FIGURE POSIZIONALI DI 2
AI DOPPI VERTICALI DOPO IL PRIMO SULLE COLONNE

Durante la stesura del gioco sui doppi delle **figure posizionali di 2** a **modalità 2** avevo giustificato quel procedimento dal fatto che per ogni sviluppo di 4 figure la Legge del terzo produce **tendenzialmente** 3 presenze e un doppione.

Per verificare tale tendenza avevo esemplificato un inserimento completo delle figure di 2 sulle 6 sestine disponibili, riportando il seguente risultato.

1^A Sest.:	3	6_1	3_1	4_1	1_1	1_0	4_1	6_0	3_1	11	11	01	01	(2 doppi).
2^A Sest.:	10	9_1	8_0	9_0	10_1	7_1	11_1	10_0	7_1	10	01	11	01	(1 doppio).
3^A Sest.:	14	17_1	16_0	17_0	13_1	16_1	13_1	13_0	18_1	10	01	11	01	(1 doppio).
4^A Sest.:	24	23_0	20_1	23_1	21_1	21_0	24_1	22_0	23_0	01	11	01	00	(1 doppio).
5^A Sest.:	29	27_1	30_1	28_0	28_0	27_1	25_0	30_1	30_0	11	00	10	10	(1 doppio).
6^A Sest.:	32	32_0	31_0	34_1	34_0	33_1	32_0	33_0	32_0	00	10	10	00	(2 doppi).

Ho poi puntualizzato che il doppiaggio di una figura su 4 è **tendenziale** e quindi non è certo, ma che la mutualità dei 6 giocatori offre una certa tranquillità sulla quantità dei doppioni.

Osservando infatti lo schema delle figure, ho notato che quelle evidenziate in rosso (doppiate) sono più di una per ogni colonna, esclusa la quarta perché non può doppiare se stessa. A questo punto ho pensato che ricercare il secondo doppio per colonna potesse essere un buon attacco. Nell'esempio riportato i doppioni sono 8 e se aggiungiamo ulteriori colonne, portandole a 5 o 6, otterremo anche un possibile doppiaggio nella quarta colonna, oltre a un aumento dei doppiaggi in generale. Naturalmente i doppiaggi dovevano essere ricercati in orizzontale per ogni sestina e dovevano doppiare soltanto le figure che si trovavano nella colonna dove c'era già la presenza di un primo doppione. La ricerca dei doppioni in verticale darebbe un maggiore allargamento delle terzine in gioco. Inoltre non si trattava più di figure posizionali ma soltanto di uno sviluppo di figure sul semplice svolgersi della permanenza sulle 6 sestine disponibili. Ho fatto una cinquantina di partite fermandomi allo "**stop first win**". Ho utilizzato una montante a **riduzione logica** e la massima puntata per terzina è stata di 7 pezzi. Tale limite sarà senz'altro superabile, ma se si limitasse a non superare i 10 pezzi per terzina forse qualcuno potrebbe accettare questo tipo di gioco.

Ci si potrebbe chiedere perché non attaccare anche il primo doppio che si presenta. Se si usasse questo tipo di attacco, però, si incapperebbe inevitabilmente in un allargamento di terzine da mettere in gioco; allargamento che è dovuto all'utilizzo globale dello schema. Con questo tipo di attacco, infatti, capita che le figure da doppiare siano una **coppia** di figure con la stessa iniziale (00 01 o 11 10) e in questo

caso ogni singolo attacco dovrebbe sopportare una puntata su entrambe le terzine delle sestine in gioco. La ricerca invece del secondo doppione per colonna limita tale evenienza. Ho quindi preferito cominciare l'attacco dal secondo doppio per evitare quelle partite in cui vi è un iniziale allargamento di figure senza doppioni. Certamente ci saranno partite in cui il primo doppio arriva subito, ma senz'altro ci saranno anche partite in cui il primo doppione si presenterà quando l'inserimento arriva alla terza o quarta colonna. Penso sia inutile usufruire di facili incassi se poi arriva la partita che, a causa di un allargamento iniziale, si rimangia ciò che abbiamo accumulato in precedenza con le partite facili. Non che così si evitino le partite difficili; queste arriveranno comunque e dovranno essere sostenute da una montante. In questo caso però, di solito, si avrà accorciato il percorso da fare per arrivare comunque a un risultato favorevole. Lo schema comprende tutto il tableau e l'allargamento delle aperture sarà purtroppo una cosa possibile e inevitabile.

