PIENI DEI CAVALLI

FIGURE ORDINALI DI 2 A MODALITA' 2

(2^{A} Parte)

Alla compagna di coppia su Manque e Passe

Il precedente sistema, descritto all'inserto n° 71, era un gioco sull'allargamento delle **Figure Ordinali di 2 a Modalità 2,** applicato alle Figure che si possono creare con i due numeri dei 18 Cavalli classici. L'ordine di sortita dei due numeri di un Cavallo forma le **Figure Ordinali** e in quel gioco si cercava la compagna di coppia in ogni settore. Il gioco aveva un inizio ma non aveva una fine e continuava, seduta dopo seduta, con un susseguirsi di partite aventi come inizio il punto di arrivo della precedente seduta. Ciò era possibile perchè a ogni chiusura il settore (Sestina) era depurato delle chiusure e rimesso in gioco per la ricerca continua di una compagna di coppia.

Il sistema che ora propongo è solo una variante del precedente e ci pone davanti a una scelta**:** costruire di volta in volta una partenza nuova abbandonando le situazioni pregresse, o fare un gioco continuo dello stesso tipo del precedente.

1°) Lo scopo del primo caso è di evitare quei legami che inevitabilmente si realizzano fra i vari cicli di permanenza, dove allargamenti e calori si alternano a periodi di equilibrio nella sortita dei numeri. Ne risulta un gioco più lento, dove vi è un'attesa per la costruzione iniziale, ma certamente un minor allargamento nelle aperture che possono formarsi prima della realizzazione di una chiusura.

2°) Lo scopo del secondo caso è di evitare quelle perdite di tempo che sono inevitabili nel costruire a ogni seduta un nuovo schema con numeri nuovi. In questo caso faremmo anche qui una partita unica, dove il settore che ha prodotto una chiusura viene aggiornato con la nuova situazione ed è quindi pronto per una nuova partenza, in contemporanea con quello rimasto aperto.

La scelta fra i due tipi di attacco dipende dal giocatore, dopo aver fatto le opportune verifiche. Considerando però che il primo caso è facilmente verificabile, esporrò soltanto il secondo e cioè il gioco continuo con l'eliminazione delle chiusure pregresse.

Essendo questa la seconda parte del precedente gioco e avendone le stesse caratteristiche, salto decisamente la spiegazione di cosa sono le **Figure Ordinali di 2 a Modalità 2** e richiamo invece i livelli su cui si svolge la rilevazione e lo svolgimento del gioco; anche se li abbiamo già visti nel precedente inserto.

LIVELLI DELLE CHANCES IN GIOCO.

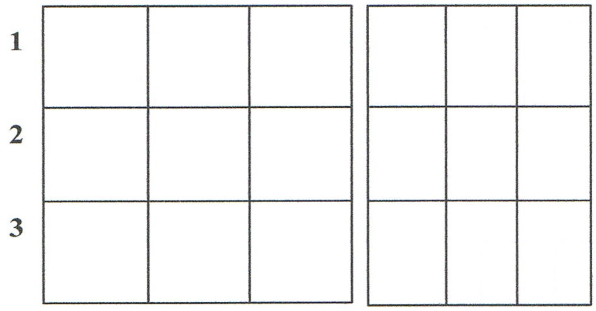
Chances di base: Sestine. Il gioco si svolge all'interno dei settori Sestina.
Elementi: Cavalli. Il gioco considera i 3 Cavalli contenuti in ogni Sestina.
Componenti: Pieni. Il gioco si forma con i 2 Pieni contenuti nei Cavalli.

Descrizione del gioco.

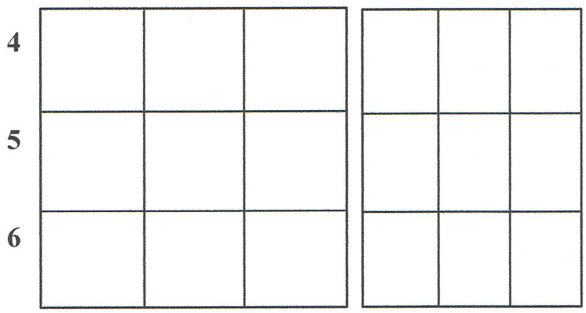
Nel precedente sistema si cercava la "**compagna di coppia**" in ogni Sestina che era rappresentata da un settore. La ricerca era individuale per ogni settore (Sestina) mentre la cassa era comune per tutto lo schema. Quando un settore chiudeva con una vincita (compagna di coppia), si azzerava tutta l'esposizione impegnata negli altri settori e si incamerava l'utile rimasto. Questo era il precedente gioco.

