NUMERI PIENI

FIGURE DI 2 A MODALITA' 3

Se escludiamo i giochi sulle **NONARIE**, finora abbiamo visto sistemi su figure di 2 o di 3 sempre a **modalità 2**. Ora è arrivato il momento di ritornare su un gioco a **modalità 3**.

Tra le varie Chances che ho preso in considerazione per questo tipo di gioco ho dovuto scartare le sestine, le terzine e i cavalli. La ragione sta nel fatto che ho notato che le Chances contenenti un raggruppamento di più numeri (perfino i cavalli che ne hanno soltanto due) possono creare sfasamenti nei risultati della Legge del terzo, a meno che non si costruisca una moltiplicazione di eventi. Poiché con questo sistema non vedo un modo possibile per fare una simile cosa, sarò costretto a utilizzare come Chance per il gioco a tappeto il numero pieno.

Per quanto riguarda la modalità 3 mi rifaccio all'inserto delle terzine in modalità 3 e cioè quello che parlava delle **NONARIE**. Riporto pari pari qui di seguito quanto scrissi in quell'occasione, per introdurre la modalità 3, adattando il testo ai pieni.

La configurazione che ora vedremo prende lo spunto dal calcolo combinatorio applicato alla Chance delle Dozzine, o delle Colonne, per applicarlo ai pieni.

Le Dozzine e le Colonne sono definite a "**modalità 3**" perché il calcolo combinatorio ha una scelta fra tre elementi per costruire le varie combinazioni che si possono formare da un gruppo di due o più boules. Prendiamo come esempio le Dozzine definendole innanzitutto con il loro nome:

Dozz. 1 (dall'1 al 12); **Dozz. 2** (dal 13 al 24); **Dozz. 3** (dal 25 al 36).

Le combinazioni possibili che si possono ottenere dipendono dal numero dei componenti delle cosiddette "**figure**" che si possono formare. Così avremo figure di 1, di 2, di 3, di 4 (e così via) a seconda del quantitativo di termini vogliamo sia composta la figura. Vediamo la loro composizione fino a 3 elementi.

<u>Figure di 1</u>: sono 3.

| 1 | 2 | 3 |

E' chiaro che in un solo colpo può uscire una soltanto delle tre Dozzine e quindi le possibilità sono solo 3.

<u>Figure di 2</u>: sono 9.

1 1 1	2 2 2	3 3 3
1 2 3	1 2 3	1 2 3

In due colpi di roulette può uscire soltanto una delle 9 figure disponibili che si possono costruire con il calcolo combinatorio (si leggono in verticale).

<u>Figure di 3</u>: sono 27.

1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
1	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3

In tre colpi di roulette può uscire soltanto una delle 27 figure disponibili che si possono costruire con il calcolo combinatorio (si leggono in verticale).

Una volta stabilita la composizione delle figure si possono creare innumerevoli giochi per la cui riuscita si può fare riferimento alla **Legge del terzo**. Infatti, se consideriamo le figure di 3 in un ciclo di 81 colpi (zero escluso) vi sarà anche qui la tendenza a produrre ciò che detta legge di solito produce su un ciclo di numeri pieni e cioè 18 figure presenti e 9 assenti (due terzi presenti e un terzo assente).

Questo però non è il nostro caso perché ciò che abbiamo visto finora è servito soltanto ad avere una basilare conoscenza sulla composizione delle figure di 3, costruite con chances multiple di modalità 3 (Dozzine e Colonne).

Una modalità 3, però, si può ottenere, oltre che con le Dozzine e le Colonne, anche con altre Chances purché al loro interno vi siano tre **Sottochances** che, secondo la loro sortita, formeranno le figure che potranno essere di 2, di 3 e oltre, secondo quanti termini vogliamo siano formate. Le Chances che hanno al loro interno 3 Sottochances sono il **Passe** e **Manque** con 3 sestine; la **Sestina** con 3 cavalli; la **Nonaria** con 3 terzine; la **terzina** con 3 pieni.

