NONARIE
FIGURE DIREZIONALI
SU SCHEMA A COLONNE

Nel corso del 2009, mentre scrivevo il libro **L'EVOLUZIONE FINALE**, mi era venuto in mente questo gioco. Avevo fatto una decina di prove e, visto il buon esito, avevo relegato il gioco nel novero delle cose da fare pensando di riesumarlo una volta terminato il libro. Ora è venuto il suo momento e perciò, in questo inserto, vedremo un possibile utilizzo degli effetti del terzo mancante sulle **FIGURE DIREZIONALI** applicate alle **NONARIE**. Sul fatto di cosa siano le **Nonarie** e le **Figure Direzionali** vi rimando ai rispettivi inserti che ne descrivono le caratteristiche e il funzionamento. Dopo di che passiamo decisamente all'argomento di questo inserto.

Innanzitutto stabiliamo l'effetto che ha la Legge del Terzo sulla chance che costituisce una Nonaria: la **terzina**. Per stabilire questo effetto bisogna osservare la situazione delle presenze e delle assenze risultanti da un quantitativo di boules pari al numero degli elementi che costituiscono la chance. Le terzine sono 12 e quindi bisogna vedere quante terzine risultano mediamente presenti e quante assenti dopo 12 colpi di roulette. Già lo sappiamo, la tendenza della Legge del Terzo sarà quella di produrre 8 terzine presenti e 4 assenti. I quattro colpi delle terzine assenti saranno andati a doppiare altrettante terzine già uscite una prima volta. Beninteso, questa è la tendenza ed essendo la terzina un raggruppamento di tre numeri singoli, il risultato tendenziale sarà soggetto a deviazioni in più o in meno, anche molto accentuate.

La formulazione di un semplice gioco sui risultati della Legge del Terzo applicata alle 12 terzine è alquanto difficile, proprio per la difficoltà di prevederne gli scarti in allargamento o in calore. Nel libro su menzionato ho risolto la questione ricorrendo a una "**moltiplicazione di eventi**", creando degli schemi 6x6 che contengono le sei terzine del Passe e le sei del Manque, ripetute per sei volte, con una rotazione crescente-ordinata. In questo modo ho formato un campo d'azione che rispecchia gli stessi risultati prodotti dalla Legge del Terzo sui numeri pieni e cioè le 24 presenze e le 12 assenze nel singolo schema. In questo modo la tendenza statistica della Legge si manifesta con una maggiore frequenza rendendo possibili i vari tipi di attacco che ho fin qui pubblicato, sia nel libro, sia in altri inserti di questo stesso sito. Ma ora passiamo a questa diversa applicazione della Legge del Terzo sulle **Figure Direzionali** delle **Nonarie**.

Abbiamo visto che le Figure Direzionali di una Nonaria sono 5 e che lo sviluppo di 15 colpi di roulette, necessari a formare le 5 figure direzionali sulle Nonarie, produce mediamente 3 figure presenti e 2 assenti. Ciò significa chiaramente che i colpi delle due figure assenti hanno prodotto due doppioni sulle figure già uscite una volta. Questo è il concetto di base che giustifica il nostro attacco: la **ripetizione delle**

figure già uscite una volta. Se però il gioco fosse applicato alle 4 Nonarie prese singolarmente, si arriverebbe a forti allargamenti di terzine da mettere in gioco e a forti esposizioni dovute al gioco orizzontale. Lo abbiamo già largamente visto nei precedenti inserti relativi alle Nonarie. Vediamo come ho risolto la questione.

Anche in questo caso ho prodotto una "**moltiplicazione di eventi**" formando uno schema che contiene le 4 Nonarie ripetute per 5 volte a rotazione ordinata crescente. Lo schema generale quindi è formato da 4 schemi parziali "**a colonna**" che contengono 5 nonarie (la prima è ripetuta alla quinta riga) e il gioco consiste nella ricerca dei doppioni di Figura Direzionale in ogni schema. E' il classico gioco sul **calore:** se per effetto della Legge del Terzo uno sviluppo di 5 figure non produce la totalità delle figure disponibili, la ricerca di un **doppione** è giustificata. Vediamo allora questo sistema il cui scopo è la ricerca dei doppiaggi di figura direzionale nei 4 schemi parziali a colonna contenenti 5 Figure.