Ora il principio è lo stesso, con la differenza che lo schema è diviso in due schemi parziali**:** uno "**schema Manque**", contenente i 3 settori con le Sestine del Manque e uno "**schema Passe**", contenente i 3 settori con le Sestine del Passe. La separazione è resa necessaria perchè, quando uno schema parziale chiude, questo viene azzerato e ricostruito con gli ultimi 6 numeri della permanenza che lo riguarda. Se chiude lo schema del Manque, si prendono dalla permanenza gli ultimi 6 numeri del Manque; se chiude lo schema del Passe, si prendono gli ultimi 6 numeri del Passe. Per facilitare i continui aggiornamenti, che avvengono dopo ogni chiusura, ho costruito due schemi separati, dove ogni semischema contiene i 3 settori come specificato ed entrambi sono affiancati dallo schema delle Figure. Ecco come appaiono i due schemi che chiameremo "**schema Manque**" e "**schema Passe**".

Schema Manque.



Schema Passe.



Le rilevazioni sono uguali al precedente sistema, solo che questa volta ci sono due giocatori che ricercano ognuno una compagna di coppia nei tre settori del proprio schema**:** 3 settori a Manque e 3 a Passe. Entrambi i giocatori conducono una montante separata ma faranno delle reciproche compensazioni allo scopo di mantenere l'esposizione generale il più bassa possibile. E' noto che un gioco settoriale può incontrare grossi problemi nel caso in cui uno dei settori si mettesse in ritardo, mentre l'altro chiude con una certa frequenza. Le compensazioni abbassano continuamente il giocatore sfortunato e lo sostengono fino al momento della sua chiusura. E' diverso dal fare un'unica montante per i due giocatori perchè, in caso di negativa per entrambi, la scalata sarebbe maggiore mentre, tenendole separate, gli incrementi sono più moderati.

Operativamente vi è una certa difficoltà nel mettere in pratica questo gioco. L'eliminazione continua di uno dei due schemi implica la necessità di avere due

carnet. Quando uno schema deve essere eliminato, perchè ha chiuso il disegno, si strappa il foglio di quel carnet e sul nuovo schema vi si inseriscono i 6 numeri della risalita, mentre il foglio dell'altro schema rimane attivo al suo fianco.

Essendo molto simile al precedente sistema, saltiamo ulteriori spiegazioni e passiamo direttamente alle sperimentazioni. Per cambiare partiamo dalla seconda colonna della permanenza. Inseriamo i numeri e i simboli fino alla prima apertura.

1^A Partita.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 6

Schema Manque.

1	6 3 5 6	6		1 1 1 0			1-0
2	12 11 10 10			0			
3	14 15 18 18			1 0			

Schema Passe.

4	23 22 24 23			0		
5	30 30			0		
6	34 36 33			1		

Il primo 6 ha formato la Figura 1-1 nella prima riga dello schema Manque, ma non vi era gioco per la Figura compagna 1-0. La prima apertura è avvenuta con l'ultimo 6 che ha inserito il simbolo 0 nella seconda posizione della seconda riga, aprendo il gioco sul numero 2 per la Figura compagna 1-0.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 6 | 5

Schema Manque.

1	6 3 5 6	6 5		1 1 0_1 0			1-0
2	12 11 10 10			0			
3	14 15 18 18			1 0			

Schema Passe.

4	23 22 24 23			0		
5	30 30			0		
6	34 36 33			1		

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
5	2_1 0_1	-2			

Il 5 ha sbagliato simbolo formando la Figura 0-0. Ora aggiungiamo nella ricerca anche la Figura 0-1 compagna della 0-0. Eliminiamo dal gioco il numero 2 e ora i numeri che entrano in gioco sono 7 14 15 tutti per la nuova Figura 0-1, come specificato nello schema che segue.

