CHANCES SEMPLICI

LEGGE DEL TERZO SU 3 CHANCES IN MUTUALITA' 50% OBBLIGATO

Ci sono due modi per affrontare un gioco sulle Chances Semplici.

Il primo gioca sulla naturale successione dei numeri, contando sul fatto che le combinazioni giocate devono uscire con una certa frequenza e quindi giocherà sulla “derniere”, sulla “avant derniere”, sulla ripetizione di andamenti appena visti passare o su un gioco continuo e lineare il cui esito, scontato in partenza, è stato subìto da migliaia di sistemisti prima di noi.

Il secondo quantizza la permanenza in figure di due o tre colpi e cerca di ottenere dei risultati sulla formazione di disegni, o sulla comparsa di doppioni, che la Legge del terzo produce all'interno di questi agglomerati di figure.

E' chiaro che il secondo modo di giocare è molto migliore del primo in quanto cerca di trovare soluzioni in un ciclo chiuso, dove i risultati sono **tendenziali** per effetto della Legge del terzo. Se poi tali risultati non si realizzano a causa degli scarti provocati dalla grandezza delle Chances Semplici, è cosa inevitabile e per questo esistono le manovre finanziarie che hanno lo scopo di superare quei periodi in cui la tendenza tarda a realizzarsi o non si realizza per niente. Il punto focale, quindi, di un qualsiasi gioco sulle Chances Semplici, è l'aleatorietà del risultato, che nel primo caso è una naturale conseguenza di un gioco continuo e lineare, mentre nel secondo è un'anomalia di comportamento della Legge del terzo.

Durante il gioco in un ciclo chiuso usiamo lo sviluppo di una permanenza per formare delle configurazioni il cui completamento dovrebbe darci la vincita. Se questo completamento non si realizza, perché la Legge del terzo non produce i suoi effetti, viene a mancare la condizione necessaria affinché il gioco funzioni e quindi siamo sempre alla mercé di un'imprevedibilità dovuta agli esiti di una **tendenza** che, essendo tale, **non è certa**. Se la Legge del terzo funziona, vinciamo; se non funziona, perdiamo, o soffriamo finché non si ristabilisce la tendenza.

La realtà è che nella messa in pratica di un sistema, il nostro gioco si svolge sempre allo stesso modo; sempre per lo stesso tipo di configurazione; sempre contro una sequenza di numeri che prima o poi finirà con l'apparire. E' quindi logico aspettarsi che, alla fine, una tale sequenza si presenterà perché non si può essere sempre fortunati e non si può sempre schivare l'evento contrario.

Generalmente si tratta di un evento continuo, dove la sequenza contraria si incastra perfettamente alla nostra figura giocata, numero dopo numero, per 8-9-10 colpi consecutivi, ma che può anche presentarsi con qualche vincita, intervallata da 3-4-5 perdite. E' chiaro che un simile andamento smonta qualsiasi capitale. In un

modo o nell'altro, quindi, la roulette la fa da padrona, magari lasciandoci vincere per giorni consecutivi, ma poi reclamando i suoi diritti con la maturazione di quella figura che ci farà perdere. Questo è ciò contro cui dobbiamo combattere.

Dopo la pubblicazione della variante sul gioco base della mutualità sulle tre Chances (quella che utilizza solo il M/P), ho pensato che nella fattispecie di questo sistema, l'eventuale periodo negativo matura durante il continuo inserimento di figure, **giocate e non giocate**, anche se appartengono a una o più Chances. Proprio qui sta il punto focale del problema. Lo schema è costruito con un determinato numero di figure, ma non tutte ci danno la possibilità di ottenere la vincita. Alcune figure, cioè, sono inserite senza che ci diano la possibilità di scommettere alcunché. Il fatto si presenta solo in seconda riga, quando l'iniziale della figura da doppiare è diversa dal colore del numero uscente. Questa impossibilità di fare uno, due o tre tentativi di doppiaggio, però, potrebbe essere determinante per l'esito della partita. Il rimedio, quindi, potrebbe essere che ogni figura dovrebbe darci la possibilità di ottenere il doppione. Poi, il passaggio da una Chance all'altra ci eviterà di fare un gioco continuo e lineare, che sarebbe più soggetto alle negative predestinate. Anche se la più grande negativa finora riscontrata è arrivata a impegnare soltanto l'ottavo colpo della montante Martingala+D'Alembert a incremento doppio (16 pezzi), lo scopo di un ricercatore è pur sempre quello di ottenere risultati sempre migliori e quindi ho cercato di avere esposizioni sempre minori.