AL DOPPIONE

SULLE FIGURE DIREZIONALI DELLE NONARIE SULLO SCHEMA A COLONNE

Numerazione delle figure direzionali

Prima di iniziare l'esposizione del gioco è necessario attribuire a ogni Figura Direzionale un proprio numero. Riporto perciò qui sotto le 5 Figure numerate in ordine crescente. Sarà opportuno imparare a memoria a quale figura corrisponde ogni numero in modo da sapere esattamente quale Figura giocare al momento dell'attacco.

1	2	3	4	5
1	1	1	1	1
1	1	2	2	2
1	2	1	2	3

Descrizione degli schemi.

Lo schema generale è composto da 4 schemi parziali, "a colonna", contenenti ciascuno 5 nonarie (la prima ripetuta in quinta riga). Ogni schema parziale contiene, esternamente alla sua sinistra, l'indicazione delle Nonarie. Segue una colonnina dove sarà riportato il numero della Figura inserita e una colonna di tre posizioni dove saranno inserite le terzine della nonaria che formano la Figura Direzionale. Il numero di quella Figura sarà indicato nella colonnina anzi detta. Ecco lo schema.

	Fig.	Terz.
1		
10		
19		
28		
1		

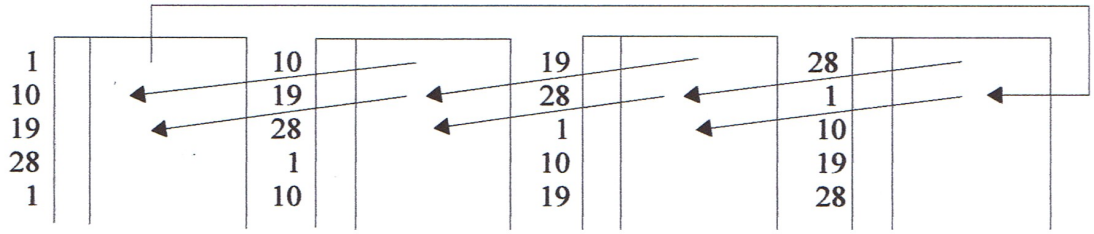
	Fig.	Terz.
10		
19		
28		
1		
10		

	Fig.	Terz:
19		
28		
1		
10		
19		

	Fig.	Terz.
28		
1		
10		
19		
28		

Modalità di inserimento.

Come possiamo vedere, lo **schema generale** è composto da 4 **schemi parziali** "**a colonna**" (tanti quante sono le nonarie) contenenti 5 righe in verticale, ad ognuna delle quali è attribuita una nonaria (indicazione esterna). Ogni riga è composta da una colonnina in cui scriveremo il numero della figura che si formerà con l'inserimento di 3 colpi su quella nonaria, e da una colonna di 3 posizioni dove inseriremo le 3 terzine che formano la Figura Direzionale per quella nonaria. Quindi, ogni 3 colpi su quella nonaria sarà inserita una figura direzionale (contrassegnata con il suo numero nella colonnina di sinistra) partendo con il riempimento dall'alto verso il basso. Dato che le nonarie sono poste a rotazione, una volta completata la figura di una nonaria, si passerà a riempire la stessa nonaria che si trova nello "**schema a colonna**" di fianco a sinistra. E' un riempimento "**a completare**" che per ogni nonaria termina dopo 5 completamenti di figura. Dopo aver completato la figura di una nonaria nel primo "schema parziale" di sinistra, si passerà all'ultimo a destra, come se i 4 schemi fossero posti in cerchio. Con questa procedura saranno riempite in modo cronologicamente ordinato tutte le 5 righe che contengono le 4 nonarie. Le frecce indicano che, una volta completata la figura in quella nonaria, si comincerà l'inserimento nella stessa nonaria posta nello schema alla sua sinistra. Una volta concluso l'inserimento di una nonaria sul primo schema a sinistra si passerà sull'ultimo a destra.



