CHANCES SEMPLICI

Mutualità del terzo

2A Parte

Con il precedente inserto abbiamo visto il sistema dei doppioni giocati in mutualità fra le tre Chances. Il gioco è giustificato dalla **Legge del terzo** che, agendo su ognuna delle tre Chances, può disporre di tre tentativi per ottenere una configurazione tendenziale su uno sviluppo di quattro "**figure di 2**". Ogni colonna contiene lo sviluppo di quattro **figure di 2** di una Chance e una di queste figure sarà, **tendenzialmente**, un doppione. Il gioco mutualistico fra le tre Chances ci da una certa garanzia sul risultato finale: se una Chance disattende la Legge del terzo (non ottenendo il doppione) è molto probabile che le altre due lo ottengano. Poi, per limitare possibili esiti negativi dovuti a ritardi, o addirittura alla mancanza di doppioni, ho inserito l'accorgimento della "**ripetizione di puntata perdente**".

Non appena si realizzava lo scopo, consistente in 1 pezzo di utile, consigliavo la sospensione della partita e l'inizio di una nuova, prendendo gli ultimi 5 numeri per costruire il nuovo inizio. Questo ci avrebbe portato un cambio di passo molto utile per limitare le figure contrarie, che invece sarebbero molto più frequenti in un gioco lineare e continuo.

Tutto questo è stato pensato per un gioco da farsi all'interno di un Casinò, dove i tempi di esecuzione e il range di puntata sono adatti a elaborazioni e manovre finanziarie adeguati ai tempi di reazione e di sostenibilità economica cui il giocatore sistemista si può facilmente adattare. In altre parole, in un tavolo da gioco reale abbiamo, sia il tempo di ragionare sulle puntate da fare, sia una disponibilità di colpi entro i quali possiamo aumentare le puntate prima di raggiungere i massimi del tavolo.

Tutto questo va molto bene per un gioco al Casinò. In Italia, però, i Casinò si trovano soltanto molto a Nord del paese e, oltretutto, vi si gioca in deroga alla legge che vieta il gioco d'azzardo. E allora, da Venezia in giù, gli Italiani non giocano? Giocano eccome! Giocano nei Casinò "**on line**", che si trovano disponibili in ogni casa dove c'è un computer e che forse (non lo so di preciso ma credo sia proprio così) convogliano molti nostri soldini nelle casse di gestori esteri. Sembra proprio che noi italiani facciamo di tutto per comprare servizi e prodotti esteri e poi ci lamentiamo se nelle nostre industrie aumenta la disoccupazione. Certo compriamo il prodotto estero perché costa meno, ma così facendo diminuiamo la produzione italiana, aumentiamo la disoccupazione, diminuiamo il denaro circolante e, alla fine, danneggiamo noi stessi. Tutto ciò per comprare un prodotto estero che costa meno di uno italiano.

Scusandomi per la divagazione, ritorno all'argomento. Parlando con alcuni esperti del settore (giocatori in "internet") e visitando un paio di Casinò on line, mi sono reso conto che in questi siti il range delle puntate sulle Chances Semplici è molto stretto. In alcuni casi si parte da 10 € di minimo e si arriva a 150 € di massimo. Altri hanno un range che va da 0,5 a 5 € e da 50 a 500 €. In tutti i casi, il range per una **Martingala** non supera il quarto colpo, dopo di che si superano i massimi. Questo è un enorme vantaggio del banco perché non ci da la possibilità di utilizzare montanti che abbiano una qualche probabilità di funzionamento. Il fatto poi che lo zero non imprigiona la mise, ma la toglie definitivamente, diminuisce ulteriormente il range d'azione portandoci in breve tempo in una situazione di gioco in parità con il banco. I vantaggi che questi signori si prendono sulle Chances Semplici sono, a dir poco, scandalosi e soltanto i non esperti non si accorgono che fare un qualsiasi gioco su queste Chances equivale regalare denaro al banco. Per ovviare a questa situazione e per dare la possibilità di giocare in sicurezza il sistema dei doppioni in mutualità, propongo una variante che sarà l'argomento di questo inserto.

CHANCES SEMPLICI

Mutualità del terzo su tre sestine del M/P

Propongo questo gioco per avere un maggiore range di puntate nei "**Casinò on line**". A differenza del sistema pubblicato nel precedente inserto, qui useremo la sola Chance del M/P. Poiché ho notato che nei Casinò live di internet i minimi e i massimi sulle **sestine** sono alquanto distanti fra loro, il range fra tali limiti diventa possibile come con le Chances Semplici in un vero Casinò.