A questo punto ho pensato che per limitare quegli esiti negativi dobbiamo metterci, in tutti i sensi, alla pari con il banco. Escludendo lo zero (che rappresenta l'inevitabile tassa da pagare) il banco deve avere il 50% su ogni singolo **risultato** che stiamo cercando, e cioè deve avere una possibilità del 50% sulle figure che devono doppiare (se è un gioco di calore) o che devono apparire per la prima volta (se è un gioco di allargamento). Attenzione perché sto parlando di **risultato** e non di singolo colpo. Ecco la novità: la vincita o la perdita non è più considerata sul singolo colpo ma sull'esito di un completamento di figura e quindi proprio a ogni completamento di figura cercheremo la vincita. O la vinco io o la vince il banco. La maturazione finale dello schema sarà data dalla somma degli esiti sulle singole figure.

Qual'è la differenza? Se per esempio ho da giocare per il doppione di una sola figura, con il precedente gioco aspettavamo l'uscita del primo termine. Se era dell'iniziale giusta si giocava la sua finale; se era dell'iniziale sbagliata, si aspettava il completamento della nuova figura, la si inseriva, e a quel punto le figure in gioco per quella colonna diventavano due, senza però che avessimo avuto la possibilità di tentare una vincita. Ciò che accadeva nella permanenza era totalmente accolto nel nostro schema e formava una configurazione complessiva che poteva non essere giocata totalmente in ogni sua parte. Il punto, quindi, è che non tutte le figure ci davano la possibilità di ottenere una vincita. Il nuovo concetto cerca di limitare le sequenze negative confinando gli esiti sui doppioni in tentativi unici, dove ogni figura è forzatamente messa in gioco e ha il 50% di probabilità di uscire o di non uscire. In questo modo ho cercato di ottenere singoli risultati (positivi o negativi) in una sequenza scollegata di figure, senza legami naturali definitivi con il continuo della permanenza. Ogni figura immessa nello schema ci offre un tentativo di vincita.

Il nostro sistema base si fonda sui doppioni che la **Legge del terzo** tende a realizzare in uno sviluppo di quattro **figure di 2**. La variante che ora propongo cercherà il primo doppione a partire dalla prima figura di ogni colonna, **obbligando** la permanenza a confrontarsi con noi con la prima iniziale giusta che troveremo nel suo percorso e quindi non prenderemo in considerazione tutti i numeri che non sono del colore di quell'iniziale. Questo procedimento resterà valido per il doppiaggio delle prime tre figure e cioè fino al completamento della seconda riga. Poi, con la terza riga, si passerà alla ricerca del doppione su due figure che risulteranno per forza costituite da una **coppia** e quindi si passerà alla ricerca normale e non più con il 50% obbligato**.** Naturalmente, in entrambe le righe, metteremo in atto l'accorgimento della **Ripetizione di puntata perdente**.

