CHANCES SEMPLICI
Come si giocano le figure

A volte si espongono argomenti e sistemi presupponendo che le cose proposte siano conosciute da tutti quelli che li leggeranno. Nulla di più sbagliato. Le nuove esperienze e i nuovi contatti con gli appassionati del settore, mi hanno fatto comprendere che molti lettori non hanno una perfetta conoscenza dei metodi di attacco su un gioco che abbia diverse possibilità di scelta fra i suoi componenti. Naturalmente non tutti hanno queste lacune e quindi, scusandomi con questi, ho deciso di soffermarmi sui metodi di puntamento quando si deve scegliere fra una o più figure da giocare. Passo quindi alla descrizione dei metodi di attacco e di puntamento delle figure di 2 e di 3 delle Chances Semplici.

Prima di passare all'argomento desidero esporre alcuni termini che sono usati spesso nei miei sistemi riguardanti le Chance Semplici.

Chance: qualsiasi combinazione maggiore di un numero.

Chances Semplice: combinazione di due Semichances di 18 numeri ciascuna. Poiché la Chance è composta da due combinazioni, si dice che è a "**modalità 2**".

Chance multipla: combinazione maggiore di un numero ma inferiore a 18. Ne fanno parte i cavalli, le terzine, i carré, le sestine, le nonarie e le dozzine.

Semichance: combinazione di 18 numeri di una Chance Semplice.

Colore: usato a volte in sostituzione del termine Semichance e che si riferisce quindi ai componenti delle tre Chances.

Cominciamo a considerare per prime le "**figure di 2**" di una Chance Semplice.

Figure di 2 di una Chance Semplice.

Una figura di 2 su una Chance Semplice è formata da due colpi consecutivi di roulette. Poiché la Chance è costituita da due Semichances (per esempio Rosso e Nero) possiamo definirla come "**Chance a modalità 2"** proprio perché al suo interno vi sono soltanto due opzioni: o esce R o esce N. In base al calcolo combinatorio, possiamo raffigurare le quattro combinazioni possibili di queste figure di 2.

1	2	3	4
R	R	N	N
R	N	N	R

1	2	3	4
P	P	D	D
P	D	D	P

1	2	3	4
M	M	P	P
M	P	P	M

I colpi necessari a formare queste quattro figure sono 8 e nessun'altra figura all'infuori di queste è possibile. Queste 4 figure sono le uniche possibili con il calcolo combinatorio. Ho ordinato arbitrariamente la loro disposizione in questo modo e a ogni figura è associato un numero dall'uno al quattro. Naturalmente è possibile qualsiasi altra disposizione ma penso che questa sia la più semplice da memorizzare per una facile individuazione del loro numero nella pratica del gioco. Riporto quanto già detto nei precedenti inserti.

Descrizione delle figure di 2 nelle tre Chances.

Le figure di 2 sulle Chances Semplici sono 4. Le espongo qui di seguito attribuendo loro una numerazione secondo l'ordine in cui sono descritte. Iniziamo l'esposizione partendo dal R/N, seguito dal P/D e infine dal M/P. Nello schemino posto sulla destra sono inserite le figure solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri saranno individuate e indicate per la costruzione dei disegni e delle configurazioni che, all'interno dei soliti schemi, dovranno dare le chiusure per i giochi ricercati. La numerazione è uguale per le tre Chances. Sarà opportuno imparare a memoria l'abbinamento delle figure con i corrispondenti numeri e per questo vedremo poi il modo più facile di visualizzarle.

	1	2	3	4				
Figure di 2 del R/N:	RR	RN	NN	NR	1	2	3	4
Figure di 2 del P/D:	PP	PD	DD	DP	1	2	3	4
Figure di 2 del M/P:	MM	MP	PP	PM	1	2	3	4

Credo che la loro memorizzazione sia facile; basta ricordarsi che in ogni Chance si distinguono due gruppi (o coppie): il gruppo 1-2 e il gruppo 3-4. Vediamoli.