Perman. 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 6 | 5 | 17 7

Schema Manque.

1	6 3 5 6	6 5		1 1 0_1 0			1-0 0-1	
2	12 11 10 10	7		0 1_1			7+	
3	14 15 18 18	17		1_0 1 0 1			~~14~~ 15	

Schema Passe.

4	23 22 24 23			0		
5	30 30			0		
6	34 36 33			1		

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-2			
17	7_1 14_1 15_1 0_1	-6			
7	7_1 15_1 0_1	-9	+36		+27

Il 17 ha sbagliato il simbolo formando la Figura 1-1 e cioè producendo il doppione della Figura già esistente nel primo settore. Abbiamo eliminato dal gioco il 14. Il 7 ha formato la Figura 0-1 compagna della 0-0. Abbiamo ottenuto la prima chiusura nello schema Manque, con un utile di 27 pezzi. Ora eliminiamo lo schema Manque prendendone uno nuovo e inserendo gli ultimi 6 numeri che lo riguardano. Lo schema Passe rimane com'era in precedenza. Questa è la nuova situazione.

Risalita. 6 18 6 5 17 7 Perman.

Schema Manque.

1	6 6 5			0		
2	7					
3	18 17					

Schema Passe.

4	23 22 24 23			0		
5	30 30			0		
6	34 36 33			1		

Abbiamo ricostruito lo schema Manque con gli ultimi 6 numeri Manque della permanenza e abbiamo mantenuto lo schema Passe nella situazione in cui si trovava prima. Andiamo avanti fino a una nuova apertura.

Risalita. 6 18 6 5 17 7 Perman. 3 21 33 21 17 33

Schema Manque.

1	6 6 5 3			0 1			0-0
2	7						
3	18 17 17			0 0			18

Schema Passe.

4	23 22 24 23	21 21		0 1 1	0 1		19 24
5	30 30			0 1			27
6	34 36 33 33	33		0 1 0 0			34 0-1

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
33	18_1 0_1	-2			

Il 3 ha formato la Figura 0-1 nello schema Manque attivando la compagna 0-0, ma non c'erano aperture di gioco. Il 17 ha inserito il simbolo 0 nella seconda posizione aprendo il gioco sul 18 per la Figura 0-0 Il 33 ha formato la Figura 0-0 nello schema Passe e quindi ora diamo la caccia alla compagna 0-1 nello schema Passe. I nuovi numeri in gioco a Passe sono 19 24 27 34 per la compagna 0-1. A Manque resta attivo il puntamento sul 18.

Risalita. 6 18 6 5 17 7 Perman. 3 21 33 21 17 33 | 12 14 30 0

Schema Manque.

1	6 6 5 3			0 1			0-0
2	7 12						
3	18 17 17 14			0 0 1			18

Schema Passe.

4	23 22 24 23	21 21		0 1 1	0 1		19 24
5	30 30 30			0 0_1			~~27~~
6	34 36 33 33	33		0 1 0 0			34 0-1

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
12	18_1 0_1	-2			
14	18_1 0_1	-4			
30	18_1 0_1	-6			
0	18_1 0_1+	-8			
		-10	+36		+26
					-15
					+11

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
12	19_1 24_1 27_1 34_1	-4			
14	19_1 24_1 27_1 34_1	-8			
30	19_1 24_1 27_1 34_1	-12			
0	19_1 24_1 34_1	-15			

Il 14 ha inserito il simbolo 1 in prima posizione ma non ha gioco. Il 30 ha formato la Figura 0-0 doppiando quella già esistente nel settore 6. Abbiamo sbagliato la Figura compagna e perciò eliminiamo dal gioco il numero 27 perchè abbiamo sbagliato il simbolo. Lo zero ci fa recuperare tutta l'esposizione e, compensando i due schemi, ci da un utile totale di 11 pezzi. Ora i due giocatori riprendono il conteggio della montante partendo dall'inizio.

Risalita. 6 18 6 5 17 7 Perman. 3 21 33 21 17 33 | 12 14 30 0 | 30 3 17 31 35 5

Schema Manque.