Il sistema che ora vedremo prende come Chance di base la **terzina** per improntare quindi un gioco sui **numeri pieni**. Prenderemo in considerazione le figure di 2 a modalità 3 sui pieni. Come abbiamo visto in precedenza, le figure di 2 sulle dozzine sono 9 e i loro termini sono costituiti dai simboli 1, 2, 3. Nel nostro caso quei termini sono sostituiti dai simboli **0**, **1**, **2** e hanno questo sviluppo combinatorio che ne determina le 9 figure possibili.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2

<u>Spiegazione dei simboli.</u>

Per costruire la **prima** figura di 2 a modalità 3 sui numeri pieni di una terzina sono necessari 3 numeri. Il primo numero serve di riferimento al secondo che stabilisce il primo simbolo. Il terzo numero stabilisce il secondo simbolo.

Per la determinazione di ogni simbolo si possono presentare 3 casi. Prendiamo come esempio la terzina 22.

1°) Il numero uscito è uguale al precedente: 23-23, oppure 22-22, oppure 24-24. In questo caso il termine nella figura di 2 sarà uno **"0"**.

2°) Il numero uscito è, nell'ordine interno della terzina, il successivo del precedente: 23-24, oppure 24-22 (facendo il giro in senso orario), oppure 22-23. In questo caso il termine nella figura di 2 sarà un **"1"**.

3°) Il numero uscito è, nell'ordine interno della terzina, il secondo successivo del precedente: 23-22 (facendo il giro), oppure 22-24, oppure 24-23 (facendo il giro). In questo caso il termine nella figura di 2 sarà un **"2"**.

Ecco perché il primo numero uscente di una terzina non determina alcun simbolo. Sarà necessaria l'uscita di un secondo numero di quella terzina per formare il primo simbolo. Ogni numero uscente successivo sarà in grado di determinare un nuovo simbolo perché dispone di un precedente numero di riferimento. Si controllerà se l'uscente sarà lo stesso di quello uscito in precedenza (0), il seguente (1), o il secondo seguente (2). Vediamo l'esempio di una formazione continua di figure, con la stessa terzina.

<u>Perman.</u> 24 23_2 24_1 24_0 22_1 22_0 24_2 23_2 22_2 | 2 1 | 0 1 | 0 2 | 2 2 |

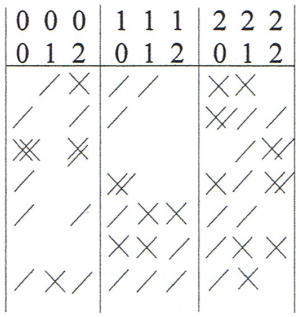
Una volta acquisito il primo numero (di riferimento per il primo simbolo), ogni numero che segue servirà alla determinazione di un nuovo simbolo, che sarà quindi costruito su due numeri. Ogni numero dopo il primo servirà di riferimento per la formazione di un simbolo che si costruirà con il numero successivo. Quindi, dopo il primo numero, la formazione di una figura di 2 necessiterà soltanto di due numeri.

Ora che abbiamo visto la formazione delle figure di 2 a modalità 3 passiamo alla descrizione del gioco.

<u>Descrizione del gioco.</u>

Siccome in tutti i miei giochi prendo come giustificazione la Legge del terzo, anche questo sistema si baserà sullo sviluppo delle figure di 2 in un ciclo di **36** colpi. Il superamento di tale limite costituisce uno sviluppo incerto, che non può darci una maturazione statistica usuale. Infatti, una volta oltrepassato il ciclo dei 36 colpi, per avere un altro risultato standard, dobbiamo prendere altri 36 numeri e avremo così un'altra tendenzialità che, se unita al primo ciclo, darà la somma dei due risultati. Se invece prendiamo soltanto una parte di quel secondo ciclo e lo aggiungiamo al primo, i suoi effetti non possono avere tendenze statistiche perché può succedere che quei pochi numeri, oltre i primi 36, siano indifferentemente calori o allargamenti dei primi. Perché la prosecuzione di un ciclo abbia un senso, bisogna che si prenda in considerazione un altro ciclo completo. Solo allora la sovrapposizione dei due cicli potrà avere un senso. Nel nostro caso il gioco si svolge in un ciclo di 36 colpi, durante i quali saranno formate le figure di 2 sui numeri pieni, prendendo come Chance di base le terzine.

