FIGURE DIREZIONALI SULLE NONARIE
IL GIOCO DEI PASSAGGI SU SCHEMA RIDOTTO

Prima di affrontare questo gioco sulle figure direzionali applicate alle nonarie, vediamo un breve riassunto su quanto è stato fatto in precedenza sull'argomento.

Le **NONARIE.** Abbiamo visto che sono raggruppamenti di 3 terzine e che si chiamano così perché sono formate da 9 numeri.

Le **FIGURE DIREZIONALI.** Abbiamo visto che sono 5 e che sono applicate a una modalità 3 e cioè a una chance multipla formata da 3 elementi. Questi elementi possono essere 3 pieni di una terzina, 3 cavalli di una sestina, 3 terzine di una nonaria, 3 sestine del Passe e Manque, 3 dozzine o colonne.

I **GIOCHI** applicati alle figure direzionali. Abbiamo visto i seguenti giochi.

1°) **La terza figura direzionale**. Se la Legge del terzo tende a costruire 3 figure su 5, la ricerca della terza figura in una nonaria è giustificata.

2°) **La seconda figura nel settore**. Se la Legge del terzo tende a costruire 3 figure su 5, la ricerca di una seconda figura nei due settori (111, 112 e 121, 122, 123) è maggiormente giustificata rispetto al gioco precedente perché può anticipare la vincita già con la seconda figura inserita.

3°) **L'ultima figura mancante**. Gioco di allargamento con il quale attacchiamo la formazione dell'ultima figura che si presenterà nello schema delle figure.

4°) **La terza figura verticale**. Se la Legge del terzo tende a costruire 3 figure su ogni nonaria, sullo schema delle figure ci saranno almeno 2 figure incolonnate su 3 nonarie.

5°) **Due figure coincidenti verticalmente**. Se la Legge del terzo tende a costruire 12 figure totali nello schema generale, ci saranno obbligatoriamente 4 figure adiacenti verticalmente.

6°) **I doppi sulle figure direzionali**. Se la Legge del terzo tende a produrre 2 doppi per nonaria, la ricerca di tali doppi potrà contare su 4 vincite molto probabili.

7°) **Le 4e e 5e verticali su schema doppio**. Con una moltiplicazione di eventi abbiamo costruito uno schema generale con 8 nonarie e 8 posizioni verticali nelle colonne dello schema delle figure. Se la Legge del terzo ha la tendenza a formare i due terzi delle figure disponibili, queste configurazioni sono giustificate.

8°) **Lo specchio allargato sui numeri pieni**. Le figure direzionali sono applicate ai numeri pieni e quindi le singole terzine prendono il posto delle nonarie. Ogni figura inserita a Passe o a Manque è ricercata nella chance opposta per creare appunto uno specchio su quella posizione.

9°) **La seconda figura nel settore sui pieni**. E' lo stesso gioco di cui al punto 2 portato sui pieni.

10°) **La compagna nel "settore sestina" sui pieni**. Confinando due terzine in uno stesso settore si limiteranno gli stalli di terzine in gioco.

11°) **La compagna nel "settore sestina" sui pieni con schema ridotto**. Si avvale della riduzione dello schema delle figure direzionali da 5 a 3, eliminando il settore 111-112.

Il sistema che ora propongo è un gioco di quantità in allargamento. Consiste nel ricercare le figure direzionali che chiudono l'ultimo passaggio per un'ipotetica pallina che, partendo dall'alto, cerchi di raggiungere la base dello schema passando per l'ultima posizione vuota che crea l'ultimo passaggio obbligato. Vediamo di cosa si tratta.

All'ultimo passaggio
sulle figure direzionali
delle nonarie

Agli inizi degli anni '80 avevo provato questo gioco sul classico schema quadrato 6x6 delle sestine. Le sestine erano inserite, mediante una moltiplicazione di eventi, per sei volte con una rotazione crescente ordinata. Il difetto era che in alcuni casi si potevano aprire al gioco 4 o 5 sestine contemporaneamente. In quel modo il gioco non era praticabile.