Chance del R/N.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **R**: l'omogenea RR e la spezzata RN. Le due figure sono definite "**coppia**".

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **N**: l'omogenea NN e la spezzata NR. Le due figure sono definite "**coppia**".

Chance del P/D.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **P**: l'omogenea PP e la spezzata PD. Le due figure sono definite "**coppia**".

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **D**: l'omogenea DD e la spezzata DP. Le due figure sono definite "**coppia**".

Chance del M/P.

1°) Il gruppo dei numeri 1-2 comprende le figure inizianti a **M**: l'omogenea MM e la spezzata MP. Le due figure sono definite "**coppia**".

2°) Il gruppo dei numeri 3-4 comprende le figure inizianti a **P**: l'omogenea PP e la spezzata PM. Le due figure sono definite "**coppia**".

Esaminandoli da un altro punto di vista, i numeri 1 e 3 indicano le figure omogenee (rispettivamente RR e NN, PP e DD, MM e PP) mentre i numeri 2 e 4 indicano le figure spezzate (rispettivamente RN e NR, PD e DP, M/P e PM). Le due figure sono definite "**abbinamento**".

Modalità di puntamento su 1, 2, 3 figure.

Nei giochi a maturazione geometrica capita di dover giocare 1, 2, 3 figure diverse e quindi vediamo i vari casi che si possono presentare, premettendo che qui non si parla di "Paroli" e perciò si cerca di vincere sul completamento della figura allo scopo di minimizzare l'esposizione e, di conseguenza, ottenere l'utile minimo.

1°) Gioco di **una** figura di 2.

Per giocare una sola figura è facile. Basta aspettare il primo termine che servirà di riferimento e, se questo è uguale al colore dell'iniziale della figura che dobbiamo giocare, si gioca il termine finale. Ecco alcuni esempi.

Se si gioca per la figura RN (2), si aspetta che esca un R e poi si gioca a N.

Se si gioca per la figura PP (1), si aspetta che esca un P e poi si gioca a P.

Il procedimento è molto semplice. Se il primo termine di riferimento non è del colore giusto per la figura da giocare, non si gioca perché uscirà una figura diversa e si aspetterà lo sviluppo successivo del sistema.

2°) Gioco di **due** figure di 2.

Per giocare 2 figure si deve vedere se queste fanno parte di una **coppia** 1-2 o 3-4, oppure se le due figure fanno parte di un **abbinamento** 1-3, 1-4, 2-3 o 2-4. Nel primo caso (**coppia**) abbiamo le coppie RR e RN, oppure NN e NR. Entrambe le figure di ogni coppia iniziano con lo stesso colore e quindi si dovrà puntare quel colore all'inserimento del primo termine della figura perché poi non si saprebbe che colore scegliere per ottenere una delle due figure ricercate.

Coppia 1-2.

R	R
R	N

← Gioco subito a R perché poi non saprei cosa giocare. Entrambe le figure vincono.
Se il primo colpo è vincente non gioco nulla.

Coppia 3-4.

N	N
N	R

← Gioco subito a N perché poi non saprei cosa giocare. Entrambe le figure vincono.
Se il primo colpo è vincente non gioco nulla.

Nel secondo caso (**abbinamento**) abbiamo due figure con l'iniziale diversa RR e NN, oppure RR e NR, oppure RN e NN, oppure RN e NR. Poiché i primi termini di entrambe le figure sono di colore diverso, si aspetterà l'uscita del primo termine e poi si giocherà il colore che forma la figura ricercata. Vediamo di seguito due esempi.

Coppia 1-4.

R	N
R	R

Aspetto l'uscita di uno dei due termini e poi gioco la finale..
← Se prima è uscito R gioco a R. Se prima è uscito N gioco a R.

Coppia 1-3.

R	N
R	N

Aspetto l'uscita di uno dei due termini e poi gioco la finale..
← Se prima è uscito R gioco a R. Se prima è uscito N gioco a N.