La Legge del terzo, i cui effetti si manifestano anche sulle figure oltre che ai pieni, ci dice che in 36 colpi dovrebbero uscire **tendenzialmente** i due terzi delle 9 figure disponibili e quindi 6 saranno presenti mentre 3 saranno assenti. Vediamo allora qualche ciclo da 36 numeri, inseriti in uno schema delle 9 figure. L'inserimento di ogni figura sarà indicato con una barra e ogni riga contiene le barre (figure) ottenute in 36 colpi.



Dagli esempi riportati solo la terza riga contiene 4 figure presenti e 5 assenti, mentre la quarta ne contiene 5 presenti e 4 assenti. Tutti gli altri contengono 6 figure presenti e 3 assenti. Ho notato che questa tendenza, che anche se a volte è disattesa, produce sempre, o quasi, il disegno che ricercheremo su tali configurazioni.

Se osservate lo schema delle figure, noterete che ogni riga contiene tre presenze (barre) orizzontalmente unite. Ciò succede anche nella terza riga se consideriamo legati fra loro la fine destra della riga con l'inizio sinistro della stessa riga. Le figure 21, 22, 00, possono essere considerate adiacenti legando le due estremità della riga. Ebbene, la grande probabilità che almeno **3 presenze** siano fra loro **adiacenti orizzontalmente**, ci autorizza a ricercare questo tipo di attacco nello sviluppo di una riga di figure formata da 36 colpi di roulette (zero escluso). E' chiaro che nell'ipotesi il disegno ricercato non si realizzi in 36 colpi, la partita dovrà essere stoppata e si dovrà cominciarne un'altra addebitandogli l'esposizione. Come ho già detto in precedenza, l'aggiunta a un ciclo di ulteriori numeri, che non siano essi stessi un intero ciclo, non da una sicurezza sugli esiti ricercati. La ricerca del disegno, però, non si esaurisce qui. Saranno posti in atto degli accorgimenti che ci potranno aiutare a chiudere la partita con un utile, anche senza aver ottenuto la chiusura base.

NUMERI PIENI
FIGURE DI 2 A MODALITA' 3
ALLA 3^{A} ORIZZONTALE UNITA

Il gioco base consiste nel ricercare la **terza barra orizzontale unita** (senza soluzioni di continuità) in una riga dello schema delle figure.

<u>Descrizione dello schema.</u>

Abbiamo 3 schemi che formano lo schema totale.

Numeri della permanenza.

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

Formazione delle figure.

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

Schema delle figure.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2

Nel primo, intestato a sinistra con la Chance di base delle terzine, sono inseriti i numeri pieni che escono dalla permanenza. Ogni numero è inserito nella corrispondente terzina.

Nel secondo, sempre intestato con la Chance di base delle terzine, sono inseriti i simboli prodotti dal primo schema. Qui sono inseriti i simboli 0, 1, 2 a seconda che il numero sia l'uguale (0), il successivo (1), oppure il secondo successivo (2) del numero precedentemente inserito in quella terzina.

Nel terzo, intestato con le 9 figure, sono inserite orizzontalmente le barre che rappresentano le figure formatesi nel secondo schema. In questo schema si dovrà ricercare la **terza barra orizzontale unita**.

Accorgimenti contro la mancata chiusura.