Oggi, dopo gli ultimi sviluppi su nuovi metodi e nuovi accorgimenti, ho deciso di riprendere il gioco dei **passaggi**, applicandolo per primo alle nonarie. Cominciamo a vederne le caratteristiche.

Certamente avrete assistito ai fuochi d'artificio che di solito vengono fatti nelle feste di paese o di qualche santo. Nel suo massimo irraggiamento la rosa delle scintille riempie tutto lo spazio che arriva a occupare e difficilmente lascia al suo interno delle scie vuote da luminescenze. Ebbene, osservando questi fenomeni mi è allora venuto in mente che lo sviluppo di un inserimento completo di numeri casuali in uno schema, adattato allo scopo, produce lo stesso fenomeno. Ben difficilmente lascerà un **passaggio vuoto** che, partendo dal lato superiore, possa arrivare al lato inferiore dello schema. In pratica è come il gioco del flipper. Si cerca di impedire che un'ipotetica pallina possa raggiungere il fondo dello schema partendo dalla cima. E' un gioco in cui i colpi da giocare sono selezionati secondo la disposizione dei precedenti inserimenti e in cui vi è una sola chiusura per partita. Per questo motivo affiancherò a questo gioco la ricerca di un'altra configurazione che, se presa singolarmente, può incontrare qualche partita espositiva a causa dei noti problemi di allargamento e calore, mentre le due configurazioni si compensano a vicenda. Quest'ultimo è un attacco secondario che vedremo più avanti.

Descrizione dello schema.

Lo schema contiene alla sua sinistra 4 **coppie** di nonarie. Ogni coppia è costituita da 6 terzine disposte in modo tale da avere la copertura di metà tappeto. La loro composizione è stata studiata per avere 3 terzine del Manque e 3 del Passe. Questa è una scelta personale ma chiunque, se troverà una soluzione migliore, può accomunarle in modo diverso.

Le 4 coppie di nonarie sono disposte in colonna e quindi formano in tutto 8 righe di nonarie per 24 terzine disposte con la logica anzidetta.

1 4 7
19 25 31

10 13 16
22 28 34

19 22 25
1 7 13

28 31 34
4 10 16

Questa è la costruzione della **lista delle nonarie** che saranno messe in campo per formare le figure direzionali da inserire nel proprio schema a tre colonne. Ora vediamo il resto dello schema.

Ogni coppia di nonarie ha sulla sua destra 4 **spazi delle terzine**, da 3 posizioni ciascuno, per l'inserimento delle terzine che escono dalla permanenza e che formano le figure direzionali. Il numero di questi spazi non è fisso in quanto possono essere aumentati o diminuiti a seconda del gioco che si vorrà praticare. A destra ancora c'è lo **schema delle figure direzionali** che, in questo caso, è ridotto a 3 colonne contenenti le figure 121, 122 e 123. Ho volutamente tolto le figure 111 e 112 per restringere il campo d'azione e limitare al massimo le possibilità di percorso. Questo è lo schema completo.

					121	122	123
1 4 7							
19 25 31							
10 13 16							
22 28 34							
19 22 25							
1 7 13							
28 31 34							
4 10 16							

Annotazione delle terzine negli appositi spazi.

Ogni terzina entrante sarà annotata per due volte negli spazi che formano le figure direzionali: una nelle righe superiori delle coppie e una nelle righe inferiori. Se la terzina entrante è la stessa della prima inserita, non sarà presa in considerazione e quindi nemmeno annotata perché formerebbe una delle figure 111 e 112 che sono state eliminate dal gioco. Può quindi succedere che mentre una riga accetta la terzina, l'altra non la accetti. Vediamone un esempio.

