NUMERI PIENI

SPECCHIO SU FIGURE ORDINALI

FIGURE DI 2 A MODALITA'3

Credo che ormai tutti sappiano cosa sono le tradizionali **Figure** alla roulette. Ci sono tre tipi di Figure che possiamo definire TRADIZIONALI e che riguardano i singoli **numeri**, le **Chances Semplici** e le **Dozzine/Colonne**.

FIGURE TRADIZIONALI.

Figure dei numeri.

Le Figure dei singoli **Numeri Pieni** si riferiscono alla somma dei componenti il numero e sono costituite in gruppi di 4 numeri per un totale di **9 Figure**. Lo zero ne è escluso. Le elenco qui di seguito e ogni Figura deve essere letta in verticale.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

Per esempio la Figura dell'8 è costituita dai quattro numeri 8 17 26 35. E' facile capire che la somma dei due termini dei tre numeri oltre il primo forma il primo numero. Così 1+7 fa 8, 2+6 fa 8, 3+5 fa 8. La Figura del 2 è costituita dai quattro numeri 2 11 20 29. Il 29 è l'unico numero che necessita di due somme**:** 9+2=11 e 1+1=2. Ogni numero, escluso lo zero, appartiene a una Figura e quindi quando si parla della Figura di un numero si intende i 4 numeri di cui quel numero fa parte.

Figure delle Chances Semplici.

Le figure delle Chances Semplici sono dette a **modalità 2** perchè ci sono solo 2 opzioni per stabilirne i termini. Per esempio abbiamo Rosso o Nero e nessun altra opzione. Quindi per fare la scelta abbiamo una sola chance (per questo gli è attribuito il termine Semplice). La Figura può essere composta di 2 o più colpi di roulette e perciò avremo **Figure di 2**, **Figure di 3**, **Figure di 4** e così via, secondo quanti termini vogliamo sia formata la Figura. La loro composizione è determinata dal calcolo combinatorio e le **Figure di 2** sono 4.

1	2	3	4
R	R	N	N
R	N	N	R

Le **Figure di 3** sono 8.

1	2	3	4	5	6	7	8	
R	R	R	R	N	N	N	N	4 primi termini iniziano a R e quattro a N.
R	R	N	N	N	N	R	R	I 4 termini a R e a N sono accoppiati.
R	N	R	N	N	R	N	R	I 4 termini a R e a N sono alternati.

Figure delle Dozzine/Colonne.

Le Chances delle Dozzine/Colonne sono costituite di 3 elementi ciascuna e quindi le Figure che ne derivano sono a **Modalità 3**. Possono essere costruite con 2 o 3 colpi di roulette e formare quindi Figure di 2 o di 3. Le prime sono 9 e le seconde sono 27. Ecco le 9 **Figure di 2** sulle Dozzine/Colonne, sempre da leggere in verticale.

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

Le Figure di 3 possibili sono 27, ma ne tralasciamo la visualizzazione perchè sono troppe per un qualsiasi gioco di calore o allargamento.

Queste sono le Figure tradizionalmente conosciute, ma poi ci sono alri quattro tipi di Figure che possiamo definire NON TRADIZIONALI e che si possono costruire con le Chances Multiple**.** Uno di questi tipi di Figura riguarda propriamente la Chance Multipla delle **Sestine**, mentre gli altri tre tipi riguardano la **direzione**, la **posizione** o l'**ordine** di un **risultato** sulle Chances Multiple. Prima di esaminarle singolarmente, però, dobbiamo stabilire una "nomenclatura" per menzionare correttamente con un termine appropriato ciò che vogliamo indicare. Vediamo questi termini per ordine di grandezza che li caratterizza.

Chances di base: E' la Chance generica che contiene degli **elementi** che contengono dei **componenti**. Per esempio**:** Chance di base: **Terzine**; Elementi**: Nonarie**; Componenti**:** 3 **Terzine**.

Elementi della Chance di base: Sono contenuti nella Chance di base e contengono i componenti. Le Nonarie sono gli elementi della Chance di base Terzine e contengono 3 componenti Terzine. Le Sestine sono gli elementi della Chance di base Dozzine e contengono 2 componenti Terzine.

Componenti degli Elementi: Sono contenuti negli elementi e producono i simboli per la costruzione delle Figure Direzionali, Posizionali o Ordinali. Possono essere in numero di 2 o di 3 secondo la **Modalità** della Figura che si vuole costruire. Una Sestina ha 2 componenti Terzine (Modalità 2) o 3 componenti Cavalli (Modalità 3). Una Terzina ha 3 componenti Pieni (Modalità 3). Una Dozzina ha 2 componenti Sestina (Modalità 2).

Secondo questa classifica abbiamo una definizione generica del contenitore chiamato **Chance di base**; una definizione specifica delle frazioni contenute nel contenitore e chiamate **elementi** e una definizione specifica del **contenuto** finale interno alle frazioni (o elementi), che costruisce le Figure.

A questo punto però dobbiamo fare una distinzione secondo i componenti finali che costruiscono le Figure e cioè dobbiamo distinguere se i componenti finali della

Chance sono due o tre. Dobbiamo cioè decidere la **Modalità** delle Figure che vogliamo costruire e quindi vediamo di cosa si tratta.

Chances a modalità 2.

Per costruire delle Figure a **Modalità 2** dobbiamo attribuire a ogni elemento della Chance di base 2 componenti. Possiamo considerare a Modalità 2 le seguenti Chances.

Chances Semplici perchè i loro componenti sono due**:** R/N, P/D, P/M. Queste sono le classiche Figure sulle Semplici e qualunque sia la loro lunghezza, saranno sempre a Modalità 2 perchè al loro interno ci sono soltanto 2 Semichances.

Dozzine se i loro componenti finali sono le due Sestine in esse contenute. La Chance di base è costituita di tre elementi al cui interno ci sono 2 componenti Sestine.

Sestine se i loro componenti finali sono le due Terzine in esse contenute. La Chance di base è costituita di 6 elementi al cui interno ci sono 2 componenti Terzine.

Cavalli se i loro componenti finali sono i due Pieni in essi contenuti. La Chance di base è costituita di 18 elementi al cui interno ci sono 2 componenti Pieni.

In pratica siamo noi a scegliere e decidere di giocare con Figure a modalità 2 e quindi attribuiremo agli elementi 2 componenti, che serviranno a formare i simboli delle figure.