1	6 6 / 5 3	3 5		0 1 / 0_0 1_0			0-0	5+ 2
2	7 12							
3	18 17 / 17 14	17		0_1 0 / 1 1			1-0	18 15

Schema Passe.

4	23 22 / 24 23	21 21		0 1 / 1 0	0 1			19 24 / 23
5	30 30 / 30 30			0 0 / 0 1				27
6	34 36 / 33 33	33 31 / 35		1_0 1 / 0 0			0-1	~~34~~

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	18_1 0_1	-2			
3	18_1 0_1	-4			
17	18_1 5_1 0_1	-7			
31	18_1 14_1 5_1 2_1 0_1	-12			
35	18_1 14_1 5_1 2_1 0_1	-17			
5	18_1 14_1 5_1+ 2_1 0_1	-22	+36	+14	

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	19_1 24_1 34_1	-3			
3	19_1 24_1 34_1 27_1	-7			
17	19_1 24_1 34_1 27_1	-11			
31	19_1 24_1 34_1 27_1	-15			
35	19_1 24_1 27_1 23_1	-19			
5	19_1 24_1 27_1 23_1	-23	+14	-9	

Il 30 apre nuovamente al gioco il 27 per la compagna 0-1. Il 3 ha inserito il simbolo 0 in seconda posizione aprendo al gioco il 5 per la Figura 0-0. Il 17 ha formato la Figura 1-1 attivando la compagna 1-0. A questo punto si sono aggiunti al gioco i numeri 2 e 15 per la Figura 1-0. Le due precedenti aperture sul 5 e sul 18 si completano giocando il Cavallo intero perchè entrambi i numeri dei due Cavalli formano una delle due Figure ricercate. Anche il 31 ha sbagliato il simbolo che stavamo giocando e quindi abbiamo eliminato dal gioco il 34. Il numero ha formato la Figura 1-1 e quindi abbiamo attivato la compagna 1-0 mettendo in gioco il numero 23. Il 35 è stato il Cavallo nuovo. Il 5 ha formato la Figura 0-0, compagna della 0-1, chiudendo lo schema Manque. Abbiamo ottenuto un utile di 14 pezzi che però detraiamo dall'esposizione a Passe, restando con 9 pezzi di esposizione totale. Ora aggiorniamo lo schema Manque con gli ultimi 6 numeri Manque della permanenza, mentre lo schema Passe resta uguale, ma con -9 pezzi di esposizione.

Risalita. 17 12 14 3 17 5 Perman. 17 25 24

Schema Manque.

1	3 5						
2	12						
3	17 14 / 17 17			1 1 / 0			1-0

Schema Passe.

4	23 22 / 24 23	21 21 / 24		0 1 / 1 0	0 1_1			19 24+ / 23
5	30 30 / 30 30	25		0 0 / 0 1				27
6	34 36 / 33 33	33 31 / 35		1 1 / 0 0			1-0 / 0-1	

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-9			
17	19_1 23_1 24_1 27_1 0_1	-14			
25	19_1 23_1 24_1 27_1 0_1	-19			
24	19_1 23_1 24_1 27_1 0_1	-24	+36		+12

Il 17 ha inserito il simbolo 0 senza cambiamenti. Il 25 è stato un Cavallo nuovo. Il 24 ha formato la Figura 0-1 compagna della 0-0 già presente nei settori 5 e 6. Abbiamo ottenuto 12 pezzi di utile e ora abbandoniamo anche lo schema Passe, ricostruendolo con gli ultimi 6 numeri Passe della permanenza. Lo schema Manque rimane come prima. L'aggiornamento è con i numeri rossi mentre la continuazione è con i neri.

Risalita. 30 30 31 35 25 24 Perman. 31 15 33 11 10 18 18

Schema Manque.

1	3 5							
2	12 11 10							
3	17 14 17 17	15 18 18		1 1 0	1 0_0		1-0	18+

Schema Passe.