LEGGE DEL TERZO SU TRE CHANCES

Doppioni al 50% obbligato

Questa è una variante del precedente sistema il cui gioco base, sfruttando la Legge del terzo, ricerca il doppione sullo sviluppo delle quattro **figure di 2** sulle tre Chances Semplici. Per limitare eventuali periodi negativi (anche se finora non ne ho trovati di particolarmente lunghi) cercheremo di "**obbligare**" la roulette a darci un risultato solo quando si presenterà la condizione necessaria per il gioco. In quell'occasione saremo al 50% con il banco per l'intera figura (zero escluso, naturalmente) e quindi si presuppone che gli esiti dei vari tentativi non potranno essere a lungo negativi perché il gioco si svilupperà con i soli allargamenti di ogni tentativo fallito. Ogni singolo risultato è al 50% obbligato e quindi sarà estremamente improbabile che i tentativi siano tutti perdenti. Per 50% obbligato intendo che il gioco non procede se prima la permanenza non ci da l'iniziale giusta per il doppiaggio di quella figura. Un conto è subire un allargamento sullo svolgersi naturale della permanenza, un altro è subire un allargamento costruito dai fallimenti di tutte le figure giocate al 50% con il banco. Non saranno inserite figure finché non avremo l'esito (positivo o negativo) del gioco sulla figura in corso. In pratica, se devo doppiare la figura 1 non inserisco le figure 3 o 4, ma aspetto la condizione per doppiare la figura 1 e cioè l'apparizione del colore giusto. Se sbaglio il tentativo, inserirò la figura 2 e alla successiva riga giocherò l'anticipo sulla coppia 1-2.

In questo modo elimineremo tutti quegli sviluppi e quelle maturazioni di disegni che evolvono il gioco senza darci la possibilità di fare una scommessa. Il gioco si evolve solo con figure vinte o perse.

Descrizione dello schema.

Lo schema è uguale al sistema originario. Le tre colonne del **settore dei simboli** e del **settore dei numeri** sono intestate con le tre Chances R/N, P/D, M/P.

Conduzione del gioco.

La chiusura del gioco differisce dalla precedente per il fatto che si ricerca il primo (e soltanto il primo) doppione di una figura su una qualsiasi delle tre Chances. Resta il fatto che la partita è chiusa sia al conseguimento del primo doppione, sia al conseguimento di un qualsiasi utile con la Ripetizione di puntata perdente. Dopo di ciò la partita è chiusa, qualunque sia la posizione espositiva. Se si è in utile, tanto meglio. Se si è esposti, perché si è in zona D'Alembert, si chiude lo stesso e si comincia una nuova partita proseguendo la montante all'altezza dell'esposizione.

A questo punto faccio una riflessione sul comportamento del giocatore. Di solito egli tenta di risolvere l'iniziale situazione deficitaria continuando il gioco sulla stessa partita. Molte volte gli andrà bene, ma senza dubbio gli capiterà la partita in cui le figure si disporranno in modo tale da ritardare le ulteriori chiusure che sta cercando. Nel caso specifico incontrerà un generale allargamento di figure e la vincita che aveva già fatto non sarà servita a niente. Il fatto di stoppare la partita alla prima vincita, invece, non gli permetterà di inoltrarsi in una strada già destinata agli allargamenti e quindi avrà più possibilità di evitare gli esiti negativi. A questo punto, però, bisogna vedere se le continue riprese di gioco non ci portino a trovare 2-3-4 partite consecutive, inizialmente dure, dove la prima vincita tarda a presentarsi. A questo punto saremmo nelle stesse condizioni di una prosecuzione del gioco in una stessa partita. In base alle sperimentazioni fatte, il 95% delle partite chiude entro i primi quattro colpi (in zona Martingala) della montante, intervallate da qualche singola partita che supera tale limite e che nelle sperimentazioni ha raggiunto i 16 pezzi nella D'Alembert per una sola volta. Negli 819 colpi della permanenza ecco il numero delle partite vincenti entro i primi 4 colpi mentre, fra parentesi, sono indicati i massimi di puntata delle singole partite (isolate) che hanno raggiunto la D'Alembert.