Chances a modalità 3.

Appartengono a questa categoria tutte le Chances di base i cui **elementi** possono contenere 3 **componenti**.

P/M: se i loro componenti finali sono le 3 Sestine. E' l'unica Chance Semplice divisibile in due elementi (M o P) al cui interno ci sono 3 componenti Sestine.

Dozzine/Colonne: i loro componenti finali possono essere solo tre. Sono due tipi di Chances di base diversi, al cui interno ci sono 3 elementi che coincidono con i componenti: Dozzine o Colonne. Possiano formare Figure di 2 o di 3 colpi, ma la Modalità rimane sempre di 3.

Nonarie: i loro componenti finali possono essere soltanto le tre Terzine. La Chance di base è costituita di 4 elementi al cui interno ci sono 3 componenti Terzine.

Sestine: se i loro componenti finali sono i 3 cavalli. La Chance di base è costituita di 6 elementi al cui interno ci sono 3 componenti Cavalli.

Terzine: i loro componenti finali sono i 3 Pieni. La Chance di base è costituita di 12 elementi al cui interno ci sono 3 componenti Pieni.

In pratica si considera la Chance di base secondo il numero dei componenti contenuti nei suoi elementi e così possiamo giocare sulla Chance delle **Sestine** con la **Modalità 2** se consideriamo come componenti finali le due Terzine, o con la **modalità 3** se consideriamo come componenti finali i tre Cavalli. Possiamo giocare sulla Chance delle **Dozzine** con la **modalità 2** se consideriamo le 2 sestine che le compongono, o con la **modalità 3** se i componenti finali sono le 3 dozzine stesse.

La Modalità con cui si gioca una Chance è **relativa** ai componenti finali dei suoi elementi. In pratica una stessa Chance può essere giocata a Modalità 2 o 3 secondo il tipo di Figure che vogliamo costruire.

Passiamo ora alle Figure non tradizionali esaminandole singolarmente.

FIGURE NON TRADIZIONALI.

Ho definito queste figure "NON TRADIZIONALI" perchè sono poco conosciute dalla generalità dei giocatori.

Figure delle Chances Multiple.

Per Chance Multipla si intende sia il numero singolo, che un gruppo di numeri che forma le varie combinazioni giocabili alla roulette. Un **numero** è definito **Chance Multipla** perchè per sceglierlo abbiamo 37 possibilità diverse. Per scegliere una **sestina** ne abbiamo 6; per una **terzina** ne abbiamo 12 ecc. e quindi sono tutte Chances Multiple. Anche in questi casi possiamo costruire delle Figure con 2 o più colpi di roulette, formando **Figure di 2**, **Figure di 3** e così via.

Un primo gruppo di Figure non tradizionali, che possiamo definire "**Figure dirette**", è formato direttamente dagli elementi che compongono una Chance. Per le Sestine avremo 36 **Figure di 2** che generalmente si dispongono in uno schema quadrato come il seguente.

11	12	13	14	15	16
21	22	23	24	25	26
31	32	33	34	35	36
41	42	43	44	45	46
51	52	53	54	55	56
61	62	63	64	65	66

Ogni numero rappresenta il raggruppamento di due Sestine; cosi il numero 11 rappresenta l'accoppiamento di due sestine 1. Il 54 delle due Sestine 5 e 4; il 32 delle due Sestine 3 e 2; e così via. Il primo termine di ogni numero è l'iniziale della Figura, mentre il secondo è la finale. A questo schema si possono applicare giochi con il Paroli o con il puntamento della Sestina finale dopo aver rilevato la Sestina iniziale. Si possono costruire diversi tipi di schema con diverse disposizioni delle Figure. Saranno oggetto di future pubblicazioni.

Se vogliamo costruire le Figure di 3 con le Sestine ne avremo 216. Per le Terzine avremo 144 Figure di 2 e per le Figure di 3 alle Terzine (1.728), è meglio lasciar perdere. E' inutile creare grandi schemi con grandi quantitativi di Figure perchè più aumenta il campo d'azione, più aumenta l'impegno economico per sostenere la maturazione di un qualsivoglia disegno.

Figure Direzionali.

Mi sono state tramandate dal mio Maestro negli anni '80 e le abbiamo viste con i sistemi ad esse dedicati applicandole alle Nonarie. Hanno un senso se applicate alle **Figure di 3 a Modalità 3**. Significa che la Figura è formata da 3 colpi di roulette e che gli elementi della Chance di base devono contenere 3 componenti come per esempio le 3 Terzine delle Nonarie, o i 3 Cavalli delle Sestine, o i 3 Pieni delle

Terzine. Ricordo brevemente che per costruire una figura direzionale si attribuisce il simbolo 1 al primo componente che entra nella figura. Al secondo componente che entra si attribuisce ancora il simbolo 1 se è uguale al precedente, oppure gli si attribuisce il simbolo 2 se è diverso e cioè uno degli altri due. Al terzo componente che entra si attribuisce il simbolo 1 se è uguale al primo; 2 se è uguale al secondo; 3 se è il diverso dai primi due. Per queste figure il calcolo combinatorio riesce a costruire soltanto le 5 figure elencate qui sotto, che sono molto meno delle 27 di un tradizionale sviluppo sulle Figure di 3 a modalità 3.

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

Queste sono le 5 combinazioni possibili delle Figure Direzionali, costruibili con 3 colpi di roulette e per una migliore comprensione vi rimando ai sistemi sulle **Nonarie** pubblicati qualche anno fa. Uno dei vantaggi di queste figure è il fatto che, essendo 5, non c'è una situazione di parità fra quelle sortite e quelle mancanti. Da una situazione di meno della metà (2 figure) si passa in un sol colpo a una situazione equiparabile ai due terzi (3 su 5) saltando la parità.

Figure Posizionali.