Prima ho accennato che la chiusura di una terza orizzontale può anche fallire. E' sufficiente che, a causa di numerosi doppioni sulle posizioni già uscite, non vi sia un adeguato allargamento delle barre (come nella terza riga del precedente esempio) e in quella situazione può succedere che in 36 colpi non si realizzi la chiusura di una terza barra unita. Per limitare questa eventualità possiamo iniziare il gioco puntando le relative terzine anziché direttamente i pieni. Superato il limite espositivo degli 11 pezzi si passerà ai cavalli e, superato il limite espositivo dei 17 pezzi, si passerà ai pieni, E' chiaro che non appena si perviene a un utile si dovrà abbandonare la partita per cominciarne un'altra. Un rafforzamento delle puntate può essere fatto con la combinazione “pieno e cavallo” qualora a quel punto non si sia pervenuti all'utile.

L'unica situazione che può essere incerta è la scelta del cavallo nel caso il numero **titolare** da puntare sia della colonna centrale. Si sceglierà il cavallo di destra o di sinistra? E' una questione valutabile, che io ho risolto scegliendo il cavallo che comprende l'ultimo numero uscito di quella terzina. Se ci sono 12 doppioni di numeri ritengo più adeguato il coinvolgimento di un numero già uscito piuttosto di uno che può essere compreso fra i 12 che non usciranno.

Descrizione del Carnet delle puntate.

Il gioco base indica che dobbiamo puntare numeri pieni, ma poiché partiamo puntando terzine, poi cavalli e infine pieni singoli (o con cavallo) ho trovato un po' di difficoltà nel segnalare a quale chance si riferisce la puntata che indica come oggetto il numero pieno **titolare** del gioco. Ho risolto la questione indicando in pedice, prima del numero pieno, se la puntata si riferisce a una terzina ($_T$), a un cavallo ($_C$), a un pieno ($_P$). Se si arriva a puntare cavallo e pieno ci sarà l'indicazione ($_{CP}$). Il numero dei pezzi puntati, come al solito, è indicato in pedice dopo il numero titolare del gioco. Vediamone qualche esempio con il 14 come numero titolare del gioco.

1°) $_T14_1$: La puntata si riferisce alla terzina 13 perché il 14 fa parte di quella terzina. Pezzi puntati 1.

2°) $_C13/14_1$ o $_C14/15_1$: La puntata si riferisce al cavallo indicato. Pezzi puntati 1.

3°) $_{CP}13/14_2$ o $_{CP}14/15_2$: La puntata si riferisce al cavallo indicato e al pieno del 14 che è il numero titolare del gioco base. I pezzi puntati sono 2; uno per il cavallo e uno per il pieno.

Se l'incasso del numero titolare e del cavallo non sono sufficienti a raggiungere un utile, può essere aumentata la mise sul pieno o sul cavallo. Questa è una scelta del giocatore che dovrà valutare le proprie disponibilità. Se aumenta il cavallo avrà più possibilità di chiusura. Se aumenta il pieno avrà la possibilità di incassare di più. Passiamo ora alla prima partita inserendo i numeri fino al primo simbolo.

1^A Partita.

Perman. 14 17 3 32 16

Numeri della permanenza.		Formazione delle figure.		Schema delle figure.		
1	3	1		0 0 0	1 1 1	2 2 2
4		4		0 1 2	0 1 2	0 1 2
7		7				
10		10				
13	14	13				
16	17 16	16	2			
19		19				
22		22				
25		25				
28		28				
31	32	31				
34		34				

Il 16 è il secondo entrato nella terzina 16 e siccome il precedente numero era il 17, abbiamo posto il simbolo 2 (secondo successivo nell'ordine della terzina) nello schema dei simboli. Inseriamo altri numeri fino alla formazione di una prima figura.

Perman. 24 29 23 27 32 20 10 17

Numeri della permanenza.		Formazione delle figure.		Schema delle figure.		
1	3	1		0 0 0	1 1 1	2 2 2
4		4		0 1 2	0 1 2	0 1 2
7		7				/
10	10	10				
13	14	13				
16	17 16 17	16	2 1			
19	20	19				
22	24 23	22	2			
25	27	25				
28	29	28				
31	32 32	31	0			
34		34				

Il 23 ha inserito un altro simbolo 2. Il 32 ha inserito un simbolo 0. Con il 17 abbiamo inserito il simbolo 1 nella terzina 16 e quindi abbiamo formato la prima figura 21. A questo punto abbiamo inserito la prima barra nello schema delle figure sotto la figura 21. Ora andiamo avanti fino alla prima apertura.