Lo scopo di questo schema è di annullare i pericoli insiti nei precedenti sistemi sulle nonarie. Questi pericoli erano principalmente costituiti dagli stalli che le nonarie aperte al gioco subivano a causa dei ritardi di alcuni settori del tableau. Con questo schema, il ritardo di una nonaria non è importante perché si ricerca il doppione su un'intera colonna dello schema che contiene tutte le nonarie. Il ritardo di qualunque nonaria sarà compensato dalle altre che si evolvono regolarmente. Ciononostante, qui vi è un altro pericolo: la mancanza o il ritardo di doppioni nelle figure contenute in uno schema parziale, Se prima il pericolo era rappresentato dal ritardo di nonarie, qui è rappresentato da un ritardo di doppioni. Del resto la roulette, produttrice di numeri casuali, è strutturata in modo da avere sempre un punto di fuga. La cosa è piuttosto difficile, ma ogni tanto avviene e allora bisogna avere una gran pazienza e superare quei periodi con espedienti come l'allungamento degli schemi con altre righe e, soprattutto, diluendo la montante con l'incasso fittizio. L'aggiunta di ulteriori nonarie alle 5 già presenti negli schemi parziali ci permetterà di ottenere i doppioni che prima mancavano. Se 5 righe possono contenere le 5 figure diverse, 6 o 7 dovranno avere per forza i doppioni. Al limite si dovrà giocare la nonaria intera, e a quel punto quella nonaria non potrà più trovare una via di fuga. Con questo espediente ho risolto una partita difficile con una permanenza tratta da un Casinò on line. Ho allungato di 2

righe i 4 “schemi a colonna” e, utilizzando due montanti separate per due schemi ciascuna, sono riuscito a recuperare uno scoperto di 80 pezzi, limitando le puntate ad una mise di 4 pezzi per terzina.

Conduzioni del gioco.

Ci sono più modi per condurre questo gioco di calore sulla ricerca dei doppioni.

1°) **Ricerca di un utile per ogni schema parziale**. Gli schemi sono 4 e si ricerca l'utile in ognuno di essi. In questo caso si dovranno applicare 4 montanti separate ma si sarà sempre soggetti all'esito dell'ultimo schema che rimane da chiudere.

2°) **Ricerca di un utile per coppia di schemi parziali**. Questo a parer mio è il miglior modo di affrontare questo gioco. La quantità delle vincite di una coppia di schemi dovrebbe garantirci l'utile finale.

3°) **Ricerca di un utile sullo schema generale**. In questo caso l'eventualità di un ritardo di doppioni su tutti quattro gli schemi parziali può portare a un'esposizione molto alta, anche usando montanti ad incasso fittizio. Questa eventualità non è molto rara per cui scarterei senz'altro questo tipo di conduzione.

Descrizione dell'attacco.

Scegliamo senza dubbio la seconda opzione, descrivendone l'eseguibilità.

I quattro schemi parziali sono divisi in due coppie (due di sinistra e due di destra) ognuna delle quali farà capo a una propria montante. Una volta pervenuti a un utile su una coppia si proseguirà la ricerca dell'utile sull'altra. Se con un doppione non si perviene all'utile, quello schema non sarà abbandonato ma continuerà a restare in gioco (per ulteriori doppioni) fino al raggiungimento dell'utile.

Ripescaggio dello schema parziale non chiuso.

Per garantirci una maggiore possibilità di chiusura sul giocatore rimasto aperto, nei casi in cui uno schema del giocatore che ha chiuso sia ancora privo di doppioni, accomuneremo al giocatore aperto quest'ultimo schema. A questo punto la ricerca del secondo utile avverrà su tre schemi parziali, allargando la possibilità di ottenere il secondo utile. Se entrambi gli schemi del giocatore che ha chiuso hanno ottenuto anche un solo doppione, non sarà fatto alcun ripescaggio perché, avendo già ottenuto un risultato, non abbiamo modo di sapere se il seguito sarà a favore dell'allargamento o del calore.

Manovra finanziaria.

Per questo gioco utilizzeremo una montante a incasso fittizio doppio dell'incasso normale con riduzioni di altezza nel caso si abbassi l'esposizione a meno di 12 pezzi. Eccone lo sviluppo.

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

Non è detto però che questa sia la manovra finanziaria più consona per questo gioco. Raccomando solo una cosa: deve senz'altro essere applicata una montante ad incasso fittizio.