Le ho create allo scopo di limitare in qualche modo l'allargamento delle aperture nei giochi a maturazione geometrica. Se le Figure Direzionali considerano la "**direzione**" presa da una successiva sortita rispetto alla precedente, le **Figure Posizionali** considerano la "**posizione**" occupata dalla "precedente sortita", rispetto alla "sortante", nella permanenza. I simboli delle Figure sono stabiliti dalla precedente posizione dello stesso numero (o Chance) nella permanenza, andando a ritroso nella permanenza stessa. Mentre le Figure direzionali si applicano ai **componenti** della Chance, le Figure Posizionali si applicano all'**ubicazione** della Chance nella permanenza. Abbiamo due tipi di relevazione**:** la rilevazione "**totale**" e la "**finale**". Il vantaggio di queste Figure è che non si va mai a giocare Chances in ritardo perchè i disegni ricercati si formano sui doppiaggi causati dalla **Legge del terzo** e tendono a confinarsi in una ristretta zona dello schema. Anche una Chance appena uscita può mettersi in ritardo, ma il confinamento delle Chances (o delle Figure con esse costruite) in una ristretta zona dello schema, ci da il vantaggio di una ricerca più mirata. Non c'è una loro descrizione standard perchè possono essere formate dal tipo di rilevazione e dalla quantità dei componenti l'elemento della Chance di base. Se prendiamo come elemento le Sestine avremo 6 posizioni possibili con i Pieni, 3 con i Cavalli e 2 con le terzine. Se prendiamo le Terzine ne avremo 3 sempre con i Pieni e così via. Per una loro esaustiva comprensione vi rimando ai relativi inserti che riguardano le Figure Posizionali sulle Terzine.

Figure ordinali.

Se le Figure Direzionali considerano la "**direzione**" presa da una successiva sortita rispetto alla precedente e se le Figure Posizionali considerano la "**posizione**"

occupata dalla "precedente sortita" rispetto alla "sortante" nella permanenza, le **Figure Ordinali** considerano "**l'ordine**" in cui sono disposti i componenti (numeri o Sottochances) all'interno di un elemento della Chance di base. Se prendiamo come elemento le Terzine, vediamo che sono costituite di 3 "**componenti numeri**", ordinati in modo crescente e quindi la loro entrata disordinata in uno schema costruirà delle Figure Ordinali i cui simboli saranno formati dall'ordine in cui si trovano i tre numeri stessi all'interno della Terzina. Vedremo più avanti la modalità con cui si costruiscono. Perchè abbiano un senso, queste Figure dovranno essere a **Modalità 3**.

Le possibili **Figure Ordinali di 2 a Modalità 3** sono 9 e sono determinate dal calcolo combinatorio in questo modo.

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

In pratica sono uguali alle classiche Figure di 2 sulle Dozzine/Colonne, con la differenza che i simboli 1-2-3 sono sostituiti dai simboli **0-1-2**.

Le **Figure Ordinali di 3** possibili sono 27, ma ne tralasciamo la visualizzazione perchè sono tante e al momento non ho mai considerato per esse un qualsiasi gioco di calore o allargamento.

La definizione delle Figure Ordinali deriva dalla differenza fra i numeri Cardinali (1-2-3 ecc.) e i numeri Ordinali (1°-2°-3° ecc.) perchè riguardano l'ordine in cui si trovano i numeri, o le Chances, nel tappeto della roulette, all'interno di un **elemento** che li contiene. Lo scopo della loro creazione era di sfruttare il fatto che non tutti i componenti di una Chance di base escono con lo stesso ordine, ma se gli elementi della Chance di base sono più di 9, ci saranno per forza dei doppioni di Figure nell'ordine delle sortite. Qualora gli elementi della Chance di base siano meno di 9, saranno i vari tentativi su ognuno di essi a superare i 9 risultati e ottenere quindi la condizione necessaria al doppiaggio della figura. Se per esempio consideriamo le Terzine, queste sono 12 mentre le Figure Ordinali di 2 sono soltanto 9. E' evidente che, completando una Figura per Terzina, ci saranno per forza dei doppiaggi di Figura. Se qualche Terzina si mette in ritardo e quindi non completa alcuna Figura, significa che le altre Terzine completeranno più figure ciascuna, con le quali supereremo la quantità delle 9 Figure possibili, ottenendo comunque dei doppiaggi.

Per rendere possibili queste Figure, l'ordine dei componenti all'interno della Chance non ha un inizio e una fine, ma è considerato come **circolare** e quando si arriva alla fine del tappeto, o della Chance, si ricomincia dal suo inizio. Prendiamo come esempio dimostrativo la Chance di base delle Terzine che ha come **elementi** le 12 Terzine stesse e come **componenti** i 3 numeri che le compongono. Prendiamo la Terzina 4 e vediamo che è costituita, nell'ordine, dai numeri 4-5-6. Durante lo svolgersi della permanenza questi tre numeri entreranno nello schema con qualsiasi ordine e ogni volta che ne entra uno, questo è in relazione con il precedente secondo l'ordine in cui è disposto nel tappeto. Tale relazione è definita con un "**simbolo**" che stabilisce se il numero uscente è il **medesimo** del precedente (simbolo **0**), il **primo**

che segue (simbolo **1**), o il **secondo** che segue (simbolo **2**). Ecco che una sequenza di quei tre numeri produrrà una serie di simboli che costituiranno i termini delle **Figure Ordinali**. Figure che saranno di 2 o di 3 secondo il numero dei termini, ma sempre a **modalità 3**. Se per esempio la sequenza è 4-5-6, i simboli dei due termini che formano la Figura di 2 saranno **1-1** perchè il 5 è successivo al 4 e il 6 è successivo al 5. Se la sequenza è 5-4-6, i simboli dei due termini saranno **2-2** perchè il 4 è il secondo successivo al 5 e il 6 è il secondo successivo al 4. Eccone alcuni esempi.

Sequenza 6-6-5: Figura **0-2**. Il secondo 6 è uguale al precedente; il 5 è il secondo successivo al 6 facendo il giro del tappeto e passando per il 4.

Sequenza 4-4-4: Figura **0-0**. Il secondo 4 è uguale al primo e il terzo 4 è uguale al secondo.

Sequenza 5-4-5: Figura **2-1**. Il 4 è il secondo dopo il 5 facendo il giro del tappeto e il 5 è il seguente al precedente 4.

Per formare una **Figura Ordinale di 2** è necessaria una sequenza di 3 numeri perchè il primo dei tre costituisce il "**riferimento**" per il secondo e il secondo il riferimento per il terzo. Ne consegue che i termini della Figura sono due perchè il primo numero non ha riferimenti. Ciò avviene solo all'inizio di una rilevazione perchè poi, nel continuo della permanenza, ogni numero ha per riferimento il precedente e quindi a ogni sortita si inserisce un simbolo.

