁ · 10 ₁ 16 ₂ 13₃ | 10 19 28 1 | | 131 | 162 | 162 | 2 | 9 5 28 1 0 9 | 22 ₁ 25 ₂ 19 ₃ 28 ₁ | 28 1 10 19 28 | 3 | 31, 28 | 2 31 | | |
| Gio | catore 1 | | | E | Esp. | Inc. | Parz. | TOT. | | Gio | catore 2 | | | Esp. | Inc. | Parz. | TOT. |
| N° | Terzine in gio | осо | 101 | | | | 1 | | | N° | Terzine in gioco | | | -1 | | | |
| 30 | 161 | | 191 | | -1 | | 01 | | | | | | | | | | |
| 28 | 161 | | | | -2 | | 19 | | | | | | | | | | |
| 13 | 161 | | | | -3 | | | | | | | | | | | | |

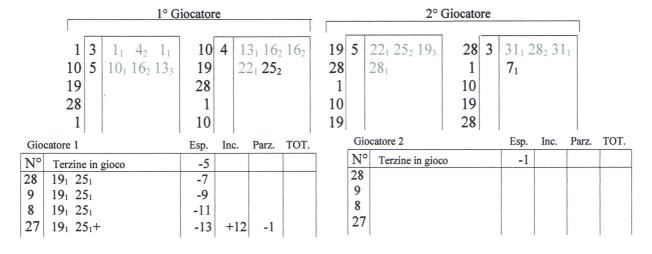
Con il 13 abbiamo sbagliato la figura 4 del secondo schema (inserendo nel primo la figura 5). Ora il primo giocatore cercherà il doppione per le figure 5 e 4.

Perman. 23 6 3



Con il 6 si è aperto il gioco sul primo giocatore per il doppiaggio delle figure 5 e 4 con le terzine 7 e 4. Con il 3 abbiamo sbagliato figura e immesso nel primo schema la terza figura diversa. A questo punto, per ottenere il doppiaggio delle tre figure, dobbiamo anticipare la puntata al secondo termine della nonaria 19 nel secondo schema puntando le terzine 19 e 25. Ecco il caso in cui le tre figure entrano in gioco contemporaneamente. Qualunque terzina della nonaria 19 uscirà dopo il prossimo inserimento diverso dalla terzina 22, formerà obbligatoriamente una delle tre figure.

Perman. 28 9 8 27



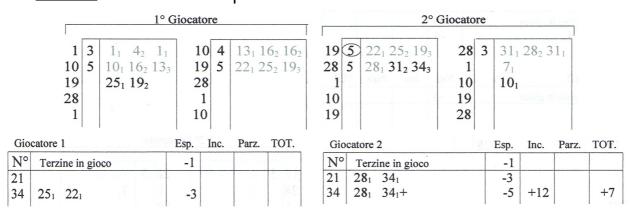
Con il 27 vinciamo l'anticipo sulla nonaria 19 perché il prossimo inserimento doppierà una delle tre figure 3-5, nel primo schema, o 4 nel secondo. A questo punto siamo rimasti esposti per un totale di 2 pezzi. Andiamo avanti per ulteriori vincite. Chi possiede abbastanza capitale potrebbe puntare le tre terzine della nonaria 19 perché l'ultimo termine doppierà una delle tre figure. Ma questo non è il gioco canonico. Quelle tre terzine potrebbero mettersi in ritardo e siccome abbiamo già ottenuto il risultato, restiamo sul gioco puro e semplice. Completiamo gli schemi fino alla prossima apertura di gioco.

<u>Perman.</u> 9 21

| 82 311 |
|--------|
| 9 (9) |
| |
| |
| |
| |

Con il 21 abbiamo inserito il doppione nel secondo schema per il primo giocatore (la cui vincita era stata fatta con il 27). A questo punto, per questo giocatore, passiamo al secondo tipo di attacco in entrambi gli schemi. I due schemi parziali hanno al loro interno due figure diverse. Ora la ricerca di un doppione per entrambi è giustificata. Il primo schema cercherà il doppiaggio delle figure 3 e 5, mentre il secondo delle figure 4 e 5.

