NUMERI PIENI
GIOCHI SUL QUADRATO
Incrocio sulle 4e verticali e orizzontali

Ultimamente mi è stato chiesto di pubblicare un sistema sui numeri pieni. Da lungo tempo non consideravo questi giochi perché di solito sono lunghi e inoltre, se giocati in un Casinò, richiedono un maggior capitale rispetto alle altre Chances Multiple. Anche se l'incasso di un pieno è superiore a qualsiasi altra Chance (35 pezzi, mise compresa, meno mancia al croupier) di solito il pezzo base è di un valore di 5 o 10, che una volta erano in migliaia di lire e più tardi sono diventati Euro. Anche se ultimamente i vari Casinò, vista la penuria di clienti, hanno abbassato ancor più i minimi, la proporzione "pezzo base/maturazione del disegno ricercato" è diversa da quella di qualsiasi altra Chance Multipla. Nel caso dei pieni, con un pezzo base copro un solo numero e l'allargamento dei numeri, necessario a chiudere il disegno, ci costa tanti pezzi base quanti sono i numeri da coprire. Nel caso delle altre Chances, con un pezzo base copro più numeri (cavalli o terzine o sestine) e, a parità di esiti, la chiusura costa meno di un gioco sui pieni. C'è la proporzionalità del pagamento ma, in linea di massima, un gioco sui pieni costa di più. Costerebbe in egual misura se si potesse puntare un pieno con il valore di metà del cavallo, di un terzo di una terzina e di un sesto di una sestina. I minimi, invece, sono uguali per tutte le Chances e perciò fra di esse vi è disparità di equilibrio economico. Per equilibrare il tutto dovremmo aumentare proporzionalmente il valore del pezzo base sulle altre Chances Multiple**;** ma perché dovremmo non usufruire dei minimi, sempre necessari per fare un gioco che per arrivare a una sua chiusura necessita l'uso di montanti in perdita? E' ovvio che il giocatore sistemista non ha capitali illimitati e per sostenere il gioco deve partire dal pezzo più "minimo" possibile. Attualmente possiamo farlo perché ce ne danno ancora la possibilità. Con il gioco "on line" hanno abbassato notevolmente i minimi su tutte le Chances Multiple e per i pieni danno la possibilità di partite da pezzi molto più bassi. Per il momento abbiamo un range di puntata abbastanza largo. Per le Semplici, invece, hanno posto minimi alti e massimi bassi. Un range così basso non permette al giocatore di sviluppare un gioco che sia un minimo articolato, imponendo al sistemista un obbligato ricorso alla fortuna e ottenendo così un maggior vantaggio per il banco. Sappiamo tutti che alla lunga, alla roulette, la fortuna non c'entra.

Ho deciso di pubblicare un gioco sui pieni che ho praticato per poco tempo negli anni '80. Non l'ho accantonato perché avesse prodotto particolari perdite, ma perché a quel tempo i giochi si scoprivano e si susseguivano in modo alquanto incalzante e, pensando di aver trovato sempre qualcosa di meglio, si accantonava il vecchio per adottare il nuovo.

Fra i vari giochi applicati ai numeri pieni ne ho scelto uno che utilizza il **quadrato** perché mi sembra il più giustificato dalla Legge del terzo e meno influenzabile dagli scarti contro l'allargamento. Ha la possibilità di più chiusure e ciò lo rende più resistente al ritardo degli incassi perché, utilizzando una montante con un blando incremento, si riuscirà a superare gli eventuali periodi di doppiaggio dei numeri. Non è un gioco di facile applicazione e lo pubblico soltanto per dovere di cronaca. Essendo un gioco di **allargamento** è soggetto ai ritardi nelle chiusure quando imperversano i doppioni e quando i numeri presenti, alla fine degli inserimenti, sono molto meno delle 24 unità tendenziali. Passiamo quindi al gioco che ricerca l'**incrocio** dei 4 cerchi verticali e orizzontali nello schema quadrato.

Descrizione dello schema.