Queste premesse ci fanno capire che la formazione di una Figura Ordinale avviene secondo l'ordine dei numeri o delle Chances nel tappeto e il gioco che ora vedremo utilizza le **Figure Ordinali di 2 a Modalità 3**.

NUMERI PIENI

SPECCHIO SUI DOPPIAGGI DELLE FIGURE ORDINALI DI 2 A MODALITA' 3

Descrizione del gioco.

La **Chance di base** coinvolta in questo gioco è quella delle **Terzine**, che ha come **elementi** le **12 Terzine** stesse e come **componenti** finali i **3 numeri Pieni**.

Il gioco consiste nel ricercare il doppiaggio delle 9 Figure Ordinali di 2 che si formano all'interno degli elementi (Terzine). Come abbiamo visto, queste Figure si formano con l'inserimento dei simboli prodotti dai 3 numeri componenti ogni Terzina. A questo punto, però, bisogna limitare il numero delle aperture che senza una loro **riduzione** arriverebbero a coprire molta parte del tappeto. Secondo l'esperienza sperimentale, a lungo andare si arriva sempre a una proliferazione di aperture e a quel punto è necessario un notevole impegno economico. A questo scopo ho diviso lo schema in **due settori** contenenti ciascuno 6 Terzine divise fra Manque e Passe oppure fra Terzine Dispari e Pari (1 o 2). La ricerca del doppiaggio avviene "**a specchio**" e cioè nel primo schema si ricercano i doppiaggi delle Figure che entrano nel secondo e nel secondo si ricercano quelli che entrano nel primo creando, appunto, uno "**specchio**". Sono pervenuto a questo tipo di attacco dopo innumerevoli tentativi miranti a limitare il più possibile l'impegno economico.

Originariamente avevo messo in campo tre distinti giocatori che si dividevano i doppiaggi per Dozzina. Questo modo di agire, però, può diventare troppo oneroso perchè uno dei tre giocatori può mettersi in ritardo e quindi ho preferito agire con un unico giocatore per tutto lo schema, limitando però il numero delle possibili aperture ricorrendo alla "**riduzione**" dello specchio.

In precedenza avevo anche tentato tre strade diverse per dei comportamenti sui doppiaggi e sulle chiusure che fossero più vantaggiosi rispetto agli altri. Li accenno brevemente allo scopo di evitare che qualcuno ci si soffermi a considerarli.

1°) Il primo tentativo è stato di chiudere la partita al **primo doppiaggio** su tutto lo schema. E' chiaro che così facendo arriva la partita in cui le aperture iniziali si allargano prima di ottenere il doppiaggio di una.

2°) Il secondo tentativo prevedeva il **doppiaggio continuo** di tutte le Figure che entrano nello schema, eliminando dalla ricerca del doppiaggio le due Figure più vecchie del gruppo che si allarga a 3. Le possibili 9 Figure di 2 sono composte di **3 gruppi**, di 3 Figure ciascuno, aventi la stessa iniziale. Un gruppo con l'iniziale **0**: 00 01 02; uno con l'iniziale **1**: 10 11 12; uno con l'iniziale **2**: 20 21 22. Con questo tentativo si ricerca il doppiaggio di tutte le figure che entrano nello schema e quando si inseriscono le 3 Figure di una stessa iniziale, si abbandona quell'attacco, mantenendo però valida per il doppiaggio soltanto l'ultima Figura inserita per quel gruppo. Se per esempio entra la Figura 2-0 e poi entra la 2-1, si ricerca il doppiaggio per entrambe. Se poi entra la Figura 2-2, si elimina dalla ricerca le precedenti due Figure 2-0 e 2-1 e si continua la ricerca del doppiaggio solo sulla Figura 2-2; naturalmente, assieme alla ricerca del doppiaggio sugli altri gruppi di Figure che non abbiano raggiunto l'allargamento delle 3 Figure con la stessa iniziale. Dove ciò avviene, si eliminano le due Figure precedenti e si mantiene l'ultima. Questo modo di procedere tenta di sfruttare il ritardo di una Figura che, se non esce, favorisce il doppiaggio sulle altre due del proprio gruppo. In pratica mettiamo in atto il classico detto: "*batti il ferro finchè è caldo*". Qui cerchiamo di mettere in negativa il banco approfittando di quelle situazioni in cui i doppioni battono e ribattono sempre sulle stesse Figure mettendone in ritardo una che non si decide a uscire. Del resto anche sulle Figure vige la Legge del terzo, per cui non tutte le Figure escono e alcune doppiano. Con questo tipo di attacco si cercherebbe di sfruttare lo scarto a nostro vantaggio perchè quando una Figura ritarda, significa che le altre continuano a uscire. Questo comportamento può dare molto, ma è comunque soggetto agli allargamenti delle aperture, sia perchè coinvolge lo schema intero, sia perchè un gruppo di Figure può allargarsi a ripetizione, obbligandoci continuamente a eliminarne due.

3°) Il terzo tentativo cerca **un solo** doppiaggio **su due** dei tre gruppi di Figure. Abbiamo visto che le Figure sono raggruppate in 3 gruppi inizianti con un simbolo diverso che può essere 0, 1, o 2. Quando si è ottenuto il doppiaggio di una Figura su uno dei tre gruppi, si andrà al doppiaggio di una Figura degli altri due gruppi eliminando la ricerca sul gruppo dove si è appena vinto. Una volta ottenuto il secondo doppiaggio in uno dei due gruppi, si concluderà la partita. E' un comportamento

abbastanza valido, che però è soggetto a periodi di stallo dovuti al continuo riformarsi delle figure del gruppo abbandonato dalla ricerca del doppiaggio.

Questi sono i tre tentativi che hanno preceduto il tipo di attacco che ho scelto per questo gioco. Un comportamento in grado di limitare le aperture e garantire comunque un certo quantitativo di incassi all'interno di una partita.

Durata delle partite.