Perman. 0 25 30 10 30 31 21 34



Con il 31 il secondo giocatore ha ripreso l'attacco nel terzo schema per il doppiaggio comune delle figure 5 e 3. Abbiamo puntato le terzine 28 e 34. Con il 21 il primo giocatore ha giocato sul primo schema le terzine 25 e 22 per il doppiaggio delle figure 3 e 5. Con il 34 il secondo giocatore ha doppiato le figura 5 nel terzo schema ottenendo un utile di 7 pezzi. Poiché la somma algebrica delle due situazioni da 4 pezzi di utile, interrompo la partita e ne comincio una nuova. Lo scopo è stato raggiunto. Andando avanti sulla stessa partita il gioco può dare molto di più, arrivando persino a 20 o 30 pezzi, ma lascio questo comportamento al sistemista che dovrà giudicare con le prove a tavolino se un simile comportamento conviene o meno. Passiamo alla seconda partita risalendo di 10 numeri (zero escluso) per risparmiare un po' di tempo nella costruzione del gioco. In questo caso la risalita è

utile perché non influisce sugli esiti futuri e talvolta ci fa risparmiare qualche puntata che sarebbe stata a vuoto.

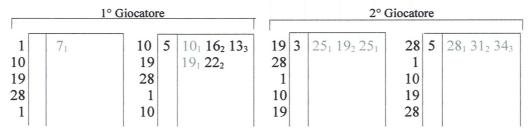
2^A Partita.

Risalita. 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34

| | 1° C | iocatore | | 2° Giocatore | | | | | | | | | |
|----|------|----------|-----------------|--------------|----|-------------------------------------------------|----|---|-------------------------------------------------|---|--|--|--|
| 1 | 71 | 10 | 101 | | | 25 ₁ 19 ₂ 25 ₁ | 28 | 5 | 28 ₁ 31 ₂ 34 ₃ | | | | |
| 10 | | 19 | 19 ₁ | 28 | | | 1 | | | | | | |
| 19 | | 28 | | 1 | | | 10 | | | | | | |
| 28 | | 1 | | 10 | 21 | loc. Parz. | 19 | | | 1 | | | |
| 1 | | 10 | | 19 | | | 28 | | goody at en | | | | |

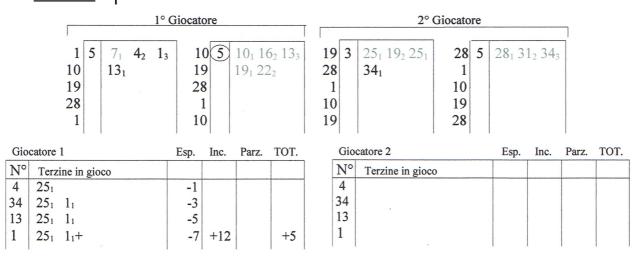
Siamo risaliti di 10 numeri e sul secondo giocatore sono già state inserite due figure diverse. Andiamo avanti fino alla prima apertura di gioco.

Perman. 16 13 7 24



Con il 24 si è aperto il gioco sul secondo schema per la figura 5. Giochiamo la terzina 25.

Perman. 4 | 34 13 1



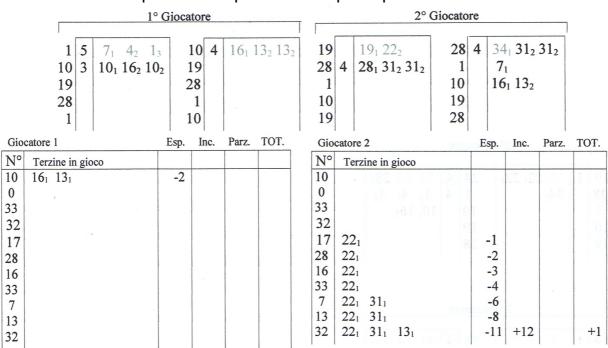
Con il 4 si è aperto anche il primo schema mettendo in gioco la terzina 1. Con il numero 1 abbiamo doppiato la figura 5 per il primo giocatore e, avendo realizzato 5 pezzi di utile, chiudiamo la partita. Volendo proseguire la partita il primo giocatore dovrebbe andare all'allargamento giocando per le figure 3 e 4 in entrambi gli schemi. Una volta ottenuto un allargamento passerà a giocare per un doppio, sempre per entrambi gli schemi. Il secondo giocatore continuerebbe per il doppione comune e, una volta ottenutolo, procederebbe allo stesso modo del primo.

Riassumendo, le modalità di attacco sono semplici. Una volta ottenuto il doppione comune, che può capitare anche sullo stesso schema, si va all'allargamento

se nello schema parziale è presente una sola figura. Si va al doppione se sono presenti due o tre figure. Quando in uno schema parziale c'è un doppione e un allargamento si abbandona lo schema perché non possiamo sapere quale sarà lo sviluppo futuro.