Per rappresentare graficamente i 36 numeri (zero escluso) della roulette, si possono creare diversi schemi. Nel nostro caso utilizzeremo lo schema **quadrato** contenente i 36 numeri in 6 righe e 6 colonne. La disposizione interna dei numeri può variare secondo le convenienze richieste dal gioco, ma questa è soltanto un'illusione perché i vari cicli di permanenza che nel tempo si presenteranno, potranno essere favorevoli o sfavorevoli alla disposizione scelta. Un buon tentativo di limitare nel tempo l'incontro con permanenze sfavorevoli è cambiare continuamente disposizione dei numeri all'interno dello schema. In questo modo avremo una maggiore possibilità di sfuggire a un incontro con la permanenza sfavorevole, che in una disposizione fissa sarebbe predestinata. I 12 numeri tendenzialmente mancanti in 36 colpi (che possono anche aumentare a 15-16 o anche più) cambiano a ogni ciclo e se tenessimo sempre la stessa disposizione finiremmo per trovarli nella nostra strada, coincidenti proprio con le chiusure del disegno che stiamo cercando. Il continuo cambiamento non ci eviterà in assoluto un tale incontro, ma si spera lo renderà più raro nel tempo.

In base a queste considerazioni vediamo i 2 tipi di schema quadrato che saranno utilizzati a turno nel nostro gioco. Ogni schema sarà utilizzato per una sola partita e questo continuo cambiamento, nella disposizione dei numeri, dovrebbe darci una minore coincidenza del "**terzo mancante**" con i numeri delle chiusure. E' un tentativo per evitare di subire i naturali andamenti di una permanenza continua, ma ciò non eliminerà il problema.

1° Schema. Numeri in successione ordinata crescente.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

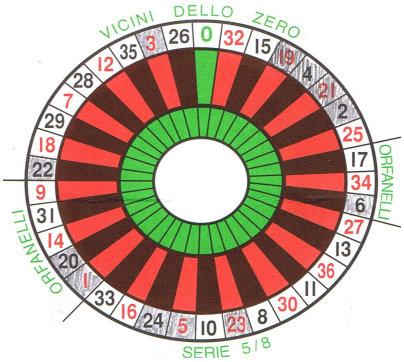
Questa composizione contiene i numeri come si presentano nel tappeto. I numeri di ogni sestina occupano una riga. E' il primo schema che ci può venire in mente perché è il più semplice e naturale.

2° Schema. Numeri frammisti verticalmente fra sestine 1-4, 2-5, 3-6.

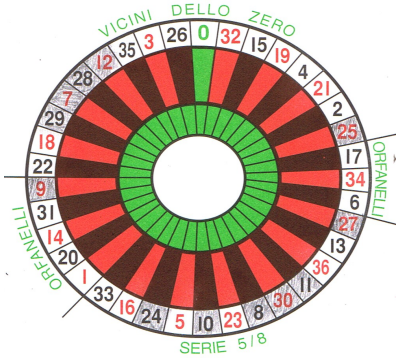
1	4	7	10	13	16
2	5	8	11	14	17
3	6	9	12	15	18
19	22	25	28	31	34
20	23	26	29	32	35
21	24	27	30	33	36

I numeri sono stati inseriti abbinando le sestine 1-4, 2-5, 3-6 in verticale. La disposizione cilindrica dei numeri di questi abbinamenti di sestine è abbastanza compatta e, dato che in 36 colpi i filotti di numeri si formano anche nel cilindro, tentiamo di facilitare la formazione del quarto cerchio verticale nello schema. Ecco come si presentano nel cilindro questi abbinamenti di sestine.