15 1(puntata 12) 10 1(p. 16) 67 1(p. 10) 3 1(p. 10) 45

Significa che 140 partite hanno chiuso entro il quarto colpo, mentre due hanno raggiunto il termine 10, una il termine 12 e una il termine 16 della D'Alembert. In ogni caso queste ultime sono tutte partite isolate. Ecco che, in base a queste e altre prove, è decisamente conveniente stoppare ogni partita al primo doppione (o al primo utile ottenuto da una ripetizione di puntata perdente) e riportare l'eventuale scoperto alla successiva partita. Se invece la ripuntata non ottiene l'utile, bisogna andare avanti nella partita fino al primo doppione o fino al raggiungimento dell'utile con un'altra ripuntata. In pratica, ciò che determina lo stop partita è il doppione o l'utile con la ripetizione di puntata.

Ricerca delle figure da doppiare.

Il metodo di ricerca delle figure da doppiare cambia secondo la riga che stiamo inserendo nello schema. Poiché è molto difficile trovare una partita che arrivi in terza riga, per dare una spiegazione esauriente, ho scelto la partita più difficile che ho trovato nelle sperimentazioni: quella che ha raggiunto i 16 pezzi di puntata e la cui esposizione è stata poi recuperata con le 3 partite successive. Partenza in 3ª colonna.

1°) <u>Prima riga.</u> All'inserimento della prima riga non si gioca nulla in quanto vengono inserite le tre figure da doppiare in seguito, con le altre righe. Le figure sono inserite come escono dalla permanenza, come nel precedente sistema.

<u>Perman.</u> 6 31 19 24 35 2

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
6 19 35	N D P		
31 24 2	N P M	3 4 4	

Le figure inserite sono la 3 a R/N, la 4 a P/D e la 4 a M/P.

2°) <u>Seconda riga.</u> Nella seconda riga si cercherà di doppiare le figure della prima e qui c'è la prima modifica del gioco perché metteremo in atto quella famosa ricerca di ogni **risultato** al "**50% obbligato**" con il banco. Con il sistema precedente aspettavamo di vedere se il primo termine della nuova figura era del colore giusto per il doppiaggio della figura posta in prima riga e, se non lo era, inserivamo la nuova figura senza giocare. Ora vogliamo che ogni figura abbia il suo tentativo di doppiaggio e quindi tenteremo di doppiare la figura in modo "**obbligato**", aspettando cioè che esca il colore giuso e lasciando sfilare tutti i colori contrari. In pratica, se la figura da doppiare inizia con un N, aspetteremo che esca il primo nero lasciando sfilare tutti i R che nel frattempo dovessero uscire, non importa quanti siano. La stessa cosa si farà per le figure del P/D e del M/P.

La prima figura da doppiare è la 3 nella Chance del R/N (figura N/N). Aspetteremo che esca un N e poi giocheremo a N.

<u>Perman.</u> 6 31 19 24 35 2 6 21

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
6 19 35	N D P		
31 24 2	N P M	3 4 4	
6	N		
21	R	4	1_N- (21)

Al primo colpo è uscito il 6 e perciò abbiamo giocato a N per il doppiaggio della figura 3. Con il 21 abbiamo sbagliato figura inserendo la 4. Ora possiamo fare una ripetizione di puntata perdente puntando 2 pezzi a N. Il prossimo numero servirà anche come primo termine di una figura a P/D e, per poi giocare, dovrà essere un D. Se uscissero anche 10 P ci fermeremmo aspettando un D per giocare.

<u>Perman.</u> 6 31 19 24 35 2 6 21 3

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate	
6 19 35	N D P			
31 24 2	N P M	3 4 4		
6 3	N D			Rip.2_N- (3)
21	R	4	1_N- (21)	

Con il 3 perdiamo la ripuntata a N ma inseriamo il termine giusto per il doppiaggio della figura 4 a P/D. Puntiamo 4 pezzi a P per il doppiaggio della figura DP.