Le **Semichances** del M e del P sono costituite da tre sestine e quindi, puntando quelle tre sestine di una di queste due Semichances, è come se giocassimo la Semichance stessa. Naturalmente i pezzi da puntare sono 3 invece di 1, ma il loro valore minimo ci permetterà di fare un numero sufficiente di puntate differenti per sostenere una montante adeguata, fino al conseguimento dell'utile. Se iniziamo per esempio la solita montante (Martingala+ D'Alembert) con pezzi base da 1 o 2 Euro, il range arriva a 15-16 colpi: sufficienti a svolgere un gioco completo sui vari tentativi di vincita durante lo sviluppo dell'intero sistema.

Inoltre, il fatto che lo zero ci toglie definitivamente la puntata, non produce alcuna differenza tra il puntamento della Chance e il puntamento delle tre sestine: la puntata è comunque definitivamente persa.

Descrizione dello schema.

Lo schema si differenzia dal precedente solo per il fatto che utilizziamo la sola Chance del M/P e quindi le tre colonne, sia del settore dei simboli, sia del settore delle figure numerate, contengono soltanto le figure che si formano con questa Chance. Poiché non ci potrà più essere confusione fra la Semichance del P (Passe) con quella del P (Pari) l'indicazione del Passe sarà (per semplicità) indicata con la sola P senza la sottolineatura.

Perman.	M/P M/P M/P	N° Figure

Conduzione del gioco.

Per la visualizzazione del gioco e per la formazione delle figure da doppiare, nulla è cambiato dal precedente sistema se non per il fatto che tutte le figure inserite nelle tre colonne sono formate dalla Chance del M/P. Per il puntamento della Semichance che entra in gioco si dovranno puntare le 3 sestine che compongono la Semichance e quindi, se si tratta del M le sestine 1-2-3; se si tratta del P le sestine 4-5-6.

Mutualità delle tre colonne.

Con il precedente gioco la mutualità era supportata dalle tre Chances che erano giocate alternativamente, una alla volta, per la ricerca del proprio doppione nella colonna di pertinenza. In questo sistema c'è una sola Chance che suddivide le proprie figure di 2 in tre colonne. Si tratta di una vera e propria "**moltiplicazione di eventi**" che dovrà dare gli stessi risultati che si ottengono con le tre Chances.

Manovra finanziaria.

La montante che usiamo è la stessa del precedente sistema sulle Semplici ma si differenzia perché dobbiamo puntare sulle 3 sestine che compongono la Semichance. La montante normale per una Chance Semplice è così strutturata:

1 2 4 8 | 10 12 14 16 18 20

Come si ricorderà, i primi 4 colpi sono in Martingala e poi si passa a una D'Alembert a incrementi o diminuzioni doppie del pezzo base che, generalmente, è di 10 Euro. Ora dobbiamo tramutare questa montante in un modo che sia possibile per un gioco sulle 3 sestine. I pezzi minimi di partenza per giocare una sestina on line vanno da 0,50 Cent, a 1, 2, o 5 Euro. In questi casi la montante ha un range di puntata che arriva ai 15-16 colpi e perciò abbiamo tutte le possibilità di manovra che vogliamo, con il capitale che vogliamo. Ecco due esempi di montante con una partenza da 1 e 2 €.

Sestine	Puntata	Esposiz.
1 1 1	3	3
2 2 2	6	9
4 4 4	12	21
8 8 8	24	45
10 10 10	30	75
12 12 12	36	111
14 14 14	42	153
16 16 16	48	201
18 18 18	54	255
20 20 20	60	315
ecc...		

Sestine	Puntata	Esposiz.
2 2 2	6	6
4 4 4	12	18
8 8 8	24	42
16 16 16	48	90
20 20 20	60	150
24 24 24	72	222
28 28 28	84	306
32 32 32	96	402
36 36 36	108	510
40 40 40	120	630
ecc...		

Ripetizione di puntata perdente.

Rimando a quanto detto nel precedente sistema.

Trattamento dello zero.

Nel caso della "Roulette on line", lo zero non imprigiona la mise ma ce la "**ruba**" letteralmente. Dobbiamo addirittura rifare la puntata con il termine superiore della montante, come se fosse uscita una Chance diversa da quella che abbiamo puntato. Lo zero, quindi, è un colpo perso definitivamente e non ci da nemmeno la possibilità di avanzare con la maturazione dello schema. Così utilizzato, è una tassa talmente grande che ci può mettere in seria difficoltà perché, alla sua uscita, non ci farà più perdere il 50% delle puntate, bensì il 100%. Se con una roulette normale il colpo successivo, perdente o vincente, ci fa avanzare in ogni caso nella costruzione del gioco, qui non ci da alcuna indicazione e l'unica cosa da fare è ripuntare nuovamente la Chance con il termine successivo della montante, pagando l'enorme tassa.