Perman. 7 4 7

						121	122	123
1 4 7	7_1 4_2 7_1					○		
19 25 31								
10 13 16								
22 28 34								
19 22 25								
1 7 13	7_1							
28 31 34	4_1							
4 10 16								

Il secondo 7 è stato inserito come termine finale nella prima riga della prima coppia formando la figura 121. E' stato invece rifiutato nella seconda riga della terza coppia perché è uguale al termine inserito in precedenza. Questa riga, per progredire, deve attendere l'uscita delle terzine 1 o 13. Il meccanismo d'inserimento è già stato illustrato nel gioco di cui al punto 7 della precedente lista di sistemi, pubblicati in questo sito.

Schema delle figure direzionali ridotto.

Abbiamo già visto questo tipo di schema al punto 11 del precedente elenco. Per la sua spiegazione vi rimando al corrispondente inserto sui numeri pieni già pubblicato nel sito. Ripeto comunque il concetto. Se il secondo termine della figura è uguale al primo, non è ammesso. In questo caso la terzina non sarà inserita nel gruppo di 3 che forma la figura direzionale, eliminando così dal gioco le figure 111 e 112. Restano quindi valide solo le colonne delle figure 121, 122 e 123.

Attacco primario.

A ogni completamento di figura direzionale (121, 122, 123) con le 3 terzine, sarà inserito un cerchio nella corrispondente posizione dello schema delle figure (ridotto). Quando i cerchi provocano il confinamento di un immaginario passaggio in verticale a una sola posizione possibile, si giocherà quella o quelle figure che, uscendo, ostruiranno quel passaggio.

Secondo la disposizione dei cerchi, può succedere che le posizioni giocabili in una riga e quindi in una nonaria, siano due o anche tre. Vediamo i vari casi che si possono presentare secondo il numero delle terzine in avanzamento in quella riga per quella nonaria.

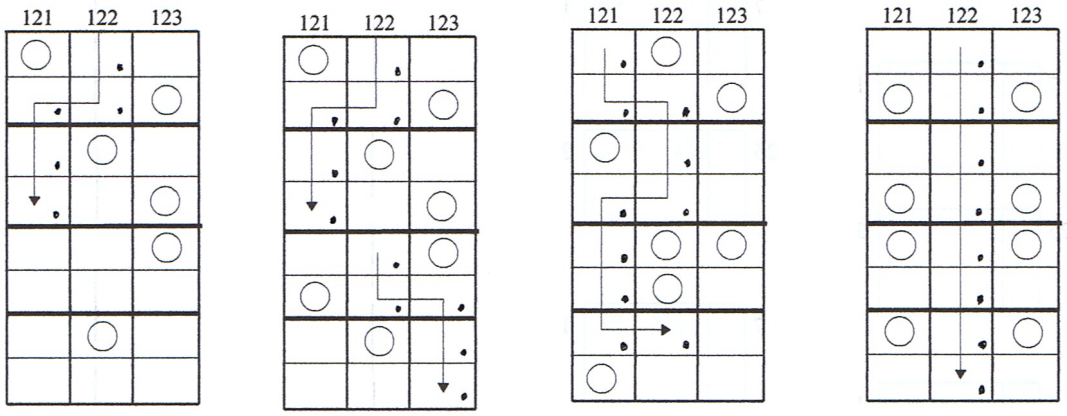
1°) **Le posizioni attivate (con il puntino) sono due.**
Si deve aspettare che la nonaria abbia due terzine inserite per poi giocare le due terzine che formano la finale di una delle due figure.

2°) **Le posizioni attivate sono tre.**

a) Se la nonaria ha una sola terzina inserita, si dovrà giocare l'anticipo al secondo inserimento e cioè si giocheranno le due terzine diverse dalla prima perché il successivo inserimento produrrà obbligatoriamente una delle tre figure.

b) Se invece la nonaria ha già due terzine inserite, si dovrà giocare le tre terzine della nonaria intera perché qualunque terzina di quella nonaria uscirà, produrrà la figura che causerà l'ostruzione del passaggio.

Espongo qui di seguito 4 esempi di possibili sviluppi sui passaggi.