Iniziamo a inserire le terzine fino alla formazione della prima figura direzionale.

1^A^ Partita.

Perman. 14 17 3 32 16

1° Giocatore						2° Giocatore					
1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19			28		31_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

Con il 16 abbiamo inserito la figura 4 nella nonaria 10 del secondo schema parziale. Ora in quello schema si cercherà un'altra figura 4 nelle altre nonarie. L'inserimento delle prossime terzine della nonaria 10 passa al primo schema. Proseguiamo con lo sviluppo del gioco fino all'inserimento della prossima figura.

Perman. 24 29 23 27

1° Giocatore						2° Giocatore					
1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19	2	22_1 22_1 25_2	28		31_1 28_2
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

Con il 27 abbiamo inserito la figura 2 nella nonaria 19 del terzo schema. Ora la costruzione della nonaria 19 passerà al secondo schema.

Perman. 32

1° Giocatore						2° Giocatore					
1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
10			19			28			1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

Con il 32 abbiamo inserito la figura 3 nella nonaria 28 del quarto schema. Ora questa nonaria passa al terzo schema. Finora le figure da doppiare sono la 4 nel secondo schema, la 2 nel terzo e la 3 nel quarto. Proseguiamo con gli inserimenti fino alla prima apertura di gioco a tappeto.

Perman. 20 10 17 30 28

1° Giocatore						2° Giocatore					
1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
10		10_1 16_2	19		19_1	28		28_1 28_1	1		
19			28			1			10		
28			1			10			19		
1			10			19			28		

Con il 28 abbiamo inserito due termini 1 nel terzo settore nella nonaria 28. Se il

prossimo inserimento in questa nonaria fosse la terzina 31 o 34 otterremmo il doppione della figura 2 (1-1-2). Giochiamo quindi le due terzine per il secondo giocatore.

Perman. 13 23

1° Giocatore

1		1_1	10	4	13_1 16_2 16_2
10	5	10_1 16_2 13_3	19		19_1 22_2
19			28		
28			1		
1			10		

2° Giocatore

19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
28		28_1 28_1	1		
1			10		
10			19		
19			28		

Giocatore 1		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco				
13					
22					

Giocatore 2		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco				
13	31_1 34_1	-2			
22	31_1 34_1	-4			

Con il 13 abbiamo inserito la figura 5 nel primo schema. Con il 23 si è aperta al gioco anche la nonaria 19 nel secondo schema per la figura 4 (1-2-2). Mettiamo in gioco anche il primo giocatore con la terzina 22. Possiamo osservare che la nonaria 1 ha un solo termine mentre la 10, nello stesso schema, è già stata completata. Ciò rientra nella normalità in quanto il ritardo di una nonaria non impedisce alle altre di completare gli inserimenti ed eventualmente pervenire alla chiusura con un doppione.

Perman. 6 3

1° Giocatore

1	3	1_1 4_2 1_1	10	4	13_1 16_2 16_2
10	5	10_1 16_2 13_3	19		19_1 22_2
19			28		
28			1		
1			10		

2° Giocatore

19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
28		28_1 28_1	1		
1			10		
10			19		
19			28		

Giocatore 1		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco				
6	22_1	-1			
3	22_1 7_1	-3			

Giocatore 2		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-4			
6	31_1 34_1	-6			
3	31_1 34_1	-8			

Con il 6 si è aperta la nonaria 1 del primo schema e quindi abbiamo messo in campo anche la terzina 7 per la figura 123. Con il 3 è stata inserita la figura 121 sempre nel primo schema. Abbiamo sbagliato figura e ora in quello schema le figure in gioco sono la 3 e la 5. Spero che a questo punto il gioco sia chiaro e quindi procedo fino alla prima chiusura.