Perman. 30 28 13 23

Numeri della permanenza.		Formazione delle figure.		Schema delle figure.		
1	3	1		0 0 0	1 1 1	2 2 2
4		4		0 1 2	0 1 2	0 1 2
7		7			/ .	/ / .
10	10	10				
13	14 13	13	2 2			
16	17 16 17	16	2 1			
19	20	19				
22	24 23 23	22	2 0			
25	27	25				
28	29 30 28	28	1 1			
31	32 32	31	0			
34		34				

15

Con il 30 abbiamo inserito un simbolo 1. Con il 28 abbiamo inserito un altro simbolo 1 formando al figura 11, che abbiamo inserito nello schema delle figure con una barra sotto la figura 11. Con il 13 abbiamo inserito il simbolo 2. Con il 23

abbiamo inserito il simbolo 0 e formato la figura 20. Abbiamo inserito la barra sotto la corrispondente figura nello schema delle figure e abbiamo ottenuto la prima apertura di gioco per le figure 12 e 22 (evidenziate con un puntino) che, formandosi, completeranno una terza orizzontale unita nello schema delle righe. A questo punto dobbiamo guardare dove sono le posizioni giocabili controllando nello schema della formazione delle figure se vi sono iniziali con i simboli 1 e 2. Troviamo solo una iniziale 2 nella terzina 13 e quindi il numero titolare sarà il 15 perché, uscendo, farà inserire un simbolo 2 nello schema delle figure. Mettiamo in atto l'accorgimento della puntata allargata cominciando a puntare la terzina 13.

Perman. 6 3 28 9 8

Numeri della permanenza.

1	3 3
4	6
7	9 8
10	10
13	14 13
16	17 16 17
19	20
22	24 23 23
25	27
28	29 30 28 28
31	32 32
34	

Formazione delle figure.

1	0			
4				
7	2_2			7
10				
13	2_2			15
16	2 1			
19				
22	2 0			
25				
28	1 1	0		
31	0			
34				

Schema delle figure.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2
				/	•	/	/	•

N°	Terzine/Cavalli/Pieni	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
6	$_T15_1$	-1			
3	$_T15_1$	-2			
28	$_T15_1$	-3			
9	$_T15_1$	-4			
8	$_T15_1$	-5			

Con il numero 8 abbiamo inserito un 2 e quindi abbiamo un'altra apertura per la formazione della figura 22. Mettiamo in gioco anche la terzina 7 il cui numero titolare è il 7.

Perman. 27 9

Numeri della permanenza.

1	3 3
4	6
7	9 8 9
10	10
13	14 13
16	17 16 17
19	20
22	24 23 23
25	27 27
28	29 30 28 28
31	32 32
34	

Formazione delle figure.

1	0			
4				
7	$2_2$1			7
10				
13	2_2			15
16	2 1			
19				
22	2 0			
25	0			
28	1 1	0		
31	0			
34				

Schema delle figure.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2
				/	•	/	X	•

N°	Terzine/Cavalli/Pieni	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
27	$_T15_1$ $_T7_1$	-5			
9	$_T15_1$ $_T7_1$+	-7			
		-9	+12		+3

Con il 9 abbiamo inserito il simbolo 1 nella terzina 7 formando la figura 21 che è un doppione. Abbiamo sbagliato la figura che cercavamo (22) ma abbiamo vinto

comunque la terzina come puntata allargata. Otteniamo un utile di 3 pezzi e siccome lo scopo è stato comunque raggiunto, chiudiamo la partita. Non ci interessa vedere come proseguirà la partita. Non ci interessa se continuando ci sono altre vincite fino a centrare il pieno titolare della puntata. Noi abbiamo ottenuto un utile che, anche se non dovuto al gioco base, ci ha comunque fatto raggiungere lo scopo. Questo è il comportamento più sensato che dobbiamo tenere, ma la curiosità che potrebbe avere qualcuno, mi induce a una dimostrazione riassuntiva del seguito fino ad ottenere la chiusura di una terza orizzontale unita.