Nel primo esempio le posizioni giocabili (che ostruiscono l'unico passaggio obbligato) sono quelle dove passa la freccia e attivate con un puntino. Tutte le altre hanno più di una possibilità di passaggio e quindi non sono giocabili perché non sappiamo quale sarà l'ultimo percorso possibile; quello cioè da ostruire. La seconda riga della prima coppia di nonarie ha due posizioni giocabili.

Nel secondo esempio abbiamo un secondo percorso obbligato, mentre le due posizioni non attivate nella seconda e terza coppia non sono giocabili perché, nel caso di una loro uscita, lasciano un passaggio aperto.

Nel terzo esempio la giocabilità delle posizioni attivate scende fino all'ultima coppia, dove le ultime tre posizioni non attivate lasciano un'alternativa di passaggio.

Nel quarto esempio vi è una sola via possibile. Qualunque posizione della colonna centrale (figura 122) venga riempita con un cerchio, ostruirà il passaggio.

Le combinazioni che si possono presentare sono molteplici ma comunque risolvibili determinando sempre che vi sia un'unica possibilità per l'ostruzione del passaggio. Vedremo i vari casi negli esempi di gioco pratico che seguiranno.

Attacco secondario.

L'attacco primario è un gioco di allargamento che può necessitare di un certo sostegno economico per arrivare **all'unica** chiusura di questo disegno. Nelle 72 partite fatte per testare questo gioco ho usato una montante a riduzione logica e la massima mise per terzina è stata di 9 pezzi. Ciò significa che la massima esposizione non ha superato i 107 pezzi. Dato però che gli eventi futuri sono sempre imprevedibili e volendo abbassare ancor più l'impegno economico, ho aggiunto un secondo attacco che interviene in quei (pur rari) casi in cui la chiusura primaria tende a protrarsi nell'evoluzione dello schema. Questo secondo attacco consiste nel giocare per i **cerchi verticali oltre il quarto** e cioè per tutti i cerchi che appariranno oltre la metà nel riempimento di una colonna. La giustificazione è che, se non vi è un allargamento orizzontale (condizione necessaria per chiudere il gioco primario), vi sarà senz'altro un allargamento verticale che ci procurerà altre occasioni di chiusura. E' chiaro che una volta ottenuto l'utile la partita dev'essere chiusa, senza la ricerca di ulteriori vincite. Con questo comportamento cadremmo nuovamente in una unicità di attacco che invece stiamo cercando di evitare e che è giustificata solo se le vincite fino allora ottenute non sono state in grado di generare un utile.

Manovra finanziaria.

Nei test da me fatti sulla singola chiusura primaria ho usato una riduzione logica. Questa montante ha avuto un'esposizione massima di 105 pezzi ma non è detto che in futuro non possa essere superiore. Con l'aggiunta del gioco secondario le vincite disponibili salgono da una (prodotta dal gioco dei passaggi) a cinque o sei, proprio per l'aggiunta di questo secondo attacco e cioè dai cerchi che superano verticalmente le 4 presenze in ogni colonna. Con un tale numero di vincite disponibili possiamo usare una montante a incasso fittizio doppio di quello normale.

1 pezzo fino a 24; 2 fino a 48; 3 fino a 72; 4 fino a 96; 5 fino a 120; ecc.

L'incasso fittizio ci permetterà di sostenere il gioco quando le vincite tarderanno a presentarsi e le terzine in gioco si allargheranno a 6-7-8 unità. Alla fine le vincite ci saranno e il conseguimento dell'utile sarà una questione di dosaggio della montante. Naturalmente vale la solita raccomandazione: se con una vincita abbassiamo l'esposizione a meno di 12 pezzi è imprudente non ripartire alla quota di 1 pezzo. Non dobbiamo vincere di più, ma soltanto chiudere la partita in attivo; anche di un solo pezzo. Del resto vi basterà fare un po' di prove per constatare che le vincite ci sono e che si arriva sempre all'utile. L'unica cosa che si può perdere è un po' di tempo:

Anomalie procedurali.