Ogni partita cominciava risalendo di 20 colpi (o 15 se la chiusura era già presente) perché il gioco era abbastanza lungo nella sua costruzione. I risultati ottenuti erano ottimi, se non fosse stato per quelle partite in cui la mise per terzina era arrivata a 7 pezzi con l'utilizzo della montante a riduzione logica e uno stop first win.

Ho poi cercato altre soluzioni di gioco ma, invariabilmente, arrivavano le partite troppo impegnative. Il fatto di giocare su tutto il tableau produce allargamenti incontrollabili che fanno aumentare l'esposizione in modo esponenziale anche usando montanti a incasso fittizio.

Dopo circa un mese di ricerche per un disegno che non producesse particolari allargamenti e coinvolgesse comunque tutto lo schema, sono arrivato a una soluzione di gioco che accomuna il primo tentativo, precedentemente descritto, con le figure posizionali. Passiamo allora alla descrizione del sistema.

FIGURE POSIZIONALI DI 2

SU TERZINE

Ai doppi dopo il primo sulla colonna.

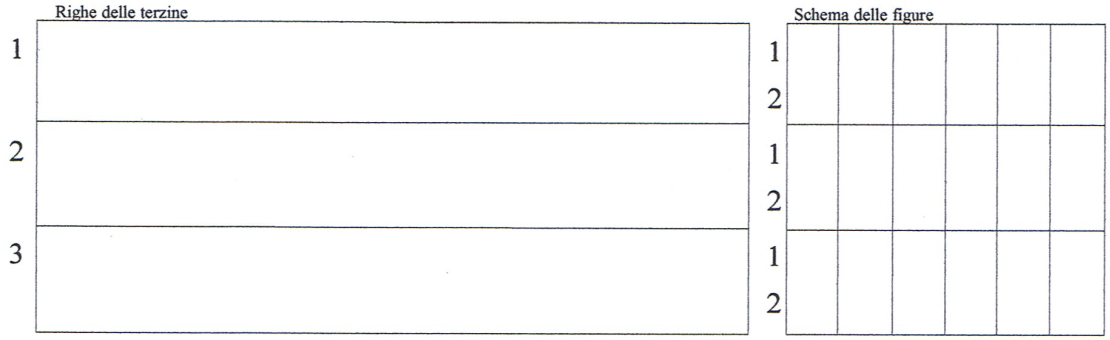
Gioco orizzontale.

Abbiamo visto che il coinvolgimento dell'intero tableau in un gioco di doppiaggio sulle figure, determina un allargamento delle terzine da puntare. Come ho già detto, ciò succede principalmente per l'entrata in gioco di entrambe le terzine di una sestina nei casi in cui si deve doppiare le figure 00 01 e 11 10. Il modo per limitare queste possibilità era quello di giocare l'anticipo al primo termine, ma nei casi in cui uscivano le 4 figure diverse il puntamento risultava inconcludente.

A questo punto ho provato a introdurre in questo tipo di gioco le figure posizionali, eliminando così quella staticità che ci esponeva ai ritardi di sestine.

Per prima cosa ritardiamo il più possibile l'entrata in gioco delle colonne e questo lo possiamo fare aspettando l'inserimento della **prima figura** in una colonna (come avevo fatto nel gioco accennato in precedenza). Dopo di che si cercheranno gli ulteriori doppioni in quella colonna, che dovranno essere ricercati **orizzontalmente** nella stessa riga dove è possibile il doppione. Ciò non eviterà del tutto il puntamento di un'intera sestina, ma limiterà di molto questa possibilità. In ogni caso, un aiuto lo potremo avere sempre puntando sull'anticipo del primo termine nel caso in cui due colonne aperte contengano due figure giocabili inizianti con lo stesso termine (00 01 o 11 10). Per eliminare poi la staticità del gioco, che prima era sempre sulla stessa sestina, ho introdotto le figure posizionali che determinano un continuo cambiamento nelle terzine da giocare. Passiamo allora alla descrizione del gioco.