Perman. 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21

1° Giocatore

1	3	1_1 4_2 1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
10	5	10_1 16_2 13_3	19	5	19_1 22_2 25_3	28	1	28_1 28_1 28_1	1	1	7_1 7_1 7_1
19	3	19_1 25_2 19_1	28	2	28_1 28_1 31_2	1			10		10_1
28			1			10			19		
1			10			19			28		

2° Giocatore

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
28	22_1	-3			
9	22_1	-4			
8	22_1	-5			
27	22_1	-6			
9		-7			
21					
0					
25					
30	19_1 22_1	-9			
10	19_1 22_1	-11			
30	19_1 22_1	-13			
31	19_1 22_1	-15			
21	19_1+ 22_1	-17	+12	-5	

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
28	31_1 34_1	-8			
9		-10			
8					
27					
9					
21					
0					
25					
30					
10					
30					
31					
21					

Con il 28 abbiamo sbagliato la figura 112 nella nonaria 28 e quindi abbiamo interrotto le puntate sulle terzine 31 e 34. Con il 27 abbiamo sbagliato la figura 122 nella nonaria 19 perché è uscita la figura 5. Con il 9 abbiamo inserito la figura 1 nel quarto schema. Con il 25 si è aperto il primo schema per il doppiaggio delle figure 3 e 5 nella nonaria 19. Abbiamo puntato le terzine 19 e 22. Con il 31 abbiamo inserito la figura 2 nel secondo schema. Con il 21 abbiamo inserito la figura 121 nel primo schema realizzando il doppione per la figura 3. Abbiamo realizzato la prima vincita per il giocatore 1 restando però scoperti di 5 pezzi. Dato che non abbiamo ottenuto l'utile il giocatore 1 resta in campo, con entrambi gli schemi, per ulteriori doppioni.

Perman. 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18

1° Giocatore

1	3	1_1 4_2 1_1	10	4	13_1 16_2 16_2	19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
10	5	10_1 16_2 13_3	19	5	19_1 22_2 25_3	28	1	28_1 28_1 28_1	1	1	7_1 7_1 7_1
19	3	19_1 25_2 19_1	28	2	28_1 28_1 31_2	1	5	7_1 4_2 1_3	10	5	10_1 16_2 13_3
28		34_1 34_1	1			10	5	13_1 10_2 16_3	19		22_1
1			10			19			28		

2° Giocatore

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
13		-17	+12	-5	
7					
24					
4					
34					
13					
1					
11					
18					

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
13	10_1	-10			
7		-11			
24	7_1				
4	7_1	-12			
34		-13			
13					
1	13_1				
11	13_1	-14			
18	16_1+	-15			
		-16	+12	-4	

Con il 16 abbiamo aperto il quarto schema con la nonaria 10. Abbiamo

puntiamo la terzina 10 ma con il 13 abbiamo sbagliato la figura. Con il 7 abbiamo inserito il primo termine nella nonaria 1 nel terzo schema. Poiché le figure da doppiare sono la 1 e la 2 abbiamo anticipato la puntata al secondo termine della figura puntando la terzina 7 (per il procedimento vi rimando all'inserto delle figure direzionali). Con il 4 abbiamo sbagliato le figure 1 e 2. Con il 13 abbiamo puntato la terzina 13 nel terzo schema per le figure 1 e 2. Con il numero 1 abbiamo inserito la figura 5 nel terzo schema. Con il numero 11 abbiamo giocato per la ripetizione della figura 123 (figura 5) nel terzo schema e con il 18 abbiamo doppiato la figura 5, ottenendo la prima vincita anche per il secondo giocatore. Anche in questo caso restiamo esposti di 4 pezzi e quindi continuiamo la partita anche per questo giocatore.

Perman. 10 0 33 32 17 28 16

1° Giocatore

1	3	1_1 4_2 1_1	10	4	13_1 16_2 16_2
10	5	10_1 16_2 13_3	19	5	19_1 22_2 25_3
19	3	19_1 25_2 19_1	28	2	28_1 28_1 31_2
28	2	34_1 34_1 31_2	1		
1			10	4	10_1 16_2 16_2

2° Giocatore

19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
28	1	28_1 28_1 28_1	1	1	7_1 7_1 7_1
1	5	7_1 4_2 1_3	10	5	10_1 16_2 13_3
10	5	13_1 10_2 16_3	19		22_1
19			28		31_1 28_2

Giocatore 1		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-17	+12	-5	
28	16_1 13_1	-19			
16	16_1+ 13_1	-21	+12		+3