La doppia composizione delle nonarie causa delle situazioni in cui con il doppio inserimento di terzina avvengono due apposizioni di cerchi. Vi sono quindi dei casi sull'attacco secondario che necessitano di una particolare attenzione quando in una colonna dello **schema delle figure** vi sono 3 cerchi presenti. In questo caso può capitare che l'inserimento di 2 cerchi formi la 5^A verticale da una situazione di sole 3 presenze. Bisogna individuare quella terzina e giocarla, altrimenti perderemmo una vincita che può essere importante per raggiungere l'utile. Vediamone un esempio.

							121	122	123
1 4 7	1_1 7_2								
19 25 31	31_1 25_2 31_1						○		
10 13 16	16_1 13_2								
22 28 34	22_1								
19 22 25	22_1 25_2 19_3							•	○
1 7 13	13_1 1_2 13_1						○	•	
28 31 34	31_1 28_2 31_1	28_1					○		
4 10 16	16_1 10_2								

La prima colonna dello schema delle figure contiene 3 cerchi. In questo caso bisogna sempre fare un controllo in quegli **spazi delle terzine** che contengono due inserimenti. In questo caso la nonaria 10 della seconda coppia e la nonaria 4 della quarta hanno entrambe al primo termine la terzina 16. Se nei prossimi colpi quella terzina dovesse uscire, sarebbero inseriti due cerchi nella prima colonna, che formerebbero in un sol colpo la 5^A verticale. In questo caso la terzina 16 deve essere giocata assieme alle altre eventualmente in gioco. Le condizioni per queste eventualità sono date da tre cerchi verticali in una colonna dello schema e due terzine in avanzamento in due nonarie. Secondo la colonna in cui si trovano i tre cerchi si dovrà controllare se vi è una terzina comune che causa l'immissione di due cerchi.

Se i tre cerchi sono in prima colonna si controllerà il primo termine delle due terzine. Se sono in seconda colonna si controllerà il secondo termine. Se sono in terza colonna si controllerà il termine mancante (non ancora inserito).

Risalita.

La costruzione del gioco necessita di un certo quantitativo di numeri iniziali. Già sapete che sono solito utilizzare delle risalite quando ciò non comporti effetti negativi nella consecutività delle partite. In questo caso ho calibrato una risalita di 8 colpi riscontrando che non provoca continuità di effetti e che ci fa risparmiare un giusto quantitativo di tempo tra una partita e l'altra.

A questo punto passiamo alla dimostrazione pratica del gioco inserendo le terzine fino alla formazione della prima figura direzionale.

1^A Partita.

Perman. 14 17 3 32 16

					121	122	123
1 4 7	1_1						
19 25 31	31_1						
10 13 16	13_1 16_2 16_2					○	
22 28 34							
19 22 25							
1 7 13	13_1 1_2						
28 31 34	31_1						
4 10 16	16_1						

Con il 16 abbiamo inserito la figura 122 nella seconda colonna della seconda coppia. Il numero è stato invece rifiutato nella quarta coppia perché è uguale al primo termine. Per ora non vi è alcuna posizione attivata perché i passaggi sono due: uno a destra e uno a sinistra del cerchio. Inseriamo la figura successiva.

Perman. 24 29 23

					121	122	123
1 4 7	1_1						
19 25 31	31_1						.
10 13 16	13_1 16_2 16_2					○	.
22 28 34	22_1 28_2 22_1				○		.
19 22 25	22_1						
1 7 13	13_1 1_2						
28 31 34	31_1 28_2						
4 10 16	16_1						

Il 23 (rifiutato in prima riga della terza coppia perché già presente) ha inserito la figura 121 nella seconda coppia e attivato le aperture delle tre posizioni in terza colonna, contrassegnate da un puntino. Apponendo un cerchio in una di queste posizioni il passaggio verrebbe ostruito. Al momento non c'è nulla da giocare perché non vi è alcun avanzamento di terzine negli spazi delle coincidenti nonarie. Infatti, per il gioco su una sola posizione attivata, bisogna che ci sia un avanzamento di due terzine nei relativi spazi.