In tutti i miei precedenti sistemi raccomando di interrompere la partita non appena si perviene a un utile. Per non vanificare quella chiusura con altri tentativi incerti, si inizia una nuova partita con numeri nuovi o con una "risalita". La ragione è che se abbiamo ottenuto lo scopo, è inutile forzare la fortuna. Se la disponibilità delle chiusure probabili è superiore a uno, possiamo cercare più incassi utilizzando montanti a incasso fittizio, ma comunque è buona regola fermarsi al primo utile. In questo gioco ci sarà certamente più di una vincita, ma dobbiamo considerare che lo "**specchio**" ricerca il doppiaggio delle Figure che entrano in una metà dello schema, sull'altra metà. Questa "riduzione", resa necessaria per evitare troppi allargamenti di aperture, può sì produrre dei risultati, ma nel posto sbagliato perchè il doppiaggio delle Figure non è ricercato nello stesso settore dove entrano. Se per esempio entrano nel settore Manque, sono ricercati a Passe e viceversa. In base a queste considerazioni consiglio ancora una volta di chiudere la partita non appena si perviene a un utile. Lo scopo è stato raggiunto e non conviene mai forzare le Leggi naturali del caso per ottenere ulteriori risultati. Chi vorrà ottenere di più lo farà a proprio rischio e pericolo.

Puntate allargate.

L'accorgimento della puntata allargata ha lo scopo di fare incassi anche se non si centra il numero titolare della chiusura. Si incasserà di meno quando esce proprio il numero del gioco base, ma si incasserà comunque quando esce un numero ad esso abbinato come puntata allargata. L'importante è chiudere prima possibile la partita ottenendo un utile, qualunque sia la Chance vincente**:** numero titolare del gioco o numero abbinato. Poichè la maturazione del gioco avviene in orizzontale all'interno delle Terzine, l'applicazione di una puntata allargata può partire dalla Chance che noi stessi decidiamo. Può partire dalle Sestine, per poi passare alle Terzine e continuare sui Cavalli prima di raggiungere il Pieno che è il titolare della chiusura di un attacco. Questa sarà una possibile scelta del sistemista. In questo contesto scelgo di partire dal Cavallo fino a 17 pezzi di esposizione, dopo di chè passerò al pieno del gioco base abbandonando il Cavallo. Le successive puntate con i relativi aumenti, quindi, si faranno solo sui numeri pieni, titolari del gioco base. Le puntate allargate sui Cavalli serviranno soltanto per interrompere le partite quando l'incasso avviene ai primi colpi sia con il numero base, sia con il compagno. La scelta del numero da abbinare al numero base è già stata descritta nel sistema delle "**terne verticali sul settore Terzina**" e quindi non mi soffermo a ripetere l'argomento.

Trattamento dello zero.

Quando facciamo un gioco sui numeri Pieni, generalmente lo zero non è preso in considerazione perchè non entra nella simmetria di uno schema costruibile con i 36 numeri. E' anche vero, però, che l'incasso di un pieno è di 35 volte la sua mise e quindi il costo di una copertura dello zero può essere ammortizzato dal gioco base. Consiglio allora di puntare costantemente lo zero il cui costo rientrerà nel conteggio dell'esposizione generale.

Descrizione dello schema.

Lo schema è diviso in due settori contenenti ciascuno 6 Terzine che possono essere divise fra Manque e Passe o fra Terzine 1 e 2 (dispari e pari). La scelta dei due tipi di schema non è importante, tuttavia, per non usare sempre lo stesso schema, li alterneremo di partita in partita. Il giocatore è unico per entrambi i settori e quindi giocherà sia le aperture di sinistra per il doppiaggio delle Figure entrate a destra, sia le aperture di destra per il doppiaggio delle Figure entrate a sinistra.

Inserimento della permanenza e dei simboli.

Per ogni Terzina ci sono due righe**:** una per i numeri della permanenza e una per i simboli delle Figure Ordinali. Vediamo un esempio di inserimento sulle due Terzine 25 e 28 rilevando dalla permanenza solo i numeri che le riguardano.

Perman. 29 27 30

25	27			
28	29 30 1			

I numeri 29 e 27 sono entrati per primi e costituiscono il riferimento per i successivi numeri che entreranno. Il 30 è il secondo entrato nella Terzina 28 ed essendo il successivo del 29 nel tappeto, ha inserito il simbolo 1.

Perman. 29 27 30 28

25	27			
28	29 30 28 1 1			

Il 28 è il primo successivo al 30 facendo il giro della Terzina e quindi abbiamo inserito un altro simbolo 1. Abbiamo formato la prima figura (1-1) nella Terzina 28. Vediamo un inserimento di alcuni altri numeri.

Perman. 29 27 30 28 28 27 25 30 30 28

25	27 27 25 0 1			
28	29 30 28 1 1	28 30 0 2	30 28 0 1	

Il 28 è uguale al precedente e abbiamo inserito il simbolo 0. Il 27 ha inserito un simbolo 0 perchè è uguale al precedente. Il 25 è il primo dopo il 27 facendo il giro e

quindi abbiamo inserito il simbolo 1. Il 30 è il secondo dopo il 28 e abbiamo inserito il simbolo 2. Il 30 è uguale al precedente numero della stessa Terzina e inserisce il simbolo 0. Il 28 è il primo dopo il 30 e inserisce il simbolo 1.

Questo è il procedimento per la determinazione e gli inserimenti dei simboli e ciò avviene in contermporanea su tutto lo schema. I doppiaggi delle Figure nello stesso settore non contano perchè la ricerca avviene sul doppiaggio di quelle stesse figure nel settore opposto. Questo serve a limitare il numero delle aperture e di conseguenza il numero delle Terzine in gioco, mantenendo una certa garanzia nei risultati. In pratica, se abbiamo 6 Terzine per parte, è impensabile che non ci sia una Figura uguale nei due schemi. Certo l'elusività della roulette può durare a lungo, ma alla fine almeno una Figura sarà coincidente.

Iniziamo con le partite dimostrative utilizzando per primo lo schema con le Terzine 1 (dispari) a sinistra e le 2 (pari) a destra. Inseriamo i numeri e le relative Figure fino alla prima apertura di gioco.