Giocatore 2		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-16	+12	-4	
28					
16	31_1 34_1	-18			

Con il 33 abbiamo inserito la figura 2 nel primo schema. Con il 17 si è aperto il gioco nel secondo schema sulla nonaria 10. Dato che dobbiamo doppiare le figure 4 e 5 puntiamo le terzine 16 e 13 che ne realizzano il doppiaggio. Con il 28 si è aperto il gioco nel quarto schema per il doppiaggio delle figure 3 e 5 e perciò puntiamo anche le terzine 31 e 34. Con il 16 abbiamo doppiato la figura 4 e chiuso il gioco per il primo giocatore. Dato che entrambi gli schemi del primo giocatore hanno già ottenuto un doppione, non ci sarà alcun ripescaggio di schema da parte del secondo giocatore.

Perman. 33

1° Giocatore

1	3	1_1 4_2 1_1	10	4	13_1 16_2 16_2
10	5	10_1 16_2 13_3	19	5	19_1 22_2 25_3
19	3	19_1 25_2 19_1	28	2	28_1 28_1 31_2
28	2	34_1 34_1 31_2	1		
1			10	4	10_1 16_2 16_2

2° Giocatore

19	2	22_1 22_1 25_2	28	3	31_1 28_2 31_1
28	1	28_1 28_1 28_1	1	1	7_1 7_1 7_1
1	5	7_1 4_2 1_3	10	5	10_1 16_2 13_3
10	5	13_1 10_2 16_3	19		22_1
19			28	3	31_1 28_2 31_1

Giocatore 1		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco				
33					

Giocatore 2		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-18	+12	-4	
33	31_1+ 34_1	-20	+12		+4

Con il 33 abbiamo doppiato la figura 3 nel quarto schema e chiuso anche il secondo giocatore con 4 pezzi di utile. Il guadagno totale è stato di 7 pezzi.

Abbiamo concluso la partita, un po' sofferta, ma sempre condotta a massa pari. La scalata della montante non è stata necessaria. Con questo gioco, ogni giocatore ha 4 vincite tendenziali distribuite nei due schemi parziali e penso che un simile

quantitativo sia sufficiente per ottenere un utile. E' chiaro che uno schema non dovrà mai essere abbandonato se il giocatore cui appartiene non ha ottenuto l'utile. Infatti, le vincite potrebbero confinarsi in uno schema, mentre il compagno può subire un allargamento di figure.

Dato che sono passati soltanto 51 colpi di roulette, continuo con un'altra partita. Risaliamo di 10 numeri per risparmiare un po' di tempo necessario alla costruzione dello schema e arriviamo fino alla prima apertura di gioco.

2^A^ Partita.

Ris. 1 11 18 10 33 32 17 28 16 33 Perm. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36

1° Giocatore

1	4	1_1 7_2 7_2	10	3	10_1 16_2 10_1
10	2	16_1 16_1 13_2	19		25_1
19			28		31_1 34_2
28			1		
1			10		

2° Giocatore

19	4	25_1 22_2 22_2	28	2	31_1 31_1 28_2
28	2	31_1 31_1 34_2	1		7_1
1			10		16_1
10			19		
19			28		

Con il 36 abbiamo avuto la prima apertura sulla nonaria 28 nel secondo schema. Attacchiamo il gioco sulla terzina 31 per il doppiaggio della figura 3 (121).

Perman. 19 31

1° Giocatore

1	4	1_1 7_2 7_2	10	3	10_1 16_2 10_1
10	2	16_1 16_1 13_2	19		25_1 19_2
19			28	3	31_1 34_2 31_1
28			1		
1			10		

2° Giocatore

19	4	25_1 22_2 22_2	28	2	31_1 31_1 28_2
28	2	31_1 31_1 34_2	1		7_1
1			10		16_1
10			19		
19			28		

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
19	31_1	-1			
31	31_1+ 25_1	-3	+12		+9

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.