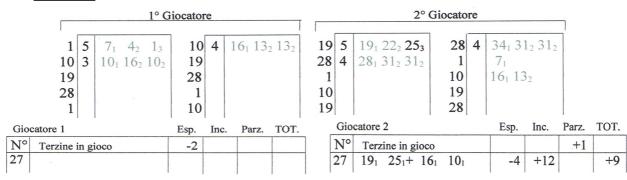
Ora faremo un altro paio di partite senza interruzioni per concludere la giornata. **3**^A **Partita.**

<u>Risalita.</u> 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 <u>Perman.</u> 11 18 | 10 0 33 32 | 17 28 16 33 | 7 13 | 32



Con la risalita abbiamo le figure 5 e 4 nel primo giocatore. Con il 18 si è aperta la nonaria 10 nel primo schema e con il 10 abbiamo sbagliato le figure. A quel punto le figure in gioco per il primo giocatore sono diventate 3. Con il 32 si è aperta la nonaria 19 al terzo schema per il doppiaggio comune della figura 4. Con il 33 si è aperto anche la nonaria 28 nel terzo schema. Con il 13 si è aperta anche la nonaria 10 nel quarto schema. Con il 32 abbiamo doppiato la figura comune 4 nel terzo schema realizzando un utile di 1 pezzo. La situazione generale ci lascia esposti di 1 pezzo e quindi proseguiamo la partita per ottenere un utile. Ora la situazione è la seguente. Il primo giocatore cercherà il doppiaggio comune sulle tre figure mentre il secondo giocatore, che l'ha ottenuto con la figura 4, cercherà l'allargamento attaccando per le figure 3 e 5 in entrambi gli schemi parziali. Il gioco inizia puntando le terzine 19 e 25 per il terzo schema e 16 e 10 per il quarto.

Perman. 27



Con il 27 abbiamo realizzato l'allargamento con la figura 5 nel terzo schema ottenendo un utile di 9 pezzi. Lo scopo è stato raggiunto con un utile totale di 7 pezzi. Abbandoniamo la partita e ne cominciamo un'altra.

4^A Partita.

Risalita. 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 Perman. 22 34 9 9 23 | 18 | 32

| | 1° Gioc | atore | - | | T | | 2° (| Giocatore | | codia | ii ogis | |
|--------------------------|---------|---------------------------|-------|--------------------------------|-----|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|------|-------------------|---------|------|
| 1 10 19 28 1 | | 10 19 28 1 10 | 16, 1 | 3 ₂ 16 ₁ | 1 1 | | 25 ₁ 22 ₂ 22 ₂ 31 ₁ 34 ₂ 31 ₁ | 28 3 1 10 19 28 | 311 | 28 ₂ 3 | 1, | |
| Giocatore 1 | Esp | . Inc. | Parz. | TOT. | Gi | ocato | re 2 | | Esp. | Inc. | Parz. | TOT. |
| N° Terzine in gio | co | | | | N | Te | erzine in gioco | | | | | |
| 34 | | | | | 34 | 25 | 1 | | -1 | | | |
| 9 | | | | | 9 | | 311 | | -3 | | | |
| 9 | * | | | | 9 | 25 | 311 | | -5 | | | |
| 23 | | | | | 23 | 25 | 5_1 31_1 | | -7 | | | |
| 18 | | - | | | 18 | 31 | 1 341 | | -9 | | | |
| 32 | | | | | 32 | 31 | 1+ 341 | | -11 | +12 | | +1 |

Con la risalita non avevamo aperture. Con il 22 si è aperta la nonaria 19 nel terzo schema per il doppiaggio della figura 3 del quarto schema. Abbiamo cominciato a puntare la terzina 25. Con il 34 si è aperta anche la nonaria 28 con la terzina 31. Con il 23 abbiamo sbagliato la figura 3 e a quel punto le figure da doppiare erano la 3 e la 4 per il secondo giocatore. Siamo passati a puntare le terzine 31 e 34. Con il 18 abbiamo inserito la figura 3 nel secondo schema ma non vi era gioco per il primo giocatore. Con il 32 abbiamo doppiato la figura comune 3 e ottenuto 1 pezzo di utile.

5^A Partita.