Perman. 21 0 25 30 10 30 31 | 21 |

Numeri della permanenza.

1	3 3
4	6
7	9 8 9
10	10 10
13	14 13
16	17 16 17
19	20 21 21
22	24 23 23
25	27 27 25
28	29 30 28 28 30 30
31	32 32 31
34	

Formazione delle figure.

1	0_0			3
4				
7	2 1			
10	0_0			10
13	2_2			15
16	2 1			
19	$1_{02}0$			20 21
22	2 0			
25	0 1			
28	1 1	0 2	0_0	30
31	0_02			~~32~~
34				

Schema delle figure.

0 0 0	1 1 1	2 2 2
0 1 2	0 1 2	0 1 2
• / X	/ / •	/ X •

N°	Terzine/Cavalli/Pieni	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
21	$_T15_1$	-1			
0	$_T15_1$ $_T20_1$	-3			
25	$_T15_1$ $_T20_1$	-5			
30	$_T15_1$ $_T20_1$	-7			
10	$_T15_1$ $_T20_1$ $_T3_1$ $_T32_1$	-11			
30	$_C2/3_1$ $_C10/11_1$ $_C14/15_1$ $_C20/21_1$ $_C31/32_1$	-16			
31	$_{CP}2/3_2$ $_{CP}10/11_2$ $_{CP}14/15_2$ $_{CC}20/21_2$ $_{CP}29/30_2$ $_{CP}31/32_2$ +	-28	+18	-10	
21	$_C2/3_1$ $_C10/11_1$ $_C14/15_1$ $_{CC}20/21_2$ ++ $_C29/30_1$	-34	+36		+20

Con il 31 abbiamo vinto la puntata allargata sul cavallo 31/32 e quindi il numero titolare 32 è stato abbandonato. Con il 21 abbiamo vinto il cavallo 20/21 da 2 pezzi perché i due numeri erano titolari del gioco base e dovevano essere puntati entrambi (puntando 2 pezzi a cavallo abbiamo risparmiato la mancia). Abbiamo inserito il simbolo 0 e formato la figura 10 che forma la terza barra unita nello schema delle figure. Abbiamo chiuso il gioco base, prima recuperando parte dell'esposizione con una puntata allargata e poi chiudendo il gioco con un pieno (cavallo doppio). L'utile totale della continuazione della partita è stato di 20 pezzi che sommati ai 3 precedenti danno 23 pezzi di utile.

E' un gioco che se è portato avanti oltre il primo utile, che sia ottenuto però con una puntata allargata **e non** con il numero titolare, può dare ragguardevoli incassi. E' chiaro che se le vincite sulle puntate allargate si presentano con una certa frequenza prima di ottenere la chiusura definitiva con il numero titolare, il margine di guadagno finale può essere rilevante. Tutto questo però per un giocatore disposto ad un gioco incalzante e molto poco tranquillo.

Avrete notato che con l'incasso del 31 stavo puntando sul cavallo 31/32 e sul pieno 32 e che, una volta preso il cavallo, sono ritornato alla puntata allargata del solo

cavallo perché l'incasso, anche di un solo cavallo, ci avrebbe dato un utile di 2 pezzi. Fortunatamente è uscito il 21 che era contitolare con il 20 e quindi è come se avessimo preso un pieno. Come avrete capito la conduzione del gioco si presta a molteplici possibilità comportamentali e ognuno potrà scegliere il metodo che preferisce: fermarsi al primo utile o proseguire fino alla chiusura del gioco base. Dopo quel traguardo è consigliabile non tentare la sorte. Il risultato è stato raggiunto.

Ora facciamo una seconda partita iniziando dal punto in cui ci eravamo fermati con la vincita sulla terzina. Inseriamo i numeri fino alla prima apertura di gioco.