3°) Gioco di **tre** figure di 2.

Le tre figure da giocare sono obbligatoriamente costituite da una "**coppia**" che può essere la 1-2 o la 3-4, più una figura singola appartenente all'**abbinamento**. Le combinazioni possibili sono: 1-2 e 3, oppure 1-2 e 4, oppure 3-4 e 1, oppure 3-4 e 2. Per giocare quindi 3 figure si deve prima di tutto vedere quali delle tre costituiscono la coppia, che può essere la 1-2 o la 3-4 e giocare subito il primo termine della coppia. Se è la prima, si gioca subito a R; se è la seconda, si gioca subito a N. In caso di vincita non si gioca il secondo colpo della figura perché qualsiasi colore uscirà, formerà una delle due figure ricercate. Se sbagliamo il primo colpo, significa che non si formerà una delle due figure della coppia e quindi giocheremo il colpo successivo per la formazione della figura isolata. Vediamo i quattro esempi possibili.

Figure 1-2-3

R	R	N	← Gioco il primo colpo a R.
R	N	N	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a N per la figura 3.

Figure 1-2-4

R	R	N	← Gioco il primo colpo a R.
R	N	R	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a R per la figura 4.

Figure 3-4-1

N	N	R	← Gioco il primo colpo a N.
N	R	R	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a R per la figura 1.

Figure 3-4-2

N	N	R	← Gioco il primo colpo a N.
N	R	N	← Se non vinco il primo colpo gioco il secondo a N per la figura 2.

Il gioco delle quattro figure di 2 non è possibile perché tutti i colori vincono.

Figure di 3 di una Chance Semplice.

Una figura di 3 su una Chance Semplice è formata da tre colpi consecutivi di roulette e, in base al calcolo combinatorio, si possono ottenere otto combinazioni possibili. Per semplicità, questa volta prendiamo in considerazione soltanto la Chance del R/N.

1	2	3	4	5	6	7	8	
R	R	R	R	N	N	N	N	4 primi termini iniziano a R e quattro a N.
R	R	N	N	N	N	R	R	I 4 termini a R e a N sono accoppiati.
R	N	R	N	N	R	N	R	I 4 termini a R e a N sono alternati.

I colpi necessari a formare queste otto figure sono 24 e nessun'altra figura all'infuori di queste è possibile. Ho ordinato arbitrariamente la loro disposizione in questo modo e a ogni figura è associato un numero dall'1 all'8. Naturalmente è possibile qualsiasi altra disposizione ma penso che questa sia la più semplice da memorizzare per una facile individuazione nella pratica del gioco.

Modalità di puntamento delle figure di 3.

Nei giochi a maturazione geometrica capita di dover giocare più figure per ottenere il completamento di un disegno e quindi vediamo i vari casi che si possono presentare.

1°) **Gioco di una figura di 3.**

Per giocare una sola figura è facile. Basta aspettare i primi due numeri che serviranno di riferimento e, se questi coincidono con il colore dei rispettivi termini, si gioca il termine finale. Ecco alcuni esempi.

Se si gioca per la figura RRR (1), si aspetta che escano due R e poi si gioca a R.

Se si gioca per la figura NRN (7), si aspetta che escano prima un N e un R e poi si gioca a N.

Il procedimento è molto semplice. Se i primi due termini di riferimento non sono del colore giusto per la figura da giocare, non si gioca perché uscirà una figura diversa e si aspetterà lo sviluppo successivo del sistema.

2°) **<u>Gioco di due figure di 3.</u>**

Il gioco di due figure di 3 è naturalmente più complicato che per le figure di 2. La logica da seguire è di aspettare l'ultima possibilità in cui vi sia una scelta obbligata, oltre la quale non si potrà giocare perché entrambe le Semichances sono vincenti. Espongo qui di seguito le combinazioni possibili.

a) Se hanno il primo termine uguale.