<u>1ª Partita.</u>

<u>Perman.</u> 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 | 30 28 13

Schema 1

1	3			
7				
13	14 13 14 2 1			
19	20			
25	27			
31	32 32 0			

Schema 2

4				
10	10			
16	17 16 17 2 1			
22	24 23 2			
28	29 30 28 1 1			
34				

Il 17 ha inserito la figura 2-1 che però non è giocabile nel suo settore. Il 13 ha inserito il simbolo 2 nella propria Terzina e ora abbiamo la prima apertura con il numero titolare 14 che se esce inserisce il simbolo 1, doppiando l'uguale figura posta nel secondo schema. Poichè utilizziamo la **puntata allargata** ai Cavalli, inizieremo giocando il Cavallo 14/13 perchè il 13 è l'ultimo uscito. Ricordo brevemente che se il numero titolare della chiusura è un laterale gli si accompagna per forza il centrale, mentre se il titolare è il centrale gli si accompagna l'ultimo uscito dei due laterali. Il ritardatario dei due laterali non si accomuna mai al titolare. Iniziamo con il Cavallo 14/13 e con lo zero fino a un'esposizione di 17 pezzi. Se non si vince entro quel limite e con la puntata si oltrepassa i 17 pezzi non ottenendo l'utile, si passa a puntare direttamente il pieno titolare, abbandonando il Cavallo. Naturalmente ognuno può procedere in modo diverso aumentando sulla puntata allargata, ma questa è una scelta del sistemista.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 | 30 28 13 23 6 3 28 9 8

Schema 1

1	3 3 0			
7	9 8 8/9 2 1 0			
13	14 13 13/14 2 0/1			
19	20			
25	27			
31	32 32 0			

Schema 2

4	6			
10	10			
16	17 16 17 2 1			
22	24 23 23 2 0			
28	29 30 28 1 1	28 0		
34				

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
23	$14/13_1$ 0_1	-2			
6	$14/13_1$ 0_1	-4			
3	$14/13_1$ 0_1	-6			
28	$14/13_1$ 0_1	-8			
9	$14/13_1$ 0_1	-10			
8	$14/13_1$ 0_1	-12			

Il 23 ha inserito il simbolo 0 formando la Figura 2-0. A questo punto le Figure doppiabili nel primo schema sono 2-1 e 2-0. Nella Terzina del 13 non cambia nulla perchè il 13 che prima era il numero compagno, ora è diventato anch'esso titolare per la chiusura. Il numero 8 ha inserito il simbolo 2 e ha prodotto una nuova apertura nella sua Terzina per il doppiaggio delle due Figure 2-1 e 2-0 che sono già presenti sul secondo schema. Ora aggiungeremo il cavallo 8/9 i cui numeri coincidono con i titolari delle chiusure.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 | 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9

Schema 1

1	3 3 0			
7	9 8 9 8/9 2 1 1 0			
13	14 13 13/14 2 0/1			
19	20			
25	27 27 0			
31	32 32 0			

Schema 2

4	6			
10	10			
16	17 16 17 2 1			
22	24 23 23 2 0			
28	29 30 28 1 1	28 0		
34				

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
27	$14/13_1$ $8/9_1$ 0_1	-12			
9	14_1 13_1 8_1 9_1+ 0_1	-15 -20	+36		+16

Dopo il 27 siamo giunti a un'esposizione di 15 pezzi e con la successiva puntata sui due Cavalli non avremmo ottenuto un utile. Siamo perciò passati a puntare direttamente i quattro Pieni che in questo caso coincidevano con i numeri dei due Cavalli. Potevamo quindi puntare Cavalli da 2 pezzi, ma per evidenziare l'eliminazione del Cavallo ho puntato direttamente i Pieni con 1 pezzo.

Il 9 ha doppiato la figura 2-1 già presente nel secondo schema e ha ottenuto la chiusura con 16 pezzi di utile. Lo scopo è stato raggiunto e ora non ci rimane che iniziare una seconda partita ricostruendo tutto da capo. Possiamo prendere numeri nuovi o prendere alcuni numeri in "risalita" per risparmiare tempo. Anche questa è una vostra scelta. Qui prenderemo numeri nuovi e cambieremo la configurazione dello schema disponendo le Terzine Manque a sinistra e le Passe a destra.

Il cambio di schema non è molto importante, ma preferisco farlo perchè così non resto soggetto all'andamento della permanenza. Sappiamo che a lungo andare il naturale corso di una permanenza produce andamenti contrari al gioco che stiamo praticando. Cambiando la disposizione delle Terzine a ogni partita, è come se mescolassimo le carte cercando di evitare il momento sfavorevole che altrimenti sarebbe destinato a presentarsi sicuramente; in questo modo non sarà certo eliminato del tutto, ma per lo meno ci abbiamo provato. Nel numero delle partite l'andamento sfavorevole capiterà comunque e allora sarà una questione di sostegno economico.

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

1	1				**19**	21 21 0				
4	4				**22**	24				
7	7				**25**	25				
10	10 11 10 1 2				**28**	30 30 0				
13	13 13 0				**31**	31 33 32 2 2				
16	16 18 17 2 2				**34**	34 34 0				

Il 32 ha inserito la Figura 2-2 nello schema di destra e ora abbiamo una prima apertura sulla Terzina 16 con il numero titolare 17 che se esce forma la figura 2-2. Iniziamo con la puntata allargata al Cavallo 17/18 (il 18 è l'ultimo uscito) e con il pieno sullo zero.

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

1	1				**19**	21 21 0				
4	4				**22**	24				
7	7				**25**	25				
10	10 11 10 1 2				**28**	30 30 0				
13	13 13 0				**31**	31 33 32 2 2				
16	16 18 17 2 2				**34**	34 34 0				

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
17	$17/18_1 + 0_1$	-2	+18		+16

Siamo fortunati perchè il primo numero a uscire è proprio il 17 che forma la figura 2-2, doppiando l'uguale Figura inserita nello schema a Passe. Otteniamo un utile di 16 pezzi e quindi, avendo raggiunto lo scopo, ripartiamo per una nuova partita. Se fosse uscito il 18 (numero compagno del titolare) al posto del 17, concluderemmo ugualmente la partita per sopraggiunto utile, anche senza la chiusura del gioco base. L'importante è incamerare gli utili acquisiti; non tentare di vincere di più. Cambiamo nuovamente lo schema: a sinistra le Terzine 1 e a destra le 2.

3^A Partita.

Perman. 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18

Schema 1

1				
7	7 9 9 2 0			
13	13			
19				
25	27			
31	33 32 2			

Schema 2

4				
10				
16	16 18 18 2 0			
22	22 23 1			
28	28			
34	34			

Il 18 ha inserito il simbolo 2 e si è aperta la sua Terzina per la Figura 2-0 che è già presente nel primo schema. Essendo il 18 un laterale dobbiamo accompagnarlo al 17 e quindi iniziamo l'attacco con il Cavallo 18/17 più lo zero, che viene sempre puntato. Anche il primo schema contiene una iniziale 2 alla Terzina 31, ma non ci giocheremo perchè si trova nello stesso settore della Figura presente alla terzina 7.