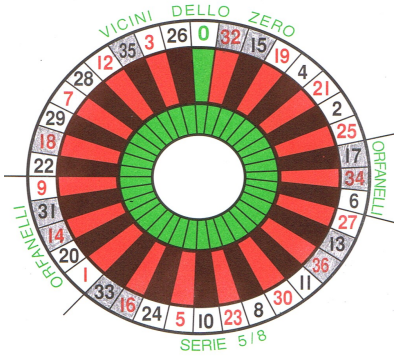
Abbinamento 1-4



Abbinamento 2-5



Abbinamento 3-6



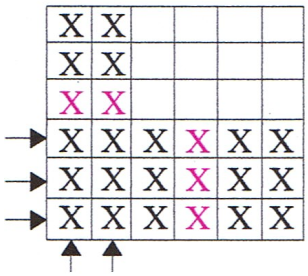
Le zone oscurate mostrano che ci sono delle adiacenze fra i numeri degli abbinamenti di sestine. Anche se questa disposizione non è molto importante nei risultati di una permanenza, perché qualunque sia la disposizione l'evento particolare può non esserne interessato, è pur sempre un tentativo di far coincidere il filotto del cilindro con un filotto verticale nello schema. Non abbiamo nessuna certezza e nessuna tendenza, abbiamo soltanto la consapevolezza che i filotti sul cilindro ci saranno e quindi speriamo in una eventuale coincidenza. In ogni caso le 4e verticali o orizzontali nello scherma ci saranno, indipendentemente dalla coincidenza sperata; ma se possiamo dar loro una mano, facciamolo. La disposizione numerica di quest'ultimo schema facilità la copertura dei numeri con la possibilità di puntarli a cavallo (naturalmente con un pezzo doppio) quando ciò è possibile.

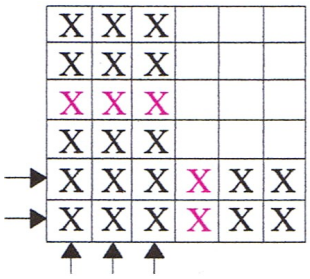
Questi due schemi si alterneranno, partita dopo partita, in modo da evitare l'utilizzo di uno schema sempre uguale.

Naturalmente possiamo creare altre disposizioni numeriche, ma di certo non eviteremo la coincidenza con una permanenza difficile. Si tratta di un gioco che può dare molto, ma può anche richiedere un sostentamento economico che arriva ai 250 pezzi. La chiusura finale è stata sempre trovata ma per il futuro questo non significa nulla. Come sempre, l'importante è superare la partita killer e recuperare con le successive.

Descrizione del gioco.

Questo è un gioco di allargamento quantitativo ed è giustificato dalla **tendenza** della Legge del terzo che in 36 colpi fa uscire, almeno una volta, 24 numeri diversi. Se poniamo 24 uscite in un quadrato 6x6 otteniamo che, comunque siano disposti i numeri, ci saranno un minimo di due **quarte verticali** e due **quarte orizzontali**.





I due esempi dimostrano che con 24 numeri presenti ci saranno un minimo di 5 chiusure tra quarte orizzontali e verticali. Questa è la situazione peggiore con i due terzi dei numeri presenti, ma anche con meno di 24 presenze sarà molto difficile non trovare 4 chiusure in 36 colpi. Con 20 presenze, per esempio, ci sono due chiusure matematiche sia in orizzontale che in verticale. Se ce ne fossero soltanto 18, per non avere alcuna vincita bisogna che i numeri si dispongano in 3 per riga e 3 per colonna. In tal caso avremo già un'eccezionalità sulla quantità delle presenze e a questa dobbiamo aggiungere l'equilibrio perfetto fra orizzontale e verticale. In pratica la formazione delle quarte avviene matematicamente ma ciò non vuol dire che una semplice ricerca delle quarte orizzontali e verticali porti sempre a un facile utile. Il pericolo è costituito dai doppioni che, dopo un consistente allargamento di aperture, potrebbero protrarsi per lungo tempo procurandoci un'esposizione consistente. In questo caso dovremo contare sul numero delle vincite che avverranno verso la fine del ciclo ma, dato che 36 colpi costituiscono un ciclo alquanto lungo, c'è la possibilità che, anche usando una montante a blando incremento, non si sia in grado di sostenere l'esposizione. Il semplice gioco di andare alle 4e è già stato provato e, alla fine, si trova sempre la partita che si rimangia quanto guadagnato in precedenza.

Il gioco che ora propongo è una **riduzione** sulla ricerca delle **4e orizzontali e verticali**. E' una chiusura che non è certa perché ricerca la formazione contemporanea di due quarte**:** una in **orizzontale** e una in **verticale**. Vi è quindi una questione temporale che potrebbe falsare il momento della formazione delle quarte. In pratica le quarte si possono formare in entrambe le direzioni ma possono formarsi in momenti diversi, separati nel tempo. Ecco che la mancata simultaneità di questa formazione ci darebbe il disegno tendenziale ma non ci farebbe incassare sul numero comune per mancanza di coincidenza temporale.

E' un gioco che può dare molto perché giochiamo pieni, ma può anche produrre un allargamento di numeri in gioco se vi è una coincidenza del "**terzo mancant**e" con i numeri che giochiamo per la chiusura simultanea delle due quarte: una in orizzontale e una in verticale. Alla fine la chiusura avviene, ma rischiamo di dover puntare anche 10 pezzi per numero. Pubblico questo gioco solo per curiosità di cronaca, avvertendo che è fattibile solo se si dispone di un grosso capitale.