Perman. 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate		
6 19 35	N D P				
31 24 2	N P M	3 4 4			
6 3	N D				Rip.2_N- (3)
21 13	R D	4 3	1_N- (21)	4_P- (13)	

Con il 13 perdiamo il doppiaggio della figura 4 e ora, non avendo pronto il gioco base in terza colonna, ripetiamo la puntata con 8 pezzi a P.

Perman. 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 ~~1~~

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate			
6 19 35	N D P					
31 24 2	N P M	3 4 4				
6 3	N D				Rip.2_N- (3)	Rip.8_P- (1)
21 13	R D	4 3	1_N- (21)	4_P- (13)		

Con l'1 abbiamo perso la ripuntata e, poiché stiamo aspettando un P per tentare il doppiaggio della figura 4 in terza colonna, lasciamo sfilare il numero perché è un M. poiché la ripuntata dev'essere fatta per un solo tentativo, aspettiamo i prossimi numeri finché non appare un P.

Perman. 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 ~~1~~ 19 19

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate			
6 19 35	N D P					
31 24 2	N P M	3 4 4				
6 3 19	N D P				Rip.2_N- (3)	Rip.8_P- (1)
21 13 19	R D P	4 3 3	1_N- (21)	4_P- (13)	10_M- (19)	

Con il primo 19 (P) abbiamo inserito il primo termine della figura da doppiare (la 4). Con il secondo 19 abbiamo sbagliato la figura 4, inserendo la 3 (PP).

A questo punto finisce la ricerca del 50% obbligato che, quindi, è attuabile solo in seconda riga. Da questo punto in poi avremo da doppiare delle **coppie** di figure e perciò dovremo fare l'anticipo obbligato sul colore del primo termine della coppia.

3°) Terza riga. Ora passiamo in terza riga senza aver ottenuto vincite, né con il doppione, né con la ripetizione di puntata perdente. A questo punto sulle tre colonne dobbiamo doppiare tutte coppie 3-4, che in questo caso sono coincidenti per le tre Chances. Come possiamo notare, le figure presenti in prima e seconda riga di ogni colonna sono costituite **obbligatoriamente** da coppie che potranno essere esclusivamente la 1-2 o la 3-4. E' logico sia così perché in seconda riga abbiamo accettato il gioco solo con l'iniziale della figura presente in prima e, se non abbiamo vinto in seconda riga, si sarà formata per forza la figura che fa coppia con quella presente in prima.

Il gioco in terza riga avverrà con due tentativi per colonna: l'**anticipo** per il gioco base sul primo termine della coppia e la **ripetizione di puntata perdente** se si perde l'anticipo. Il secondo termine della nuova figura non va giocato perché, se non

si avrà vinto l'anticipo, significa che uscirà una terza figura diversa dalla coppia e quindi non ci saranno doppioni. Va giocata solo la ripetizione di puntata perdente. Proseguiamo il gioco puntando 12 pezzi a N per l'anticipo della coppia 3-4 in prima colonna.

Perman. 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 ~~1~~ 19 19 27 16

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate		
6 19 35	N D P				
31 24 2	N P M	3 4 4			
6 3 19	N D P			Rip.2_N- (3)	Rip.8_P- (1)
21 13 19	R D P	4 3 3	1_N- (21)	4_P- (13)	10_M- (19)
27	R		Ant. 12_N- (27)		
16	R	1	Rip. 14_N- (16)		

Con il 27 abbiamo perso l'anticipo a N e con il 16 abbiamo perso la ripetizione di puntata perdente sempre a N. Ora passiamo in seconda colonna e puntiamo l'anticipo a D per il doppiaggio delle figure 3-4.