Passiamo a una dimostrazione pratica con qualche partita. Le puntate sono indicate allo stesso modo del precedente sistema ma, in questo caso, ogni puntata si considera ripetuta per 3 volte perché la mise indicata si riferisce al valore della singola puntata per sestina. Non cambia nulla se non il fatto che l'esposizione letta deve essere moltiplicata per 3 e che il pezzo non è più di 10, ma di 1 Euro. In pratica la montante è costruita con una progressione che parte da 3 Euro anche se indicativamente viene scritto 1. Cominciamo inserendo le prime tre figure.

1^A Partita.

Perman.	M/P M/P M/P	N° Fig.	Puntate
14 3 16	M M M		
17 32 24	M P P	1 2 2	

Abbiamo inserito le figure 1-2-2 e ora cercheremo il loro doppione verticale sulle prossime tre che inseriremo in seconda riga. Se l'iniziale è giusta, (uguale a quella della figura posta sopra, nella stessa colonna) giocheremo, altrimenti tireremo la finale a vuoto per formare una seconda figura nella colonna.

Perman.	M/P M/P M/P	N° Fig.	Puntate
14 3 16	M M M		
17 32 24	M P P	1 2 2	
29 27 20	P P P		
23 32 10	P P M	3 3 4	

Il 29 (P) è dell'iniziale sbagliata per la figura 1 e quindi abbiamo lasciato sfilare il secondo termine (23) inserendo la figura 3. Stessa cosa per i numeri 27 e 32. Stessa cosa per i numeri 20 e 10 con i quali abbiamo inserito la figura 4. Ora le tre colonne hanno due figure ciascuna, ognuna delle quali ha un'iniziale diversa. Non abbiamo potuto giocare nulla perché tutte le iniziali erano diverse. Con i prossimi inserimenti nella terza riga giocheremo senz'altro il doppiaggio di una delle due figure perché sono presenti entrambe le iniziali.

Perman.	M/P M/P M/P	N° Fig.	Puntate	
14 3 16	M M M			
17 32 24	M P P	1 2 2		
29 27 20	P P P			
23 32 10	P P M	3 3 4		
17 28	M P			Rip: 2_M- (28)
30	P	2	1_M- (30)	

Il 17 (M) era l'iniziale giusta per il doppiaggio della figura 1 e perciò abbiamo puntato a M (e cioè le tre sestine del M da 1 pezzo l'una). Il 30 ha sbagliato figura inserendo la 2. Poiché nella successiva colonna dovevamo aspettare l'iniziale del gioco base, abbiamo messo in atto la "**Ripetizione di puntata perdente**" puntando ancora il M per 2 pezzi (abbiamo cioè puntato le tre sestine da 2 pezzi l'una). Con il 28 abbiamo sbagliato anche la ripuntata, ma abbiamo inserito il P come primo termine della prossima figura, in seconda colonna. A questo punto passiamo sul gioco base per il doppiaggio della figura 3 (PP) nella seconda colonna, puntando 4 pezzi sulle tre sestine del P.

Perman.	M/P M/P M/P	N° Fig.	Puntate	
14 3 16	M M M			
17 32 24	M P P	1 2 2		
29 27 20	P P P			
23 32 10	P P M	3 3 4		
17 28	M P			Rip: 2_M- (28)
30 13	P M	2 4	1_M- (30)	4_P- (13)

Con il 13 abbiamo sbagliato la figura 3 e, non avendo pronto il gioco base in terza colonna, facciamo ancora una ripuntata a P durante l'inserimento del primo termine, di quella colonna. Puntiamo 8 pezzi sulle tre sestine del P.

Perman.			M/P	M/P	M/P	N° Fig.			Puntate			
14	3	16	M	M	M							
17	32	24	M	P	P	1	2	2				
29	27	20	P	P	P							
23	32	10	P	P	M	3	3	4				
17	28	23	M	P	P					Rip: 2_M- (28)	Rip. 8_P+ (23)	①
30	13		P	M		2	4		1_M- (30)	4_P- (13)		

Con il 23 abbiamo vinto la "**ripetizione di puntata perdente**" e a questo punto abbiamo ottenuto lo scopo. Non ci interesserà ottenere altre vincite sul gioco base, anche se queste, visto il ritardo della loro apparizione, dovrebbero scadere entro breve tempo. Questo è il mio suggerimento per evitare qualsiasi fenomeno contrario. Lo scopo è stato raggiunto e se vogliamo **guadagnare** e non vincere, dobbiamo fermare la partita e cominciarne un'altra. Comunque, ogni giocatore ha un suo carattere e spetterà a lui scegliere se sfruttare più vincite per partita, ottenendo un maggior guadagno, o restare in un campo più sicuro e meno impegnativo di capitale.