Perman. 27

					121	122	123
1 4 7	1_1						
19 25 31	31_1 **25_2** $19_{\bullet}$						•
10 13 16	13_1 16_2 16_2					○	•
22 28 34	22_1 28_2 22_1				○		•
19 22 25	22_1 **25_2**						
1 7 13	13_1 1_2						
28 31 34	31_1 28_2						
4 10 16	16_1						

Con il 27 abbiamo la prima apertura di gioco nella prima coppia e mettiamo in campo la terzina 19 che formerebbe la figura 123.

Perman. 32 20

					121	122	123
1 4 7	1_1						
19 25 31	31_1 25_2 **31_1**	**19_1**			○		•
10 13 16	13_1 16_2 16_2					○	•
22 28 34	22_1 28_2 22_1				○	•	•
19 22 25	22_1 25_2 **19_3**					•	○
1 7 13	13_1 1_2 $1_{\bullet}$					•	
28 31 34	31_1 28_2 **31_1**				○		
4 10 16	16_1						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
32	19_1	-1			
20					

Con il 32 abbiamo sbagliato la figura 123 e inserito la 121. Abbiamo interrotto le puntate sulla terzina 19. Con il 20 abbiamo inserito la figura 123 nella terza coppia e attivato con un puntino le tre nuove posizioni in seconda colonna. Le posizioni con il puntino sono le uniche che, con l'inserimento di un cerchio, ostruirebbero il passaggio. L'unica giocabilità è in terza coppia con la terzina 1 per la figura 122.

Perman. 10 17

					121	122	123
1 4 7	1_1				•		
19 25 31	31_1 25_2 31_1	19_1			○		•
10 13 16	13_1 16_2 16_2	**10_1 16_2** $_{13\ 1\bullet}$			•	○	•
22 28 34	22_1 28_2 22_1				○	•	•
19 22 25	22_1 25_2 19_3				•	•	○
1 7 13	13_1 1_2 $_{13\ 1\bullet}$				•	•	
28 31 34	31_1 28_2 31_1				○		
4 10 16	16_1 **10_2 16_1**				○		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-1			
10	1_1	-2			
17	1_1	-3			

Con il 17 si è aperto il gioco in seconda coppia con la terzina 13 per la figura 123. Lo stesso numero ha aperto il gioco secondario in prima colonna per la ricerca della 5^A verticale. Abbiamo attivato con un puntino le quattro posizioni vuote e ora aggiungiamo al gioco le terzine 13 e 10. La terzina 13 sarebbe da puntare doppia ma preferisco non forzare la montante. In caso di vincita si incasserebbe di più, ma in caso di perdita ci sarebbe un maggiore aumento della montante.

<u>Perman.</u> 30 28 13

					121	122	123
1 4 7	1_1				•		
19 25 31	31_1 25_2 31_1	19_1			○		•
10 13 16	13_1 16_2 16_2	10_1 16_2 $\mathbf{13_3}$			•	○	○•
22 28 34	22_1 28_2 22_1	$\mathbf{28_1}$			○	•	•
19 22 25	22_1 25_2 19_3				•	•	○
1 7 13	13_1 1_2 $\mathbf{13_1}$				○•	•	
28 31 34	31_1 28_2 31_1	$\mathbf{28_1}$			○		
4 10 16	16_1 10_2 16_1				○		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-3			
30	13_1 10_1 1_1	-6			
28	13_1 10_1 1_1	-9			
13	13_1+ 10_1 1_1	-12	+12		0

Il 28 è stato rifiutato in entrambe le nonarie perché era già presente come primo termine (inserito con il 30). Con il 13 abbiamo inserito la figura 123 nella seconda coppia e ostruito il passaggio in terza colonna. L'esposizione era di 12 pezzi e quindi abbiamo pareggiato. Osservando la situazione vediamo che abbiamo ottenuto la vincita dei passaggi e una 5^A verticale in prima colonna. Il sistemista prudente abbandona la partita e ne comincia una nuova perché due vincite sono già state sfruttate e per le prossime ce ne saranno due in meno su cui contare. Nel nostro caso, però, continuiamo la partita per ottenere un utile e per vedere la prosecuzione nel caso in cui fossimo stati esposti di qualche pezzo.