Descrizione dello schema.



Nelle tre **righe delle terzine** sono inserite le terzine della permanenza divise per dozzina. Ci sarà la riga 1 in cui saranno inserite le 4 terzine delle sestine 1 e 2 (prima dozzina). Poi la riga 2 in cui saranno inserite le 4 terzine delle sestine 3 e 4 (seconda dozzina). Poi la riga 3 in cui saranno inserite le 4 terzine delle sestine 5 e 6 (terza dozzina). Le rilevazioni avvengono su due posizioni per riga perché le sestine in essa contenute sono due. Le figure ricavate (secondo i procedimenti già visti) saranno inserite nello schema delle figure in corrispondenza degli spazi sulle posizioni 1 e 2. L'ultima posizione nella riga 1 e la penultima nella riga 2.

Lo **schema delle figure** è composto da 3 settori orizzontali in cui saranno inserite le figure formate sulle 2 posizioni per ogni gruppo di sestine (dozzina). In ognuno dei 3 settori ci sono quindi le righe 1 e 2 che indicano la posizione 1 e la posizione 2 per quel settore.

Conduzione del gioco. Il gioco consiste nell'ottenere un primo doppione in ogni colonna e poi ricercare i successivi doppioni su quelle colonne che ne hanno già ottenuto uno. In pratica il primo doppione serve da apertura per la caccia dei successivi doppioni in quella colonna. I doppioni vanno ricercati in orizzontale per ogni riga e soltanto su quelle figure contenute nelle colonne che già contengono un primo doppione, in modo da limitare al massimo gli allargamenti delle terzine da mettere in gioco. Se possiamo contare su un risultato finale standard, tutte le altre possibilità di doppiaggio non precluderanno il buon esito della partita. Certamente durante la costruzione si vedranno quantità di doppioni in verticale e a qualcuno verrà la tentazione di ricercarli con un gioco verticale. Attenzione perché prima o poi questo tipo di attacco esploderà con allargamenti impossibili da sostenere.

Formazione delle figure. Ogni terzina uscente è inserita nella propria **riga delle terzine** a seconda che appartenga alla 1^A 2^A o 3^A dozzina. Una volta che la terzina sarà inserita nella propria riga, si andrà a ritroso per rilevare la posizione della precedente sestina di appartenenza che può essere l'ultima (1) o la penultima (2). Il simbolo rilevato in quella posizione andrà posto, nello **schema delle figure**, nella riga 1 se fa parte dell'ultima posizione o nella riga 2 se fa parte della penultima posizione. Se la terzina uscente è uguale alla precedente si inserirà nello schema delle figure il simbolo 0; se è la diversa si inserirà il simbolo 1. Il procedimento è uguale a quello dei sistemi precedenti, ma meglio di tutto è vedere un esempio pratico. Prendiamo la seconda riga delle terzine (coincidente con la seconda dozzina), contenente le sestine 3 4, che contengono le terzine 13 16 19 22. Cominciamo a inserirvi la permanenza utilizzando solo le terzine che la riguardano.

Righe delle terzine		Schema delle figure					
2	13 16	1	1				
		2					

E' uscita la terzina 13 e poi la 16. Andando a ritroso nella riga delle terzine abbiamo trovato la sestina 3 alla prima posizione (13), vi abbiamo posto il cerchio, e dato che la terzina precedente 13 è diversa da quella uscente 16, abbiamo posto il termine 1 nella prima riga dello schema delle figure. Abbiamo formato il primo termine di una figura di 2. Inseriamo altri numeri.

Righe delle terzine		Schema delle figure					
2	13 16 19 16	1	1				
		2	0				

E' uscita la terzina 19 e dato che non c'è una sestina 4 precedente abbiamo proceduto con un altro inserimento. E' uscita la terzina 16 (sestina 3) e, andando a ritroso nella riga delle terzine, abbiamo trovato la sestina 3 in seconda posizione con la terzina 16 presente. Abbiamo quindi annotato il termine 0 in seconda posizione (seconda riga) nello schema delle figure, formando anche qui il primo termine per una figura di 2.