Modalità di attacco.

Il gioco consiste nel puntare quel numero che, uscendo, forma nello stesso tempo il 4° cerchio in una **riga** orizzontale e in una **colonna** verticale. Possiamo definirlo come gioco "**ridotto**" perché la sua chiusura vale solo nel punto in cui si forma il 4° cerchio sia per l'orizzontale, sia per il verticale. Vediamone alcuni esempi.

1° Esempio: Incrocio fra riga e colonna con 3 cerchi.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Questo è il caso più semplice. Puntiamo il 22 perché il suo inserimento forma l'incrocio di due quarte in entrambe le direzioni che ora contengono solo 3 cerchi ciascuna.

2° Esempio: Incrocio fra riga e colonna in cui una delle due ha più di 3 cerchi.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

In questo caso una delle due direzioni può già contenere 4 o 5 cerchi ma l'incrocio del 22 forma la simultaneità nelle due direzioni e quindi va puntato perché alla sua uscita forma il 4° cerchio anche in verticale.

3° Esempio: Situazione non giocabile per insufficienza di cerchi.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

In questo caso non vi è alcun numero giocabile perché il 21 non forma il 4° cerchio verticale. Una sua uscita formerebbe soltanto il 3° cerchio verticale e tale configurazione non rientra nel disegno ricercato. Bisogna che entrambe le direzioni contengano il 4° cerchio, indipendentemente se una delle due ne ha già quattro o cinque. Quindi, la condizione essenziale per il gioco è che una delle due direzioni (se non entrambe) contenga soltanto un minimo di 3 cerchi. L'aggiunta del cerchio sul numero giocato deve formare il 4° cerchio.

4° Esempio: Situazione non giocabile per mancanza di incrocio.

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

In questo caso ci sono 3 cerchi verticali e 3 orizzontali ma non vi è un incrocio comune per formare il 4° cerchio in entrambe le direzioni. Non si gioca nessun numero. Se con i prossimi colpi escono i numeri vuoti di queste due direzioni, si formerebbero le quarte ma noi non incasseremmo nulla perché non c'è coincidenza su un singolo numero libero e cioè senza il cerchio. In questo momento i numeri 19 21 24 sono liberi da cerchi ma non coincidono con una colonna che ne abbia già 3. La stessa cosa vale per i numeri 4 10 28 che non coincidono con un'altra riga che ne abbia già 3.

Queste sono grosso modo le situazioni in cui si vengono a trovare le due direzioni dello schema. L'individuazione dei numeri da mettere in gioco non è semplice. A ogni inserimento bisogna controllare se vi è la possibilità di formare entrambe le quarte con un numero comune della riga o della colonna interessate con quell'inserimento. Ci vorrà un po' di pratica per l'individuazione dei punti di attacco. Comunque, negli esempi di gioco che seguiranno, indicherò esattamente il ragionamento necessario a individuare i numeri da puntare.

Il ragionamento è semplice. Ogni volta che si inserisce un terzo cerchio in una riga o colonna, si guarda se gli altri tre numeri non cerchiati coincidono con un'altra colonna o riga che ha tre cerchi. Come ho già detto, una riga o colonna può avere già 4 o 5 cerchi, l'importante è che l'altra colonna o la riga coincidente con il numero non cerchiato ne contenga almeno tre. Solo così si formerà una coincidenza sull'incrocio di riga e colonna con almeno quattro cerchi in entrambe le direzioni.

Manovra finanziaria.

E' un gioco che in linea teorica può anche non contenere una chiusura in 36 colpi. Anche se l'evento è alquanto raro, può sempre capitare e in questo caso avremo bisogno di consistenti mezzi economici per recuperare le perdite con le successive partite. L'incasso del pezzo base è di 35 pezzi ma i numeri che possono entrare in gioco arrivano anche a una decina. E' necessario usare una montante a incasso fittizio così strutturata.

1 fino a 50; 2 fino a 90; 3 fino a 160; 4 fino a 190: 5 fino a 230; ecc.