Perman. 28 16 33 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0

Schema 1

1				
7	7 9 9 2 0			
13	13			
19	19 20 1			
25	27 27 0			
31	33 32 32 2 0	31 2		

Schema 2

4				
10				
16	16 18 18 2 0			
22	22 23 1			
28	28			
34	34 36 36 2 0			

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
32	$18/17_1$ 0_1	-2			
27	$18/17_1$ 0_1	-4			
36	$18/17_1$ 0_1	-6			
19	$18/17_1$ $36/35_1$ 0_1	-9			
31	$18/17_1$ $36/35_1$ 0_1	-12			
20	$18/17_1$ $36/35_1$ 0_1	-15			
0	18_1 17_1 36_1 35_1 0_1+	-20	+36		+16

Il 32 ha doppiato la Figura 2-0 nello stesso settore, ma non la avevamo giocata. Il 36 ha aperto il gioco anche sulla Terzina 34 per la Figura 2-0. Abbiamo aggiunto il

cavallo 36/35 (il primo è sempre il numero titolare). Dopo il 20 siamo passati ai Pieni e con lo zero chiudiamo la partita per sopraggiunto utile. Lo scopo è stato raggiunto. Anche se continuando la partita avremmo vinto al secondo colpo successivo con l'uscita del numero 18, io chiudo comunque il gioco incamerando i 16 pezzi di utile. Ognuno però può condurre le partite come meglio gli aggrada. Passiamo alla prossima partita cambiando nuovamente lo schema.

4^A^Partita.

Perman. 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24

Schema 1

1	1			
4	4 6 5 2 2			
7				
10	12 11 10 2 2			
13	14 15 1			
16	18			

Schema 2

19	19			
22	23 22 24 2 2			
25	27			
28	30			
31				
34	34			

Il 24 ha inserito la Figura 2-2 e aperto il gioco per il suo doppiaggio nelle Terzine 4 e 10. I numeri titolari sono il 5 con il compagno 6 e il 10 con il compagno 11. Iniziamo l'attacco con i Cavalli 5/6, 10/11 e lo zero.

Perman. 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 30 10

Schema 1

1	1			
4	4 6 5 2 2			
7				
10	12 11 10 10 2 2 2			
13	14 15 1			
16	18			

Schema 2

19	19			
22	23 22 24 2 2			
25	27			
28	30 30 0			
31				
34	34			

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
30	$5/6_1$ $10/11_1$ 0_1	-3			
10	$5/6_1$ $10/11_1$+ 0_1	-6	+18		+12

Il 10 ha doppiato la figura 2-2 dandoci un utile di altri 12 pezzi. Cambiamo nuovamente lo schema: Terzine 1 a sinistra e Terzine 2 a destra.

5^A Partita.

Perman. 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7 3

Schema 1

1	3 3 $_2$ 0 $_2$			
7	7			
13				
19				
25				
31	33			

Schema 2

4	5 6 6 1 0	5 2		
10	10			
16	18 18 17 0 2			
22	23			
28				
34	36			

Il 3 ha aperto il gioco sul numero titolare 2 per il doppiaggio della Figura 0-2 già presente a destra. Attacchiamo con il Cavallo 2/3 e lo zero.

Perman. 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7 3 21 33 21 17 33

Schema 1

1	3 3 $_2$ 0 $_2$			
7	7			
13				
19	21 21 $_{20}$ 0 $_2$			
25				
31	33 33 33_{32} 0 0_2			

Schema 2

4	5 6 6 1 0	5 2		
10	10			
16	18 18 17 0 2	17 0		
22	23			
28				
34	36			

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Cavalli/Pieni in gioco				
21	$2/3_1$ 0_1	-2			
33	$2/3_1$ 0_1	-4			
21	$2/3_1$ $32/33_1$ 0_1	-7			
17	$2/3_1$ $32/33_1$ $20/21_1$ 0_1	-11			
33	$2/3_1$ $32/33_1$+ $20/21_1$ 0_1	-15	+18		+3

Il 33 ha aperto un altro attacco sul titolare 32 per il doppiaggio della Figura 0-2. Abbiamo aggiunto alle puntate il Cavallo 32/33. Il 21 ha aperto il gioco sul 20 con il Cavallo 20/21. Il 33 non ha doppiato la Figura, però ci fa vincere ugualmente perchè è il compagno del titolare. Otteniamo l'utile di 3 pezzi e chiudiamo la partita.

6^A Partita.

Perman. 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33

Schema 1

1	3			
4	5			
7				
10	12			
13	14 15 1			
16	17 17 $_{16}$ 0 $_{2}$			

Schema 2

19				
22	24			
25	25			
28	30 30 0			
31	31 31 33 0 2			
34	35			

Il 33 ha inserito la Figura 0-2 nel secondo schema e ora iniziamo l'attacco nel primo con il cavallo 16/17 e lo zero.

Perman. 12 14 30 0 30 3 17 31 35 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21 10 9 20 23 14 33 6 8 7 32 19

Schema 1

1	3			
4	5 6 1			
7	9 8 7 2 2			
10	12 11 10 2 2	10 $_{12}$ 0 $_{2}$		
13	14 15 14 1 2			
16	17 17 18$_{16}$ 0 1 $_{2}$	18 $_{17}$ 0 $_{2}$		

Schema 2

19	21 20 19$_{19}$ 2 2 $_{2}$	←		
22	24 23 $_{22}$ 2 $_{2}$			
25	25			
28	30 30 $_{28}$ 0 $_{1}$			
31	31 31 33 0 2	33 32$_{31}$ 0 2 $_{1}$		
34	35			

N°	Cavalli/Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
11	$16/17_1$ 0_1	-2			
10	$16/17_1$ 0_1	-4			
18	$16/17_1$ 0_1	-6			
18	$28/29_1$ 0_1	-8			
21	$28/29_1$ $17/18_1$ 0_1	-11			
10	$28/29_1$ $17/18_1$ 0_1	-14			
9	28_1 17_1 12_1 0_1	-18			
20	28_1 17_1 12_1 0_1	-22			
23	28_1 17_1 12_1 19_1 0_1	-27			
14	28_1 17_1 12_1 19_1 22_1 0_1	-33			
33	28_2 17_2 12_2 19_2 22_2 0_2	-45			
6	28_2 17_2 12_2 19_2 22_2 31_2 0_2	-59			
8	28_2 17_2 12_2 19_2 22_2 31_2 0_2	-73			
7	28_3 17_3 12_3 19_3 22_3 31_3 0_3	-94			
32	28_4 17_4 12_4 19_4 22_4 31_4 0_4	-122			
19	28_5 17_5 12_5 19_5+ 22_5 0_5	-152	+180		+28