4	24					
5	30 30 25			0		
6	31 35 31 33			0		

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
18	18_1 0_1	-2	+36		+34

Il 31 ha inserito il simbolo 0. Il primo 18 ha inserito il simbolo 1 in prima posizione della seconda sezione aprendo il gioco sul 18 stesso per la Figura compagna 1-0. Il secondo 18 ha formato la Figura compagna 1-0 e chiude la partita sullo schema Manque con un utile di 34 pezzi. Ora ricostruiamo nuovamente lo schema Manque con gli ultimi 6 numeri della permanenza che lo riguardano.

Risalita. 17 15 11 10 18 18 Perman. 21 10 9 20 23 14

Schema Manque.

1								
2	11 10 10 9			1 0			8	
3	17 15 18 18	14		1 1 0			1-0	

Schema Passe.

4	24 21 20 23			1 1		
5	30 30 25			0		
6	31 35 31 33			0		

Come spesso accade, alla ricostruzione non vi è gioco attivo e quindi abbiamo tirato nuovi numeri fino alla prima apertura di gioco. Il 21 ha inserito il simbolo 1 in prima riga. Il 10 ha inserito il simbolo 0 in prima riga alla seconda posizione. Il 23 ha inserito il simbolo 1 in seconda riga. Il 14 ha formato la Figura 1-1 in prima riga attivando la compagna 1-0. Iniziamo l'attacco sul numero 8 per la Figura 1-0.

Risalita. 17 15 11 10 18 18 Perman. 21 10 9 20 23 14 | 33 6 8

Schema Manque.

1	6						
2	11 10 10 9	8		1_1 0			8+
3	17 15 18 18	14		1 1 0			1-0

Schema Passe.

4	24 21 20 23			1 1		
5	30 30 25			0		
6	31 35 31 33	33		0 0		

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
33	8_1 0_1	-2			
6	8_1 0_1	-4			
8	8_1+ 0_1	-6	+36		+30

Il 33 è il 6 sono stati Cavalli nuovi. Il numero 8 ha formato la Figura compagna 1-0 dandoci un utile di 30 pezzi. Risaliamo nuovamente sullo schema Manque e proseguiamo fino alla prima apertura.

Risalita. 18 10 9 14 6 8 Perman. 7 32

Schema Manque.

1	6					
2	10 9 8 7			1		
3	18 14					

Schema Passe.

4	24 21 20 23			1 1			
5	30 30 25			0 0			30
6	31 35 31 33	33 32		0 1 0 0		0-0	31

Il 7 ha inserito il simbolo 1 in prima riga. Il 32 ha formato la Figura 0-1 attivando la compagna 0-0. Entrano in gioco il 30 e il 31 per la formazione della Figura 0-0.

Avrete notato che lo zero è costantemente puntato. Come nel precedente sistema, ho adottato questa abitudine proprio per evitare che una sua ripetuta apparizione possa causare una disastrosa scalata nella montante. Come ho già precisato, stiamo puntando numeri pieni il cui incasso di 36 volte la mise può agevolmente sopportare una sua costante copertura. Naturalmente è un costo aggiuntivo che però darà i suoi frutti in media ogni 37 colpi. Non solo, essendo un numero che non modifica il gioco base, il suo incasso ci permette di azzerare tutte le esposizioni in corso perchè la sua mise sarà uguale a quelle degli altri numeri dello schema cui viene addebitato. Non c'è una regola che stabilisce a quale schema addebitarlo. Va bene il primo che si apre al gioco o, se entrambi gli schemi sono aperti, lo si addebita allo schema in cui si trovava precedentemente.

Risalita. 18 10 9 14 6 8 Perman. 7 32 | 19 3 18 19 0 28 19

Schema Manque.

1	6 3			1		
2	10 9 8 7			1		
3	18 14 18			0		

Schema Passe.