Con il 19 si è aperta anche la nonaria 19, sempre per la stessa figura nel secondo schema e abbiamo aggiunto al gioco la terzina 25. Con il 31 abbiamo doppiato la figura 3 e ottenuto un utile di 9 pezzi. A questo punto lo scopo è stato raggiunto e il sistemista dovrebbe abbandonare la partita per cominciarne un'altra. Nel nostro caso, per vedere il comportamento sul ripescaggio del primo schema (quello non chiuso del primo giocatore) continuiamo la partita. Ora il secondo giocatore per chiudere si avvarrà degli schemi 1 3 e 4. In questo modo aumenteremo la sicurezza sulla chiusura finale. Per brevità concluderò la partita in un'unica soluzione espositiva.

Perman. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 | 12 11 15

1° Giocatore

1	4	1_1 7_2 7_2	10	(3)	10_1 16_2 10_1
10	2	16_1 16_1 13_2	19	4	25_1 19_2 19_2
19		25_1 22_2	28	3	31_1 34_2 31_1
28		34_1 28_2	1		
1			10		

2° Giocatore

19	4	25_1 22_2 22_2	28	(2)	31_1 31_1 28_2
28	(2)	31_1 31_1 34_2	1	5	7_1 1_2 4_3
1			10	2	16_1 16_1 13_2
10	2	10_1 10_1 13_2	19		
19			28		

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
1	10_1 13_1	-2			
4	10_1 13_1	-4			
34	10_1 13_1	-6			
30	10_1 13_1	-8			
23	10_1 13_1 28_1	-11			
14	10_1 13_1+ 28_1 22_1	-15	+12	-3	
12	28_1 22_1	-17			
11	28_1 22_1	-19			
15	28_1 22_1 13_1+ 16_1	-23	+12		+1

Il 20 doppia la figura 3 nel secondo schema ma, essendo già chiuso, non era in gioco. Con il 18 si è aperta la nonaria 10 nel quarto schema per il doppiaggio della figura 2. Abbiamo cominciato a puntare le terzine 10 e 13. Con il 4 abbiamo inserito anche la figura 5 nel quarto schema. Con il 30 si è aperto il primo schema per la figura 4. Entra in gioco anche la terzina 28. Con il 23 si è aperto il gioco anche per la nonaria 19 sempre per la figura 4. Con il 14 abbiamo doppiato la figura 2 nel quarto schema. Poiché restiamo esposti di 3 pezzi andiamo avanti. Con il numero 11 abbiamo aperto il gioco nel terzo schema per il doppiaggio della figura 2. Abbiamo puntato anche le terzine 13 e 16. Con il 15 abbiamo chiuso anche il secondo giocatore con l'utile di 1 pezzo.

3^A^ Partita.

Risalita. 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 Perman. 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6

1° Giocatore

1	4	1_1 4_2 4_2	10	5	16_1 13_2 10_3
10	3	10_1 13_2 10_1	19		
19			28		
28			1		
1			10		

2° Giocatore

19	1	22_1 22_1 22_1	28	(4)	34_1 28_2 28_2
28		34_1	1	4	1_1 4_2 4_2
1			10		10_1 16_2
10			19		
19			28		

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
22	13_1	-1			
24	13_1	-2			
30	13_1	-3			
10	13_1	-4			
3					
36					
5					
10					
18					
6					

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
22					
24					
30					
10					
3					
36					
5					
10	4_1	-1			
18	4_1	-2			
6	4_1+ 16_1	-4	+12		+8

Con il 6 si è aperto il primo schema per il doppiaggio della figura 4. Abbiamo

giocato la terzina 13. Con il 10 abbiamo sbagliato la figura inserendo la 3. Con il 5 abbiamo aperto il quarto schema per il doppiaggio della figura 4 e quindi abbiamo giocato la terzina 4. Con il 18 si è aperta anche la nonaria 10 nel quarto schema. Con il 6 abbiamo inserito nel quarto schema la figura 4 (122) e ottenuto il doppiaggio con un utile di 8 pezzi. Ora il primo giocatore, che è rimasto ancora scoperto di 4 pezzi si avvarrà del ripescaggio del terzo schema mentre il quarto è abbandonato perché ha già ottenuto una chiusura.