Il primo 18 ha inserito il simbolo 1 sbagliando il cavallo 16/17, che stavamo puntando. Poichè si è formata la Figura 0-1 nel primo schema, abbiamo aperto il gioco alla Terzina 28 puntando il Cavallo 28/29. Il secondo 18 ha riaperto il gioco con il cavallo 17/18. Il 10 ha aperto il gioco con il Cavallo 12/11. A questo punto siamo passati ai pieni abbandonando i Cavalli. Il 20 ha aperto il gioco sul Pieno 19 per la Figura 2-2. Il 23 ha aperto il gioco con il Pieno 22. Il 33 ha aperto il gioco con il Pieno 31. Il 32 ha inserito il simbolo 2 e ci ha fatto abbandonare la puntata sul 31. IL 19 ha doppiato la figura 2-2 ottenendo un utile di 28 pezzi.

La seduta è durata 133 colpi a ha dato 91 pezzi di utile.

Per finire vediamo lo sviluppo di quattro schemi per 37 colpi utili di roulette. Non ho considerato lo zero perchè non interessa ai fini del risultato. Ho preso la permanenza dal bollettino "Informazioni ludografiche" del Centro studi di Bologna del Maggio Giugno 1982.

1^A Permanenza.

Schema 1

1	2 3 1 1 1			
4	4 4 0			
7	9 7 8 1 1	8 0		
10				
13	14 13			
16	17 18 17 1 2			

Schema 2

19	20 21 19 1 1	21 19 2 1	19 0	
22	22 24 24 2 0	23 24 2 1	23 22 2 2	23 1
25	25 25 0			
28	30 29 30 2 1	30 30 0 0	29 2	
31				
34	35			

In questo sviluppo due Figure si sono triplicate. In totale sono uscite 10 Figure di cui 4 singole e 2 doppiate per due volte.

2^A Permanenza.

Schema 1

1	1 2 2 1 0	2 0		
4	6 4 5 1 1	5 6 0 1	5 2	
7	8 7			
10	11 10 12 2 2	11 11 2 0		
13	15 13 13 1 0			
16	18 18 0			

Schema 2

19	20 19 20 2 1	19 2		
22	24			
25	25 27 27 2 0			
28	29 28 2			
31	31 31 31 0 0	33 2		
34	34			

Qui abbiamo un totale di 9 Figure di cui 5 singole e 2 doppiate.

3^A Permanenza.

Schema 1

1	3 1 1 1 0	3 2			
4	4 6 5 2 2	5 6 0 1			
7	9				
10	11 11 0				
13	13 13 15 0 2	14 2			
16	17 16 17 2 1	18 1			

Schema 2

19	20 19 21 2 2	20 2			
22	23 23 23 0 0				
25	25 27 27 2 0	27 0			
28	28 29 28 1 2	29 1			
31					
34	36 34 1				

In questo schema abbiamo 9 Figure totali di cui 7 singole e solo una doppiata.

4^A Permanenza.

Schema 1

1	3 3 0				
4	6 5 4 2 2	5 4 1 2			
7	9 7 9 1 2				
10	12 12 12 0 0	12 0			
13	13 15 2				
16	17 16 16 2 0	17 18 1 1			

Schema 2

19	19				
22					
25	27 25 1				
28	30 28 30 1 2				
31	31 32 32 1 0	32 33 0 1			
34	36 35 35 2 0	36 34 1 1			

Nella quarta permanenza abbiamo un totale di 11 Figure di cui 4 singole, 2 doppiate e 1 triplicata.

Da questi esempi possiamo dedurre che in 37 colpi di roulette la media delle figure inserite è di 9 e cioè il totale delle Figure di 2 a Modalità 3 costruibili con il calcolo combinatorio. L'influenza della Legge del terzo, anche qui presente, provoca tendenzialmente un terzo di doppiaggi e quindi la tendenza sarà data da 6 Figure semplici e 3 doppiaggi. Naturalmente è una tendenza e come tale, soggetta a deviazioni dovute ad andamenti che possiamo equiparare allo scarto. Come vi è uno scarto sulle Chances Multiple, così vi è uno scarto anche per le Figure, siano esse tradizionali o non tradizionali.

Conclusioni.

La conduzione di questo gioco si presta a diverse possibilità. Quella che avete visto è una delle tante, ma forse ce ne possono essere di migliori. L'importante è limitare le aperture iniziando la ricerca del doppiaggio partendo da una sola Figura per gruppo e poi, eventualmente, allargarsi a più figure. Ho preso in considerazione vari tipi di attacco e li espongo qui brevemente.

1°) Cercare il doppiaggio di tutte le figure su tutto lo schema, senza divisioni di settori. Può rendere bene, ma si deve essere preparati ad affrontare periodi di allargamento delle Terzine in gioco. Le vincite poi arrivano a ripetizione e quindi si può raggiungere l'utile anche con l'uso di montanti a incasso fittizio. L'importante è eliminare le due Figure più vecchie quando uno dei tre gruppi di Figure si allarga a 3.

2°) Cercare il doppiaggio sui settori di Terzina (per singola Terzina) o sui settori di Sestina (per due Terzine) o sui settori di Dozzina (per quattro Terzine). Nel primo caso ci sarebbero 12 giocatori, nel secondo 6 e nel terzo 3. Ogni giocatore procede con montanti separate. In questo caso però siamo soggetti ai periodi di stallo su un settore ritardatario e se quel giocatore ha una o più aperture, la sua esposizione può diventare importante.

3°) Cercare l'allargamento all'interno dei tre gruppi di Figure oltre la prima entrata. In pratica si cerca la seconda Figura di un gruppo dopo l'inserimento della prima. Se per esempio in un settore entra la Figura 0-2, si cercheranno le Figure 0-0 e 0-1. Se poi entra la figura 2-1, si cercheranno anche le Figure 2-0 e 2-2. La puntata è sempre su due numeri perchè nello schema, in quel settore, entrerà soltanto una iniziale per volta. L'importante è non fare un simile attacco sullo schema intero, ma per settori.

NINO ZANTIFLORE