Dato che la vincita sui passaggi non è più giocabile perché già sfruttata, ci restano soltanto le vincite sui cerchi verticali oltre il quarto. Cancelliamo le attivazioni (puntini) della seconda e terza colonna perché è venuta meno la condizione di giocabilità sui passaggi. In queste due colonne dobbiamo infatti attendere l'apposizione di almeno 4 cerchi per attivare il gioco secondario sulle posizioni vuote.

Iniziamo da capo la montante ripartendo alla quota di 1 pezzo perché non vi è esposizione dal precedente gioco. L'attuale possibilità di attacco si trova soltanto in prima colonna per una 6^A verticale. A questo punto non abbiamo attacchi possibili quindi inseriamo nuove terzine e arriviamo alla prossima vincita.

Perman. 23 6 3

							121	122	123
1 4 7	1_1 4_2 1_1								
19 25 31	31_1 25_2 31_1	19_1							
10 13 16	13_1 16_2 16_2	10_1 16_2 13_3							
22 28 34	22_1 28_2 22_1	28_1 22_2							
19 22 25	22_1 25_2 19_3	22_1							
1 7 13	13_1 1_2 13_1	1_1							
28 31 34	31_1 28_2 31_1	28_1							
4 10 16	16_1 10_2 16_1	4_1							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		0			
3	1_1	-1	+12		+11

Con il 3 abbiamo ottenuto il sesto cerchio nella prima colonna e un utile di 11 pezzi. Anche se con la prima vincita eravamo in pareggio, abbiamo proseguito la partita fino al conseguimento di un utile. Ho sempre sconsigliato questo comportamento perché nella successiva evoluzione della partita non potremo più contare su quelle vincite già realizzate. Tuttavia, con questo gioco, non ho mai riscontrato una seria difficoltà con un simile comportamento. Ci potrà essere un ritardo nelle successive chiusure ma, alla fine, le vincite ci saranno.

Espongo ora il risultato delle partite fatte su tutta la permanenza. Sono tutte vincenti tranne due che ho chiuso in pareggio perché le poche vincite rimaste suggerivano di stoppare la partita.

Utili per partita: 7 5 9 11 3 0 4 1 4 3 4 11 2 6 5 3 9 10 7 5 3 1 10 2 2 8 11 7 5 3 4 6 2 9 11 8 8 8 6 0 4 5 9 2 9 7 6 1 7 2 2 6 8 10 6 9 1 10 3 10 6 10 9 5 9 6.

Partite: 66. Numeri:810. Utile: 385. Massimo impegno: inferiore a 80 pezzi. Massima mise per terzina: 5 pezzi.

Credo che questi risultati, in un gioco su cicli chiusi, testimonino fino ad ora la realizzazione del **guadagno costante**. Qui non si tratta di un gioco su una serie illimitata di numeri casuali. Si tratta di tanti cicli chiusi che per effetto della Legge del terzo, valida anche sui disegni costruiti da chances multiple, formano sempre le stesse configurazioni. Vincere su di esse sarà una questione di tempo, pazienza e un modesto capitale. Alla fine il risultato sarà sempre lo stesso. Basta solo sapere ciò che si sta facendo e aver fiducia in ciò che dovrà essere l'evoluzione futura.

Non è un gioco difficile. Tuttalpiù si possono commettere errori dovuti a sviste nell'individuazione delle posizioni da attivare, oppure nell'individuazione delle terzine da giocare in anticipo per una colonna con 3 cerchi verticali.

Nel prossimo inserto vedremo l'applicazione di questo gioco cominciando da alcuni punti particolari della permanenza, in modo da osservare le possibilità di superamento dei periodi difficili.

NINO ZANTIFLORE