Risalita. 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 Perman. 27 36 19 31 20 0 27 18

| | | | 1 | ° Gi | iocator | e | 20 | | | | | 2° (| Giocato | re | 100 | | | |
|-----|--------------------------|--------------------------------|-------------------|----------|---------------------------|------|--------------------------------------|-----|-----|----------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|----|-------|-------|-------|------|
| | 1 10 19 28 1 | 7 ₁ 25 ₁ | -81 -64 -61 | 14 01 | 10 19 28 1 10 | _ | 13 ₁ 1 25 ₁ | 191 | 191 | 19 28 10 19 | 1 | 25 ₁ 22 ₂ 22 ₂ 34 ₁ 31 ₂ (55 (65 (85 (17))) | 28 1 10 19 28 | 3 | 31, 3 | 342 3 | 11 | |
| Gio | catore 1 | | | | Esp. | Inc. | Pa | rz. | TOT | OT. | Gio | catore 2 | | | Esp. | Inc. | Parz. | TOT. |
| N° | Terzine in | gioco | | | | | | | | | N° | Terzine in gioco | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | 20 | 341 311 | | | -2 | | | |
| 0 | 161 | | | | -1 | | | | | | 0 | 341 311 | | | -4 | | | |
| 27 | 161 | | | | -2 | | | | | | 27 | 341 311 | | | -6 | | | |
| 18 | 161+ | | | | -3 | +1 | 2 | | +9 | | 18 | 341 311 | | | -8 | | | |

La risalita ha inserito le figure 4 e 3 nel secondo giocatore. Con il 31 si è aperta la nonaria 28 nel terzo schema con le terzine 34 e 31 per il doppiaggio delle figure 4 e 3. Con il 20 abbiamo inserito la figura 4 nel secondo schema e quindi si è aperta la nonaria 10 per il primo giocatore con la terzina 16. Con il 18 abbiamo doppiato la figura 4 nel secondo schema e ottenuto un utile di 1 pezzo.

6^A Partita.

Risalita. 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 Perman. 1 4 34 30 23 14 12

| | | 1° Giocatore | | 2° Giocatore |) | | |
|----------------|--------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|----------------|---|
| | 1 10 19 28 1 | 10 5 19 5 28 1 10 | 16 ₁ 13 ₂ 10 ₃ 19 ₁ 25 ₂ 22 ₃ | $ \begin{array}{ c c c c c c c c c c c c c c c c c c c$ | 3 31, 34, 3 | 1 ₁ | |
| Gio | catore 1 | Esp. Inc. | Parz. TOT. | Giocatore 2 | Esp. Inc. | Parz. TOT. | 7 |
| N° | Terzine in gioco | | | N° Terzine in gioco | | | |
| 23 14 12 | 7 ₁ 7 ₁ 10 ₁ | -1 -3 +12 | +9 | $\begin{bmatrix} 23 & 34_1 & 31_1 \\ 14 & 34_1 & 31_1 \\ 12 & 34_1 & 31_1 \end{bmatrix}$ | -2 -4 -6 | | |

Con la risalita abbiamo le figure 5 e 3 nel secondo giocatore. Con il 30 si è aperta la nonaria 28 nel terzo schema con le terzine 34 e 31 per il doppiaggio delle figure 5 e 3. Con il 23 abbiamo inserito la figura 5 nel secondo schema e quindi entra in gioco la nonaria 1 con la terzina 7. Con il 14 è entrata in gioco anche la nonaria 10 con la terzina 10 per il doppiaggio della figura 5. Con il 12 abbiamo doppiato la figura 5 per il primo giocatore e ottenuto un utile generale di 3 pezzi. La partita è chiusa perché lo scopo è stato raggiunto.

Ora farò un'ultima partita che si presenterà alquanto lunga e difficile. La pazienza e l'utilizzo della montante fittizia dimostreranno che alla fine si può arrivare comunque a un risultato positivo. Finora abbiamo giocato praticamente a massa pari, ma nella prossima partita arriveremo a puntare 5 pezzi per terzina. Non è una mise esageratamente alta, però quando si puntano 4 o 6 terzine la scalata della montante può raggiungere presto livelli insostenibili.

Nel prossimo inserto vedremo un'altra applicazione per questo gioco dove proverò a livellare le vincite al primo risultato, in modo da evitare lo stazionamento in una singola partita. In pratica il costo della partita perdente dovrà essere assorbito da tutte le altre vincenti. Si tratta di un modus operandi che purtroppo dovrò accogliere nelle mie tecniche di gioco e che forse potrà superare l'handicap della singola partita che si incancrenisce impegnandoci in tempo e capitale.

Per il momento vediamo com'è stata superata la prossima partita.

7^A Partita.