Si può andare anche a due vincite per partita, ma non di più. Dobbiamo tener presente che più si avanza con gli inserimenti, più aumentano i doppioni dei numeri già usciti e ciò comporta un continuo stallo nella formazione degli allargamenti. In tutte le prove e i giochi reali fatti, anche negli anni '70, non ho mai trovato uno schema che non chiudesse, anche se l'impegno economico a volte ha raggiunto i 200

pezzi. E' un gioco che rende molto ma è anche lungo nella costruzione e nella chiusura. A voi il giudizio. Iniziamo le sperimentazioni con la solita permanenza.

1^A^ Partita. Cominciamo con lo schema dei numeri ordinati crescenti. Inseriamo i numeri fino alla prima terna di cerchi orizzontali o verticali.

Perman. 14 17 3 32 16

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Con il 16 abbiamo formato la prima terna orizzontale e ora vediamo se c'è gioco. La domanda che dobbiamo porci è**:** i numeri vuoti di questa **riga**, formerebbero una quarta anche nella **colonna** coincidente con il loro incrocio? La colonna del 13 non ha cerchi e quindi il numero non è giocabile. La colonna del 15 ha un solo cerchio e quindi non è giocabile. La colonna del 18 non ha cerchi e quindi non è giocabile. Dobbiamo inserire nuovi numeri perché non c'è gioco.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

Con il 23 abbiamo costruito una terna in verticale. Ripetiamo il ragionamento: i numeri 5 11 e 35 non hanno nessuna terna nella propria riga e quindi non formerebbero la quarta in entrambe le direzioni. La riga del 23 ha solo due cerchi e quindi dobbiamo continuare con gli inserimenti.

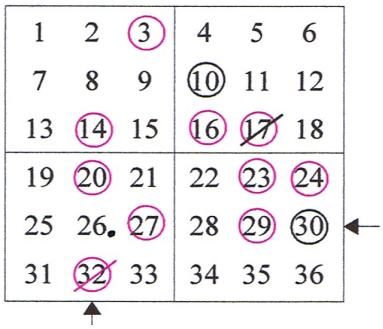
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	~~32~~	33	34	35	36

Il 20 ha formato la terna in verticale e in orizzontale ma i numeri 2 8 e 26 non l'hanno nella propria riga e i numeri 19 21 e 22 non l'hanno nella propria colonna.

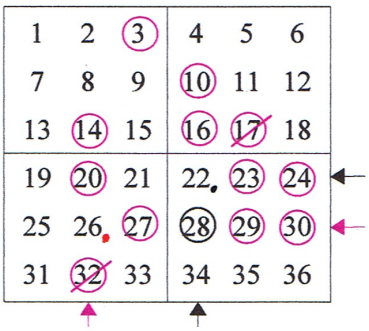
Dobbiamo inserire ancora. Il 32 è stato un doppione e perciò abbiamo inserito una barra sopra il cerchio.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30



Il 10 non ha formato terne e quindi non si guarda se ci sono aperture. Il 17 è stato un doppione. Il 30 ha formato una terna orizzontale. Dobbiamo guardare se i numeri vuoti in quella riga formerebbero una quarta anche in verticale. Il 25 e il 28 non formerebbero quarte. Il 26 formerebbe una quarta anche in verticale e perciò iniziamo giocando il numero 26, evidenziato con un puntino.

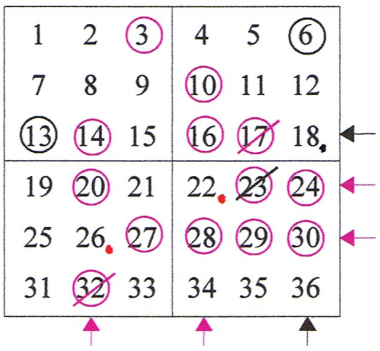
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28



N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
28	26_1	-1			

Il 28 ha aperto al gioco il numero 22 che si trova all'incrocio di due terne. Gli altri numeri 19 21 4 34 non hanno terne in direzione contraria e quindi non sono giocabili.