La vincita è stata fatta su una sestina da 8 pezzi mentre l'impegno espositivo era di 45. Il guadagno, quindi, è stato di 3 pezzi da 1, il cui valore lo darete voi: da 1 o 2 Euro. Naturalmente tutto questo è per un gioco on line dove, giocando direttamente sulle Chances Semplici, non potremmo disporre di un range adeguato.

VARIANTE PER I PIU' IMPAZIENTI

Così strutturato il gioco può essere considerato noioso e poco remunerativo. Allo scopo di accontentare anche quei giocatori impazienti, che dal gioco pretendono qualcosa di più, ho apportato delle modifiche sia sulla quantità delle vincite, sia sul completamento dello schema.

La prima modifica ci impone di ricercare tutti i doppioni che si presenteranno in uno schema, dal suo inizio al suo termine, riportando l'eventuale esposizione alla successiva partita. La seconda ci impone di completare lo schema con 5 righe perché è chiaro che se l'ultima non può mai doppiare se stessa, con una quinta riga si potrà avere il doppione anche sulla quarta.

E' un gioco che può dare molte più soddisfazioni, ma che personalmente sono un po' restio a fare perché è chiaramente più soggetto alle negative. A forza di provare e riprovare incontreremmo per forza la negativa di un disegno contrario. Prima o poi usciranno le quattro figure diverse in due o addirittura tre colonne. In questo caso stiamo giocando su una sola Chance ed è più facile incontrare periodi di allargamento nello sviluppo delle figure, anche se abbiamo moltiplicato per tre la ricerca dei doppioni.

Porto comunque a termine la partita descritta in precedenza e interrotta, senza alcun doppione, quando è stato raggiunto l'utile con la "ripetizione di puntata perdente".

Perman.	M/P M/P M/P	N° Fig.	Puntate
14 3 16	M M M		
17 32 24	M P P	1 ~~2~~ 2	
29 27 20	P P P		
23 32 10	P P M	3 3 4	
17 28 23	M P P		Rip: 2_M- (28) Rip. 8_P+ (23) 1
30 13 6	P M M	2 4 4	1_M- (30) 4_P- (13) 1_M+ (6) 1
3 9 27	M M P		Ant. 1_M+ (3) 1 Ant. 1_P- (9) Rip. 4_P+ (27) 1
28 8 9	P M M	2 1 4	2_P- (8) 1_M+ (9) 1
21 30 30	P P P		Ant. 1_M- (21) Ant. 1_P+ (30) 1
0 25 10 31	P M P	3 4 3	2_P- (0) 4_P+ (25) 1 1_M- (31)

La partita è stata chiusa con 5 doppioni utilizzando 5 righe. E' evidente che la quinta riga ci procura qualche doppione in più perché, se prima non potevamo doppiare le figure della quarta, ora le possiamo doppiare con l'inserimento della quinta. Nell'esempio ho dovuto eliminare dalla ricerca dei doppioni la figura 2 in seconda colonna in modo da avere solo 3 figure in gioco. In questi casi si elimina sempre la figura più vecchia, ma questo l'abbiamo già visto nel precedente inserto. Lo zero ci ha fatto perdere definitivamente la puntata e quindi al colpo successivo siamo passati al termine superiore della montante.

Come potete notare, la penuria iniziale di doppioni ci ha premiato verso la fine del gioco. Ciò però è un'arma a doppio taglio perché una partita totalmente senza doppioni deve passare proprio da un **inizio** senza doppioni. Abbiamo ottenuto un utile di 7 che, moltiplicati per 3, fanno 21 pezzi da 1 Euro. Abbiamo concluso con un sospeso di 1 e da questa altezza dovremo iniziare la montante alla prossima partita.

Conclusioni.

Non mi dilungo oltre su queste varianti perché l'utilizzo di una sola Chance va contro ciò che ho sempre "pontificato" in precedenza su un gioco continuo e lineare. E' logico aspettarsi che, prima o poi, ciò cui giochiamo contro apparirà al nostro orizzonte e allora i precedenti giorni vincenti non saranno serviti a nulla perché quando usiamo montanti, l'esposizione di una lunga negativa non si ferma a pochi pezzi, recuperabili con una o due partite. Ciò che la negativa si mangia può assorbire intere giornate di lavoro, oltre al capitale disponibile. La soluzione sarebbe di trovare un gioco che limiti la durata delle negative e per fare ciò bisogna porsi costantemente nella situazione di minimo rischio con il banco. Questo vuol dire che dobbiamo porci costantemente in una situazione di parità, non solo nel singolo colpo, ma anche nei risultati che si possono costruire con un gruppo di numeri e cioè con le figure.

Con il prossimo inserto svilupperemo questo concetto con una ulteriore variante di questo sistema.

NINO ZANTIFLORE