Risalita. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 Perman. 11 | 15 | 6 | 22 24 30 | 10 | 3 36 5 | 10 18 | 6 23 0 18 | 33 | 6 5 17 7 | 3 21 | 33 | 21 | 17 33 12 14 30 | 0 30

| 1° G | iocatore | 2° Giocatore |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| $ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$ | 10 5 16 ₁ 13 ₂ 10 ₃ 19 4 22 ₁ 19 ₂ 19 ₂ 28 4 31 ₁ 28 ₂ 28 ₂ 1 10 | 19 5 19, 25, 223 28 4 34, 31, 31, 31, 31, 10 10 16, 10, 19 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 28 |
| Giocatore 1 | Esp. Inc. Parz. TOT. | Giocatore 2 Esp. Inc. Parz. TOT. |
| N° Terzine in gioco | | N° Terzine in gioco |
| 11 71 15 71 6 71 161 71 22 131 131 161 30 131 161 10 131 161 3 191 251 36 191 251 5 191 251 10 191 251 18 191 251 23 192 252 0 192 252 18 192 252 18 192 252 | -1 -2 -4 -6 -8 -10 -12 -14 -16 -18 -20 -22 -24 -28 -32 -36 | 11 31 ₁ -1 15 31 ₁ -2 6 31 ₁ -3 22 31 ₁ -4 24 31 ₁ -5 30 31 ₁ -6 10 -6 -6 10 -6 -6 10 -6 -6 10 -6 -10 6 -7 -10 6 -7 -10 6 -7 -10 6 -7 -10 6 -7 -10 6 -7 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 -10 -10 10 </td |
| 33 | -40 -44 -48 -54 -60 -72 -80 +48 -32 -92 -107 +60 +1 | 6 34 ₁ 31 ₁ -22 5 34 ₁ 31 ₁ -24 17 34 ₂ 31 ₂ -28 7 34 ₂ 31 ₂ -32 3 34 ₂ 31 ₂ -36 21 34 ₂ 31 ₂ -40 33 34 ₂ 31 ₂ + -44 +24 -10 21 17 33 12 14 30 0 28 ₃ 34 ₃ -50 +36 +4 |

La risalita ha un'apertura sul primo schema con la terzina 7 e una sul quarto con la terzina 31, entrambe per il primo doppiaggio comune sui rispettivi giocatori. Con il 15 si è aperta la nonaria 10 con la terzina 16. Con il 6 abbiamo sbagliato figura e quindi il primo giocatore è passato al doppiaggio delle figure 4 e 5. Con il 30 abbiamo sbagliato figura anche sul secondo giocatore. Con il 10 abbiamo inserito la figura 3 sul primo schema. La nonaria 19 ha giocato l'anticipo sulle terzine 19 e 25. Con il 5 si è aperta la nonaria 1 con le terzine 4 e 7. Con il 18 si è aperta la nonaria 10 per le terzine 16 e 13. Con il 6 abbiamo doppiato la figura comune 4 nel quarto schema. Ora negli schemi terzo e quarto si cercheranno gli allargamenti perché hanno una sola figura. Con il 18 abbiamo sbagliato figura e inserito un secondo doppione

nel quarto schema. Con il 33 si è aperta la nonaria 28 nel terzo schema. Con il 7 si è aperta la nonaria 1 con le terzine 4 e 7.Con il 21 vinciamo l'anticipo sulla nonaria 19 nel terzo schema. Con il 33 abbiamo vinto l'allargamento nel terzo schema. Che è stato abbandonato. Con il 21 abbiamo inserito la figura 4 nel secondo schema giocando tutta la nonaria. Ora i due schemi del primo giocatore sono andati entrambi a caccia del doppione mentre il quarto schema doveva ancora ottenere un allargamento. Con il 30 si è aperta la nonaria 28 nel secondo schema che ora deve recuperare l'esposizione del secondo giocatore. Con il 30 finale il secondo schema chiude il doppiaggio della figura 4 e recupera l'esposizione del secondo giocatore.

E' stata una partita abbastanza difficile ma comunque superata dalla montante a **incasso fittizio doppio** e da 5 vincite. Ce n'erano altre due di disponibili: una nel primo schema (per un doppione) e una nel quarto (per un allargamento). Però la prosecuzione non necessaria del gioco su uno o due schemi parziali, è sempre da evitare per non cadere nei calori di quelle nonarie che si trovano negli schemi non coinvolti nel gioco.

Nel prossimo inserto vedremo il gioco dei doppi orizzontali dove si cercherà il risultato su molteplici e veloci partite i cui esiti positivi dovrebbero essere superiori ai negativi per effetto della tendenza statistica.

NINO ZANTIFLORE