Figure 1-2.

R	R
R	R
R	N

← Si gioca R al 2° termine perché poi entrambi i colori sono vincenti.

Figure 1-3.

R	R
R	N
R	R

← Si gioca R al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 1-4.

R	R
R	N
R	N

← Si gioca R o N al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 2-3.

R	R
R	N
N	R

← Si gioca N o R al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 2-4.

R	R
R	N
N	N

← Si gioca N al 3° termine aspettando la coincidenza dei primi due.

Figure 3-4.

R	R
N	N
R	N

← Si gioca N al 2° termine perché poi entrambi i colori sono vincenti.

b) Se hanno il primo termine diverso è come se si giocasse su una sola figura e quindi si aspettano i primi due colpi e poi si gioca per il terzo.

3°) **<u>Gioco di tre figure di 3.</u>**

Vale sempre la regola di giocare sul colore che poi al colpo successivo non ci permetterà un gioco obbligato su una Semichance. Espongo solo un paio di esempi.

Figure 1-2-5.

R	R	N
R	R	N
R	N	N

Non gioco. Se esce R giocherò il 2° termine a R. Se esce N non giocherò.
← Se prima è uscito R gioco R. Se è uscito N non gioco.
← Se prima è uscito R ho già vinto. Se è uscito N gioco N.

Figure 4-6-7.

R	N	N
N	N	R
N	R	N

Non gioco. Se esce R non giocherò il 2° termine. Se esce N non giocherò.
Se prima è uscito R non gioco. Se prima è uscito N non gioco.
← Se prima è uscito RN gioco N. Se prima è uscito R gioco N.

4°) **Gioco di quattro figure di 3.**

Il procedimento per giocare più figure è sempre uguale: si deve individuare, fra le varie figure poste in gioco, quale Semichance che, uscendo, non rende possibile la puntata successiva perché entrerebbero in gioco le due Semichances. Quella Semichance, che preclude il gioco successivo, dovrà essere giocata.

Figure 1-3-4-7.

R	R	R	N	Non gioco perché tutte le possibilità sono aperte.
R	N	N	R	← Se prima è uscito R gioco N. Se prima è uscito N non gioco.
R	R	N	N	← Se prima è uscito RR gioco R. Se prima è uscito NR gioco N.

In pratica il gioco avviene sempre sull'ultima possibilità di ottenere la figura che stiamo cercando. In qualunque momento, se al colpo successivo non abbiamo scelta di gioco perché dovrebbero essere giocate entrambe le Semichances, dobbiamo giocare la Semichance presente in quel momento e che precede la scelta impossibile.

Nel caso in cui le 4 figure da giocare appartenessero tutte alla stessa iniziale, si dovrà anticipare la puntata al primo termine perché nei due colpi successivi non ci sarebbe scelta di gioco. Ci si troverebbe sempre a dover puntare sia R che N perché la figura uscente sarà per forza una di queste quattro.

Queste sono le tecniche di puntamento per la ricerca di una o più figure sulle Chances Semplici. Non è un procedimento difficile, ma chi non ha mai praticato simili giochi dovrà avere un po' di pazienza per comprendere i vari passi che portano poi a giocare contemporaneamente anche cinque o sei figure diverse.

Qualcosa sulle terzine.

Leggendo qua e la nei forum, mi è spesso accaduto di imbattermi in discussioni in cui le terzine erano indicate con dei numeri dall'1 al 12. La cosa mi ha meravigliato perché questa doppia indicazione implica uno sforzo per ricordare a quale terzina appartiene ognuno di questi 12 numeri. Non sarebbe più semplice indicare le terzine con il loro primo numero che le compone? Propongo quindi di adottare la seguente indicazione chiamando ogni terzina con il proprio "**nome**" che sarà dato dal primo numero che le compone. Si otterrà un'individuazione più immediata, senza dover fare un passaggio in più.

Nome delle terzine.

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

NINO ZANTIFLORE