4	24 21 20 23	19 19 19		1 1	0 0_0		19+
5	30 30 25 28			0 $_0$ 1			30
6	31 35 31 33	33 32		0 1 $_0$ 0			0-0 31

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
19	30_1 31_1 0_1	-3			
3	30_1 31_1 0_1+	-6			
18	30_1 31_1 0_1	-9			
19	30_1 31_1 0_1	-12			
0	30_1 31_1 19_1 0_1+	-16	+36		+20
28	30_1 31_1 19_1 0_1	-4			
19	30_1 31_1 19_1+ 0_1	-8	+36		+28

Il primo 19 era il terzo Cavallo nuovo. Il 3 ha inserito il simbolo 1 in prima riga. Il 18 ha inserito il simbolo 0 in prima riga. Il secondo 19 ha inserito il simbolo 0 nella prima posizione della seconda sezione, aprendo il gioco anche sul 19 stesso per la Figura 0-0. L'incasso dello zero ci ha fatto azzerare l'esposizione con un utile di 20 pezzi. Il 28 ha inserito il simbolo 1 in seconda riga. Il terzo 19 ha chiuso la compagna di coppia 0-0 dandoci un utile di altri 28 pezzi.

A questo punto abbiamo giocato per una settantina di colpi e quindi interrompiamo il gioco ipotizzando di riprenderlo il giorno dopo o in qualsiasi altra occasione. Aggiorniamo lo schema Passe e ripartiamo dalla sesta colonna della permanenza. Lo schema Manque riprende il gioco dal punto di arrivo della seduta interrotta. Inseriamo i numeri della nuova giornata fino alla prima apertura.

2^A Partita.

Risalita. 33 32 19 19 28 19 Perman. 17 15 8

Schema Manque.

1	6 3			1			
2	10 9 8 7	8		1 0 $_0$			7
3	18 14 18 17	15		0 1 1			0-0

Schema Passe.

4	19 19 19			0 0			0-1
5	28						
6	33 32						

Il 17 ha formato la Figura 0-1 in prima riga attivando la compagna 0-0. Non c'erano giochi aperti. Il 15 ha inserito il simbolo 1 in seconda riga. Il numero 8 ha inserito il simbolo 0 in seconda riga prima posizione aprendo il gioco sul 7 per la Figura compagna 0-0. Iniziamo la nuova partita puntando sul 7.

Risalita. 33 32 19 19 28 19 Perman. 17 15 8 | 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0

Schema Manque.

1	6 3 6 6	5		1 1_0 0 $_0$			~~3~~ 6	
2	10 9 8 7	8 11		1 $_0$ 0 $_0$	1 $_0$		9 11 7	
3	18 14 18 17	15 14 16		0 1 1 1			0-0 1-0	

Schema Passe.

4	19 19 19 22	21		0 0 1			0-1	
5	28 29 27							
6	33 32 33 32			0 0_1				~~35~~

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
14	7_1 0_1	-2			
11	7_1 3_1 9_1 0_1	-6			
29	7_1 3_1 9_1 11_1 0_1	-11			
6	7_1 9_1 11_1 0_1	-16			
22	7_1 9_1 11_1 0_1	-20			
6	7_1 9_1 11_1 0_1	-24			
33	7_1 9_1 11_1 6_1 0_1	-29			
27	7_1 9_1 11_1 6_1 0_1	-34			
16	7_2 9_2 11_2 6_2 0_2	-44			
21	7_2 9_2 11_2 6_2 0_2	-54			
5	7_2 9_2 11_2 6_2 0_2	-64			
32	7_2 9_2 11_2 6_2 0_2	-74			
0	7_3 9_3 11_3 6_3 0_3+	-89	+108		+19
					-5
					+14

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
27	35_1	-1			
16	35_1	-2			
21	35_1	-3			
5	35_1	-4			
32	35_1	-5			
0		-5			

Il 14 ha formato la Figura 1-1 attivando la compagna 1-0. Sono entrati in gioco i numeri 3 e 9. Il numero 11 ha inserito il simbolo 1 nella prima posizione della seconda sezione mettendo in gioco anche se stesso per la Figura 1-0. Il 6 ha formato la Figura 1-1 doppiando quella presente nel settore 3. Abbiamo eliminato dal gioco il numero 3. Il 22 ha inserito il simbolo 1, non giocabile. Il 6 ha inserito il simbolo 0 e ha aperto al gioco se stesso per la compagna 0-0. Il 33 ha inserito il simbolo 0 aprendo il gioco sul 35 per la compagna 0-1. Il 16 è stato il terzo Cavallo nuovo. Il 21 è stato un Cavallo nuovo. Il 5 è stato un Cavallo nuovo. Il 32 ha formato la Figura 0-0 doppiando quella già esistente nel settore 4. Abbiamo eliminato dal gioco il 35. A questo punto siamo passati a 3 pezzi per pieno. Lo zero ci fa recuperare l'esposizione e ci lascia 14 pezzi di utile. Ripartiamo da capo con la montante e concludiamo l'attacco sul gioco.