Perman. 6 31 19 24 35 2 6 21 3 13 ~~1~~ 19 19 27 16 7

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate			
6 19 35	N D P					
31 24 2	N P M	3 4 4				
6 3 19	N D P			Rip.2_N- (3)	Rip.8_P- (1)	
21 13 19	R D P	4 3 3	1_N- (21)	4_P- (13)	10_M- (19)	
27 7	R		Ant. 12_N- (27)	Ant. 16_D+ (7)		(-35)
16	R	1	Rip. 14_N- (16)			

Con il 7 abbiamo vinto l'anticipo per la coppia 3-4 e quindi il colpo successivo ci darà per forza il doppione. A questo punto non serve completare la figura. La partita finisce qui perché abbiamo raggiunto lo scopo del doppione (anche se non completato). Se invece del doppione avessimo vinto la ripetizione di puntata perdente, saremmo andati avanti fino a ottenere il doppione (sempre se non si è in utile). Chiudiamo il gioco con 35 pezzi di esposizione che dovremo recuperare con le prossime partite. Prendiamo gli ultimi 5 numeri e ricostruiamo l'inizio di una nova partita.

Perman. 19 19 27 16 7 8

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
19 27 7	R D M		(-35)
19 16 8	R P M	1 4 1	

Abbiamo preso gli ultimi 5 numeri della vecchia partita e con il nuovo numero 8 abbiamo inserito nello schema le nuove figure che sono la 1 a R/N, la 4 a P/D e la 1 a M/P. Ripeto che la risalita di soli 5 numeri della precedente partita serve a fare un cambio di passo nella sequenza della permanenza allo scopo di interrompere un andamento che altrimenti sarebbe sempre uguale. Ora aspettiamo il primo termine nella colonna del R/N che dovrà essere forzatamente un R. Tutti i N che dovessero uscire prima di un R non saranno presi in considerazione. Vogliamo porci subito

nella condizione di scommettere contro il banco al 50% con tutte le figure che saranno inserite nello schema. Partiamo con un'esposizione di -35 pezzi.

Perman. 19 19 27 16 7 8 ~~11~~ ~~17~~ ~~26~~ ~~28~~ 36 32

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate	
19 27 7	R D M		(-35)	
19 16 8	R P M	1 4 1		
36	R			
32	R	1	14_R+ (32)	(-21)

I numeri 11 17 26 e 28 non sono stati utilizzati perché sono N e cioè contrari all'iniziale della figura da doppiare (RR). Con il 36 (un R) abbiamo inserito il primo termine e con il 32 abbiamo doppiato la figura 1 (RR) in prima colonna. Chiudiamo la partita e ne cominciamo un'altra prendendo gli ultimi 5 numeri. I pezzi da recuperare si sono abbassati a 21.

Perman. 17 26 28 36 32 13

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
17 28 32	N P P		(-21)
26 36 13	N P M	3 1 4	

Abbiamo inserito le tre figure 3 1 4 ed ora aspettiamo che esca un N per il tentativo sul doppiaggio della figura 3 in prima colonna (NN).

Perman. 17 26 28 36 32 13 ~~16~~ ~~19~~ ~~32~~ ~~19~~ ~~18~~ 15 22

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate	
17 28 32	N P P		(-21)	
26 36 13	N P M	3 1 4		
15	N			
22	N	3	12_N+ (22)	(-9)

Abbiamo lasciato sfilare 5 numeri R e poi con il 15 (N) abbiamo inserito il primo termine, giusto per il doppiaggio della figura 3 (NN). Con il 22 abbiamo doppiato la figura 3 sulla Chance R/N in prima colonna. L'esposizione si è abbassata a -9 pezzi che carichiamo sulla prossima partita. Risaliamo di 5 numeri e, con il successivo che uscirà, inseriamo la prima figura in ogni Chance.

Perman. 32 19 18 15 22 13

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
32 18 22	R P P		(-9)
19 15 13	R D M	1 2 4	

Abbiamo inserito le prime tre figure 1 2 4 e ora aspetteremo l'uscita di un R per tentare il doppiaggio della figura 1 della prima colonna (RR).