2^A^ Partita.

Perman. 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28

Numeri della permanenza.

1	1
4	4
7	7
10	10 11 10
13	13 13
16	16 18 17
19	21 21
22	24
25	25
28	30 30 28
31	31 33 32
34	34 34

Formazione delle figure.

1				
4				
7				
10	1 2			
13	0 $_0$			13
16	2 2			
19	0 $_0$			21
22				
25				
28	0 1			
31	2 2			
34	0 $_0$			34

Schema delle figure.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2

Con il 28 abbiamo inserito la figura 01 e aperto la figura 00 (evidenziata con il puntino) che lega con la 22, unendo le due estremità della riga. Ci sono 3 aperture di gioco nelle terzine 13 (con titolare il 13), 19 (con titolare il 21) e 34 (con il 34).

Perman. 16 33 7 13

Numeri della permanenza.

1	1
4	4
7	7 7
10	10 11 10
13	13 13 13
16	16 18 17 16
19	21 21
22	24
25	25
28	30 30 28
31	31 33 32 33
34	34 34

Formazione delle figure.

1				
4				
7	0 $_0$			7
10	1 2			
13	0 $_0$0			13
16	2 2	2		
19	0 $_0$			21
22				
25				
28	0 1			
31	2 2	1		
34	0 $_0$			34

Schema delle figure.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2

N°	Terzine/Cavalli/Pieni	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	$_T13_1$ $_T21_1$ $_T34_1$	-3			
33	$_T13_1$ $_T21_1$ $_T34_1$	-6			
7	$_T13_1$ $_T21_1$ $_T34_1$	-9			
13	$_C13/14_1$+ $_C20/21_1$ $_C34/35_1$ $_C7/8_1$	-13	+18		+5

Con il 13 abbiamo inserito la figura 00 nello schema delle figure ottenendo la terza orizzontale unita. Abbiamo vinto il gioco base con la puntata allargata al cavallo

e abbiamo ottenuto un utile di 5 pezzi. A questo punto dobbiamo in ogni caso chiudere la partita perché, non solo abbiamo raggiunto lo scopo, ma abbiamo anche ottenuto la chiusura del disegno base e le attuali aperture in gioco non sarebbero più valide. La figura 00 non farebbe più parte di eventuali nuove aperture che comunque, senza una ragione giustificata, sarebbero aleatorie, anche se mancherebbero ancora due barre per la configurazione tendenziale. Comunque, senza una meta, alla roulette non si va da nessuna parte.

Facciamo un'ultima partita.

3^A Partita.

Perman. 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27

	Numeri della permanenza.		Formazione delle figure.		Schema delle figure.
1		1			0 0 0 1 1 1 2 2 2
4		4			0 1 2 0 1 2 0 1 2
7	9 9	7	0_1	7	/ • /
10		10			
13		13			
16	18	16			
19	19 20	19	1		
22	22 23	22	1		
25	27 27 27	25	0 0		
28		28			
31	32 32 31	31	0 2		
34	34 36	34	2		

Con il 31 abbiamo inserito la figura 02 e con il 27 la 00. L'apertura è ora per la figura 01 che, uscendo, forma una terza orizzontale unita.

Perman. 18 1 4 34 | 30 23

	Numeri della permanenza.		Formazione delle figure.		Schema delle figure.
1	1	1			0 0 0 1 1 1 2 2 2
4	4	4			0 1 2 0 1 2 0 1 2
7	9 9	7	0_1	7	/ • / / • / •
10		10			
13		13			
16	18 18	16	0_1	16	
19	19 20	19	1_1	21	
22	22 23 23	22	1 0		
25	27 27 27	25	0 0		
28	30	28			
31	32 32 31	31	0 2		
34	34 36 34	34	2 1		

N°	Terzine/Cavalli/Pieni	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
18	$_T7_1$	-1			
1	$_T7_1$ $_T16_1$	-3			
4	$_T7_1$ $_T16_1$	-5			
34	$_T7_1$ $_T16_1$	-7			
30	$_T7_1$ $_T16_1$	-9			
23	$_T7_1$ $_T16_1$	-11			

Con il 34 abbiamo inserito la figura 21 e aperto al gioco la figura 22 che, facendo il giro della riga, si lega alla figura 00. Con il 23 abbiamo inserito la figura 10 e aperto la 11 che lega con la 10 e la 02. A questo punto, essendo arrivati a

un'esposizione di 11 pezzi passiamo a puntare i cavalli. Non ci sono scelte da fare perché i numeri titolari sono tutti di colonne laterali e quindi la scelta del cavallo è obbligata.