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

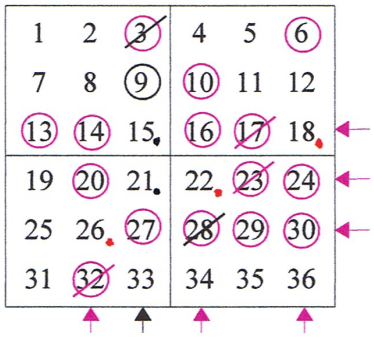


N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-1			
13	26_1 22_1	-3			
23	26_1 22_1	-5			
6	26_1 22_1	-7			

Il 13 non ha aperto nulla. Pur avendo formato una quarta orizzontale, non c'erano cerchi nella sua colonna. Ecco un caso in cui si forma una quarta, ma non si forma un'altra quarta nell'altra direzione. Il 23 è stato un doppione. Il 6 ha aperto il 18 che è un incrocio fra la terna verticale e una quaterna orizzontale. Questo è il caso in cui una delle due direzioni ha 4 o 5 cerchi già inseriti e il gioco sull'incrocio completa

il disegno delle due quarte, anche se una delle due direzioni ce l'ha già. La stesa cosa vale anche se entrambe le direzioni hanno più di 3 cerchi ma il loro quarto cerchio non si è formato nello stesso momento.

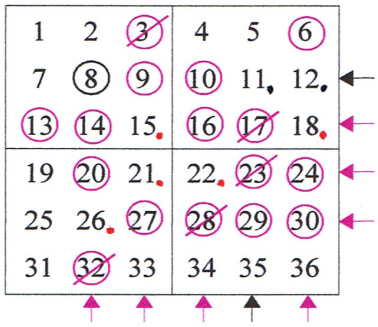
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9



N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-7			
3	26_1 22_1 18_1	-10			
28	26_1 22_1 18_1	-13			
9	26_1 22_1 18_1	-16			

Il 3 e il 28 erano doppioni. Il 9 ha messo in gioco il 15 e il 21 coincidenti con le direzioni orizzontali con un minimo di tre cerchi. I numeri vuoti della riga del 9 non possono avere aperture perché la riga ha solo due cerchi.

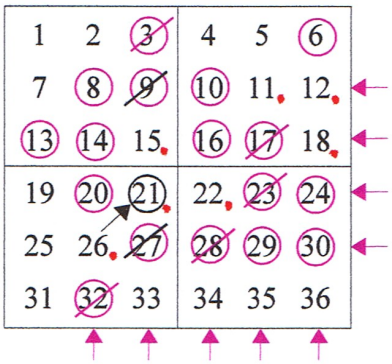
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8



N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-16			
8	26_1 22_1 18_1 15_1 21_1	-21			

Il numero 8 ha aperto i numeri 11 e 12, coincidenti con i tre cerchi delle relative colonne.

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 21



N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-21			
27	26_1 22_1 18_1 15_1 21_1 11_1 12_1	-28			
9	26_1 22_1 18_1 15_1 21_1 11_1 12_1	-35			
21	26_1 22_1 18_1 15_1 21_1+ 11_1 12_1	-42	+35	-7	

Il 27 e il 9 sono stati due doppioni. Il 21 ha chiuso una quarta verticale e una quarta orizzontale. Chiudiamo la partita con 7 pezzi di perdita perché abbiamo usato una montante più blanda della riduzione logica. Passiamo al recupero nella prossima partita che userà il secondo schema previsto. Data l'esiguità dell'esposizione non andiamo alla seconda vincita, sempre pericolosa per i possibili doppioni.

Per la partenza prendiamo numeri nuovi e procediamo al loro inserimento fino alla prima apertura di gioco.

2^A Partita.

Perman. 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11

1	4	7	10	13	16
2	5	8	11	14	17
3	6	9	12	15	18
19	22	25	28	31	34
20	23	26	29	32	35
21	24	27	30	33	36

In numero 11 ha aperto il gioco sul 28. Ponendo il cerchio su questo numero si formerebbero, contemporaneamente, i 4 cerchi nella riga e nella colonna coincidenti. La contemporaneità di questa configurazione è essenziale per evitare gli eccessivi allargamenti che si formerebbero se giocassimo tutte le quarte dove si presentano i tre cerchi. Ripeto che è un gioco "**ridotto**" e nonostante ciò a volte siamo costretti a puntare 10-12 numeri a causa della capacità elusiva della roulette.

Perman. 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18

1	4	7	10	13	16
2	5	8	11	14	17
3	6	9	12	15	18
19	22	25	28	31	34
20	23	26	29	32	35
21	24	27	30	33	36

N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-7			
18	28_1	-8			

Il 18 ha aperto al gioco il 36, coincidente con tre cerchi orizzontali e verticali. Orizzontalmente il 18 è l'unico cerchio della riga e perciò gli altri numeri non cerchiati non danno aperture.