Perman. 32 19 18 15 22 13 ~~2~~ 14 7

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
32 18 22	R P P		(-9)
19 15 13	R D M	1 2 4	
14	R		
7	R	1	10_R+ (7) 1

Il 2 non è stato considerato perché è un N. Con il 14 abbiamo inserito il termine giusto per il doppiaggio della figura 1 e con il 7 abbiamo doppiato la figura recuperando tutta l'esposizione e ottenendo l'utile di 1 pezzo.

Questa è stata la partita più impegnativa su tutta la permanenza di 819 numeri. Ho voluto esporre proprio questa per vedere i vari comportamenti che si devono tenere durante il gioco. L'inosservanza anche di uno solo di questi comportamenti può costare cara e perciò esorto a compiere sempre le stesse azioni, anche se si notasse che, deviando da queste, si sarebbe risolta una partita che invece ha necessitato di due o tre ulteriori partite per arrivare all'utile. Ricordiamoci che a lungo andare quei tentativi ci porterebbero a incontrare una negatività predestinata, dovuta soltanto a quella partenza sulla quale non abbiamo fatto nessun cambio di passo. Questo per quanto concerne la mia esperienza personale ma se qualcuno vuol intraprendere una strada diversa, non deve poi dire che il sistema ha fallito. Dovete essere consapevoli che basta una partenza diversa, anche di un solo numero, per produrre una partita completamente diversa, con esiti diversi.

Ora vedremo un esempio in cui lo zero vanifica la chiusura di una partita che invece sarebbe stata vincente. La partenza è in ottava colonna della permanenza.

Perman. 30 33 31 21 27 0 36

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
30 31 27	R D P		
33 21 0 36	N D P	2 3 3	

Abbiamo inserito le figure 2 3 3 e ora cerchiamo di doppiarle.

Perman. 30 33 31 21 27 0 36 ~~2~~ ~~29~~ 27 1 5

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
30 31 27	R D P		
33 21 0 36	N D P	2 3 3	
27 5	R D		Rip.2_N- (5)
1	R	1	1_N- (1)

Abbiamo lasciato sfilare i numeri 2 e 29. Con l'inserimento del 27 abbiamo giocato a N per il doppiaggio della figura 2 (RN) in prima colonna. Con l'1 abbiamo perso il tentativo inserendo la figura 1. Con il 5 abbiamo sbagliato la ripetizione di puntata perdente e inserito il primo termine per il doppiaggio della figura 3 (DD) in seconda colonna. Puntiamo 4 pezzi a D.

Perman. 30 33 31 21 27 0 36 ~~2~~ ~~29~~ 27 1 5 0 23

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate	
30 31 27	R D P			
33 21 $_0$ 36	N D P	2 (3) 3		
27 5	R D			Rip. 2_N- (5)
1 $_0$ 23	R D	1 3	1_N- (1)	~~4_D~~ (0 23)

Dopo il 5 è uscito lo zero e poi il 23 che ha liberato la mise. Poiché il 23 ha inserito la figura 3, abbiamo doppiato la figura ma non abbiamo ottenuto la vincita a causa dello zero. La puntata è stata solo liberata. Consideriamo chiusa la partita ritirando la puntata. Risaliamo di 5 numeri e riportiamo l'esposizione alla prossima partita dove ripunteremo la stessa mise liberata.

Perman. 29 27 1 5 0 23 3

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate
29 1 23	N D P		(-3)
27 5 3	R D M	4 3 4	

Abbiamo inserito le figure 4 3 4 e al prossimo tentativo punteremo i 4 pezzi che prima avevamo ritirato dopo lo zero.

Perman. 29 27 1 5 0 23 3 31 15 19

Perman.	R/N P/D M/P	R/N P/D M/P	Puntate	
29 1 23	N D P		(-3)	
27 5 3	R D M	4 3 4		
31 19	N D			Rip. 8_R+ (19) (1)
15	N	3	4_R- (15)	

Dopo il 31 (N) abbiamo giocato i 4 pezzi a R per il doppiaggio della figura 4 e con il 15 abbiamo perso. Abbiamo fatto la ripetizione di puntata a R e con il 19 abbiamo vinto ottenendo l'utile di 1 pezzo. Lo scopo è stato raggiunto e perciò non ragione di proseguire la partita.