Perman. 14 12 11 15 6 22 24

Numeri della permanenza.

1	1
4	4 6
7	9 9
10	12 11
13	14 15
16	18 18
19	19 20
22	22 23 23 22 24
25	27 27 27
28	30
31	32 32 31
34	34 36 34

Formazione delle figure.

1				
4	2_2			**5**
7	0_1			**7**
10	2_2			**10**
13	1_1			**13**
16	0_1			**16**
19	1_1			**21**
22	1 0	$2_2$2		**24**
25	0 0			
28				
31	0 2			
34	2 1			

Schema delle figure.

0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	1	2	0	1	2	0	1	2
/	•	/	/	•			/	/•

N°	Terzine/Cavalli/Pieni	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-11			
14	$_{C}7/8_1$ $_{C}16/17_1$ $_{C}20/21_1$	-14			
12	$_{C}7/8_1$ $_{C}16/17_1$ $_{C}20/21_1$	-17			
11	$_{CP}7/8_2$ $_{CP}16/17_2$ $_{CP}20/21_2$	-23			
15	$_{CP}7/8_2$ $_{CP}16/17_2$ $_{CP}20/21_2$ $_{CP}10/11_2$	-31			
6	$_{CP}7/8_2$ $_{CP}16/17_2$ $_{CP}20/21_2$ $_{CP}10/11_2$ $_{CP}13/14_2$	-41			
22	$_{CP}7/8_2$ $_{CP}16/17_2$ $_{CP}20/21_2$ $_{CP}10/11_2$ $_{CP}13/14_2$ $_{CP}5/6_2$	-53			
24	$_{CP}7/8_3$ $_{CP}16/17_3$ $_{CP}20/21_3$ $_{CP}10/113$ $_{CP}13/14_3$ $_{CP}5/6_3$ $_{CP}23/24_3$+++	-74	+90		+16

Con il 24 abbiamo vinto un cavallo da 1 e un pieno da 2. Abbiamo inserito la figura 22 che forma la terza orizzontale unita assieme alle figure 21 e 00 (facendo il giro della riga). Poiché abbiamo chiuso il gioco base chiudiamo la partita con un utile di 16 pezzi. L'utile della giornata è stato di 44 pezzi.

Conclusioni.

Dobbiamo considerare che il gioco base può contare su una sola chiusura e per giunta nemmeno certa. Nei casi di forti calori (doppiamenti di figure già presenti) ci può essere una penuria di allargamenti e magari i pochi esistenti si potrebbero disporre in modo da non ottenere una terza barra unita. La cosa però non dovrebbe essere frequente, anche se nelle poche prove effettuate io non l'ho mai trovata.

Poiché la chiusura del gioco puro e semplice avviene con l'uscita di un numero pieno che forma la figura ricercata, stiamo parlando di vincere sui singoli pieni. Se però insistiamo maggiormente sulla puntata allargata, magari con una montante fino a un certo limite prima di aggiungere il pieno, credo che il mancato realizzo di un utile sia cosa molto difficile. La chiusura del gioco base può anche non avvenire, ma la chiusura per sopraggiunto utile sulla puntata allargata, credo non possa mancare. A quel punto a noi non interesserà più il prosieguo della partita perché avremo raggiunto lo scopo. Il prosieguo di una partita che ha ottenuto comunque un utile, anche senza la chiusura base, non è assolutamente consigliabile.

NINO ZANTIFLORE