In questo caso lo zero ci ha sollevato da una situazione che cominciava a diventare un po' pesante. Stavamo puntando 3 pezzi su 4 numeri del gioco base. Supponendo di non puntare lo zero, dovremmo concludere la partita sul prossimo schema puntando 7 pezzi per pieno, ottenendo un utile di 16 pezzi. Naturalmente considerando una montante a riduzione logica dove il primo colpo vincente produce un utile.

Risalita. 33 32 19 19 28 19 Perman. 17 15 8 | 14 11 29 6 22 6 33 27 16 21 5 32 0 | 14 20 14 0 14 14

Schema Manque.

1	6 3 6 6.	5		1 1 0 0			6	
2	10 9. 8 7.	8 11.		1 0 0 0	1 0		9 11 7	
3	18 14 18 17	15. 14 16. 14	14 14. 14	0 1 1 1	10 0 10 0	0 0₀	0-0 15 18 14+ 1-0 13 16	

Schema Passe.

4	19 19 19 22	21 20		0 0 1			0-1
5	28 29 27						
6	33 32 33 32			0 0			

N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
14	7_1 9_1 11_1 6_1 0_1	-5			
20	7_1 9_1 11_1 6_1 15_1 18_1 0_1	-12			
14	7_1 9_1 11_1 6_1 15_1 18_1 0_1	-19			
0	7_1 9_1 11_1 6_1 15_1 18_1 13_1 16_1 0_1+	-28	+36		+8
14	7_1 9_1 11_1 6_1 15_1 18_1 13_1 16_1 0_1	-9			
14	7_1 9_1 11_1 6_1 15_1 18_1 13_1 16_1 14_1+ 0_1	-19	+36		+17

Il 14 ha inserito il simbolo 0 nella seconda posizione alla seconda sezione in prima riga aprendo al gioco i numeri 15 e 18 per la compagna 0-0 e 1-0. Il 20 è stato il terzo Cavallo nuovo nel settore 4. Il secondo 14 ha inserito il simbolo 0 in seconda posizione, seconda riga nella seconda sezione aprendo il gioco sui numeri 13 e 16 per la compagna 0-0 o 1-0. Lo zero ci fa recuperate nuovamente tutto lo scoperto e ci da un utile di 8 pezzi. Ripartiamo da capo con la montante. Il terzo 14 ha inserito il simbolo 0 nella prima riga della terza sezione e ha aperto il gioco anche sul 14 stesso per la compagna 0-0. Il quarto 14 ha chiuso la compagna 0-0 alla terza sezione dandoci un utile di 17 pezzi.

Conclusioni.

Con questa variante del precedente sistema ho concluso uno dei possibili giochi sulle **Figure Ordinali di 2 a Modalità 2**. Non è di difficile applicazione, però necessita di molta concentrazione per evitare errori nel posizionamento dei simboli. Il disegno ricercato è la "**compagna di coppia**" che su decine e decine di sperimentazioni non è mai mancata. Il gioco opposto sarebbe di andare ai doppiaggi delle Figure, ma in questo caso le aperture si allargherebbero più facilmente alle quattro Figure diverse, obbligandoci in quel caso a puntare l'intero cavallo ad ogni apertura. Il fatto non sarebbe in se stesso molto negativo, ma dobbiamo mettere in conto la possibilità di molteplici aperture per entrambi gli schemi e allora si potrebbero avere anche 12-15 Cavalli in gioco. Con la compagna di coppia ciò può avvenire soltanto con la concomitanza di due simboli uguali nella finale o nell'iniziale di due Figure diverse come 0-**1** e 1-**1**, o **1**-0 e **1**-1. In questi casi, le posizioni che contengono un simbolo uguale dovranno essere giocate con il Cavallo intero.

NINO ZANTIFLORE