Perman. 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28

1	4	7	10	13	16
2	5	8	11	14	17
3	6	9	12	15	18
19	22	25	28	31	34
20	23	26	29	32	35
21	24	27	30	33	36

N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-8			
10	28_1 31_1	-10			
0	28_1 31_1	-12			
33	28_1 31_1	-14			
32	28_1 31_1	-16			
17	28_1 31_1	-18			
28	28_1+ 31_1	-20	+35		+15

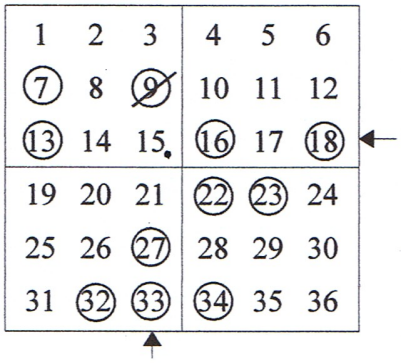
Il 10 è stato un doppione. Il 33 non ha prodotto aperture perché le righe dei numeri 32 15 14 non avevano i 3 cerchi. Anche il 32 non ha prodotto aperture per lo stesso motivo. Il 17 non era giocabile perché la sua riga aveva solo un cerchio. Ha

comunque confermato l'incrocio del 36. Il 28 ha chiuso contemporaneamente la quarta verticale e orizzontale con il recupero dell'esposizione più 15 pezzi di utile.

La prossima partita ritorna a usare il primo schema. Inseriamo i numeri fino alla prima apertura.

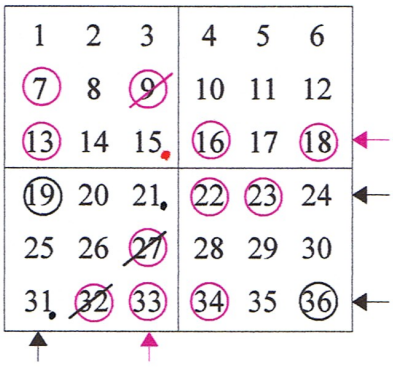
3^A Partita.

Perman. 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18



Il 18 ha aperto il gioco sul numero 15 che, uscendo, formerebbe in un sol colpo le due quarte in orizzontale e in verticale.

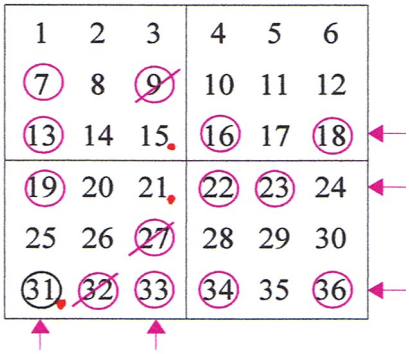
Perman. 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19



N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
32	15_1	-1			
27	15_1	-2			
36	15_1	-3			
19	15_1	-4			

Il 15 e il 27 sono stati dei doppioni. Il 36 non ha aperto giochi. Il 19 ha formato il terzo cerchio in entrambe le direzioni e perciò guardiamo se i numeri vuoti in orizzontale e in verticale formano la quarta in entrambe le direzioni. In orizzontale il 21 forma la quarta in entrambe le direzioni. In verticale il 31 forma la quarta in entrambe le direzioni. Aggiungiamo al gioco i numeri 21 e 31.

Perman. 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31



N°	Numeri in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-4			
31	15_1 21_1 31_1+	-7	+35		+28

Il 31 ha chiuso le due quarte orizzontale e verticale con un utile di 28 pezzi.

Conclusioni.

E' un gioco lungo, difficile da eseguire, molto oneroso e impegnativo in quelle partite dove i numeri in gioco si allargano e sopravviene un periodo di doppioni. La maggioranza delle partite da molte soddisfazioni, ma bisogna essere preparati ad affrontare i periodi negativi con parecchio capitale a disposizione. Ho voluto comunque pubblicare questo gioco perché può dare spunti a qualche studioso che può trovare un diverso punto di attacco.

Il prossimo gioco sui pieni riguarderà il metodo dei passaggi e sarà molto più economico.

NINO ZANTIFLORE