Rivediamo quanto accaduto in questa esemplificazione. Nella precedente partita lo zero ci ha imprigionato la mise e il colpo successivo ce l'ha liberata realizzando nel contempo il doppiaggio della figura che in quel momento era in gioco. Anche se non abbiamo ottenuto la vincita, abbiamo comunque doppiato la figura e, avendo ottenuto la chiusura, abbiamo dovuto stoppare il gioco. Abbiamo ripreso l'esposizione alla successiva partita e siamo giunti all'utile con una ripetizione di puntata perdente. Anche questa era una condizione per stoppare il gioco, perché il raggiungimento dell'utile con la ripetizione di puntata non necessita il conseguimento di un doppione. Se con quella ripetizione di puntata fossimo rimasti ancora esposti, allora si sarebbe continuato la partita fino al doppione, o alla vincita di un'altra ripetizione di puntata che però avesse ottenuto l'utile. Se il colpo successivo allo zero fosse stato perdente avremmo annotato la nuova figura (compagna di quella presente in prima riga) e continuato la partita alla ricerca del doppione.

Conclusioni.

Questa variante migliora notevolmente il precedente gioco ma non è immune da periodi espositivi che peraltro ho sempre recuperato con le partite successive. Con una permanenza particolarmente impegnativa (tratta dal bollettino "Informazioni Ludologiche" del Comm. Delaiti) ho dovuto passare per 13 partite prima di ottenere il pezzo di utile. La massima puntata è stata di 20 pezzi e ho subito per tre volte la mancata vincita a causa dello zero. Comunque il gioco non ha mai perso.

Concludo riepilogando i comportamenti cui ci si dovrà attenere per il corretto svolgimento del sistema.

1°) La partita si sospende al **primo doppione**, in vincita o in perdita.

2°) La partita si sospende al **primo utile** ottenuto con la "Ripetizione di puntata perdente".

3°) Se la ripetizione di puntata perdente non ottiene l'utile, la partita prosegue fino al primo doppione, o al conseguimento dell'utile con una successiva ripetizione di puntata perdente.

4°) Sulle prime tre figure delle colonne è tentato il doppione con il 50% obbligato tramite il **rifiuto** dei colori contrari al primo termine di quelle figure.

5°) Se dopo lo zero il colpo per il **doppione** è perdente, si annota la figura e si prosegue la partita. Se è vincente, e libera la mise, si sospende la partita.

6°) Se dopo lo zero il colpo per la **ripetizione di puntata** è perdente, si continua la partita annotando il colore o lasciando sfilare il numero che non sia dell'iniziale giusta. Se è vincente, si stoppa la partita se si è in utile, o si prosegue se si è in perdita.

7°) La ripetizione di puntata perdente è fatta **una sola volta,** dopo un tentativo perso per il doppiaggio di una figura.

E' un buon gioco, con il quale non ho mai perso e dove la massima esposizione che ho raggiunto è stata di 20 pezzi e soltanto per una volta. Questa è la mia esperienza personale e in ogni caso penso che, se applicato correttamente e senza tentativi di risolvere la situazione in pochi colpi nella stessa partita, il guadagno giornaliero non mancherà mai. Tutto ciò, naturalmente, in base a esperienze passate e personali. Ciò che accadrà in futuro non può essere previsto da nessuno specialmente alla roulette, dove la casualità dei numeri uscenti può produrre "fenomenate" incontrollabili. Ricordiamoci che le Semichances delle Chances Semplici sono formate da 18 numeri su 36 (zero escluso) e quindi la Legge del terzo, a differenza che con i numeri pieni, fa quello che può.

NINO ZANTIFLORE