Perman. 23 0 18 33 6 5 | 17 7 3 21 33 21 17

1° Giocatore

1	4	1_1 4_2 4_2	10	5	16_1 13_2 10_3
10	3	10_1 13_2 10_1	19	4	22_1 19_2 19_2
19			28		
28			1		1_1
1			10		

2° Giocatore

19	1	22_1 22_1 22_1	28	4	34_1 28_2 28_2
28	4	34_1 31_2 31_2	1	4	1_1 4_2 4_2
1	2	4_1 4_1 7_2	10	4	10_1 16_2 16_2
10		16_1 16_1	19		
19			28		

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-4			
17	4_1	-5			
7	4_1	-6			
3	16_1	-7			
21	16_1	-8			
33	16_1 25_1	-10			
21	16_1 25_1	-12			
17	16_1+	-13	+12	-1	

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.

Con il 5 abbiamo aperto il gioco nel terzo schema per la figura 1. Con il 7 abbiamo sbagliato la figura 1 e inserito la 2 nel terzo schema. A quel punto è entrata in gioco la terzina 16 che costituisce l'anticipo per le figure 1 e 2. Con il 21 abbiamo aperto il secondo schema per la figura 5. Con il secondo 21 abbiamo sbagliato la figura 5. Con il 17 abbiamo preso l'anticipo per il doppiaggio delle figure 1 e 2 nel terzo schema. Siamo ancora esposti di 1 pezzo.

Perman. 33 12 14 30 0 30

1° Giocatore

1	4	1_1 4_2 4_2	10	5	16_1 13_2 10_3
10	3	10_1 13_2 10_1	19	4	22_1 19_2 19_2
19			28	4	31_1 28_2 28_2
28			1		1_1
1			10		13_1

2° Giocatore

19	1	22_1 22_1 22_1	28	4	34_1 28_2 28_2
28	4	34_1 31_2 31_2	1	4	1_1 4_2 4_2
1	2	4_1 4_1 7_2	10	4	10_1 16_2 16_2
10	2	16_1 16_1 10_2	19		
19			28		

Giocatore 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-13	+12	-1	
0	28_1 34_1	-15			
30	28_1+ 34_1	-17	+12		+7

Giocatore 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.

Con il 12 abbiamo inserito la figura 2 (già vinta con l'anticipo al secondo termine) nel terzo schema. Con il secondo 30 abbiamo doppiato la figura 4 nel secondo schema e ottenuto un utile di 7 pezzi.

Abbiamo concluso una giornata di 109 colpi realizzando un utile di 32 pezzi. Il massimo impegno non ha superato i 23 pezzi.

Pericoli.

Questo è un buon gioco che, anche se non privo di pericoli, dovuti principalmente alla mancanza o al ritardo dei doppioni, può dare sufficienti soddisfazioni. La composizione dello schema generale (con 4 schemi parziali) ci permette di cambiare continuamente la nonaria su cui si sta ricercando la configurazione vincente. Ciò impedisce lo stallo su nonarie in ritardo perché l'evoluzione verticale delle altre ci permette di allargare i tentativi di vincita. Tuttavia si possono trovare particolari permanenze in cui gli iniziali allargamenti di figure non ci permetteranno di chiudere i giocatori se non con un buon impegno di capitale e un uso molto blando della montante. Non bisogna assolutamente cercare di risolvere la partita con aumenti vicini alla riduzione logica. E' meglio contare sulla quantità delle vincite, che dovranno per forza scadere una volta allungati gli schemi parziali oltre la quinta riga. Nulla ci vieta, infatti, di allungare a nostro piacimento uno o più schemi parziali in modo da ricercare la vincita (che evidentemente sta tardando) oltre i limiti stabiliti in partenza. Gli schemi hanno in origine 5 righe, ma possiamo aggiungerne quante ci farà comodo. Nei casi difficili di allargamento massimo sarà soprattutto un problema di capitale e di pazienza. Sappiamo che la roulette ha molteplici capacità elusive per non formare i disegni che stiamo cercando, in teoria arrivando perfino ad allargare le chances attaccabili a tutto il tappeto. La cosa non è mai accaduta e forse mai accadrà, tuttavia potremo incontrare situazioni di stallo superabili soltanto con un buon capitale da usarsi con parsimonia e una buona dose di pazienza.

Naturalmente con questo schema si possono fare molti altri tipi di attacco che vedremo nei prossimi inserti.

NINO ZANTIFLORE