Righe delle terzine		Schema delle figure					
2	13 16 19 16 22	1	1				
		2	01				

E' uscita la terzina 22 che ha doppiato la sestina 4 in seconda posizione dove c'era la terzina 19. Abbiamo inserito il termine 1 nello schema delle figure in seconda riga e formato la figura 01.

Righe delle terzine		Schema delle figure					
2	13 16 19 16 22 22	1	10				
		2	01				

E' uscita la terzina 22 che ha doppiato la stessa terzina in prima posizione. Abbiamo inserito il termine 0 nella riga 1 dello schema delle figure e formato la figura 10.

	Righe delle terzine		Schema delle figure					
2	13 16 19 16 22 22 19	1	10	1				
		2	01					

E' uscita la terzina 19 che ha doppiato la sestina 4 in prima posizione dove c'era la terzina 22. Abbiamo inserito il termine 1 in prima riga nello schema delle figure.

Credo che il meccanismo delle annotazioni e della formazione delle figure sia ormai chiaro.

<u>Manovra finanziaria.</u> Dato che sono restio a usare una montante a riduzione logica, utilizzerò anche qui una montante a incasso fittizio doppio.

1 pezzo fino a 23; 2 fino a 47; 3 fino a 71; 4 fino a 95; 5 fino a 119; ecc.

Le riduzioni di altezza sono facoltative, a giudizio del sistemista.

Vediamo qualche partita. Inseriamo la permanenza fino al primo doppione.

<u>1^A Partita.</u>

<u>Perman.</u> 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30

1	1 10 4 1 7 7 7	1	10	0									
		2	11										
2	13 16 16 22 22 19 16 13 22 19	1	10	01	11								
		2	01										
3	31 28 25 31 28 28 28 25 25 28	1	10	01	01								
		2	01										

Con il 30 abbiamo doppiato la figura 01 in seconda colonna sul terzo settore (evidenziata in rosso). Ora la ricerca delle figure doppiabili è limitata a questa colonna, ma al momento non ci sono attacchi **orizzontali** possibili.

<u>Perman.</u> 10 30

1	1 10 4 1 7 7 7 10	1	10	01									
		2	11										
2	13 16 16 22 22 19 16 13 22 19	1	10	01	11								
		2	01										
3	31 28 25 31 28 28 28 25 25 28 28	1	10	01	01	0 1							
		2	01										

Con il 30 abbiamo inserito uno 0 come primo termine per una nuova figura nel terzo giocatore alla riga 1. Poiché il termine coincide con l'iniziale della figura 01, da doppiare nella seconda colonna, abbiamo una prima apertura di gioco sulla terzina 25 che è la compagna della 28. E' chiaro che la ricerca del secondo doppione per colonna avviene anche nella stessa riga su una figura già doppiata, altrimenti ci verrebbe a mancare una delle vincite disponibili. In questo caso si cercherà il triplo della figura 01 nella seconda colonna.

Perman. 31 21

1	1 10 4 1 7 7 7 10	1	10	01				
		2	11					
2	13 16 16 22 22 19 16 13 22 19 19	1	10	01	11	0_1		
		2	01					
3	31 28 25 31 28 28 28 25 25 28 28 31	1	10	01	01	0_1		
		2	01	0				

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
31	25_1	-1			
21	34_1	-2			

Il 31 ci ha fatto porre un termine 0 in seconda posizione del terzo giocatore. Il 21 ha inserito il termine 0 nella prima posizione del secondo giocatore creando una nuova apertura per la terzina 22 che, uscendo, formerebbe la figura 01 da doppiare in seconda colonna.

Perman. 34

1	1 10 4 1 7 7 7 10	1	10	01				
		2	11					
2	13 16 16 22 22 19 16 13 22 19 19	1	10	01	11	0_1		
		2	01					
3	31 28 25 31 28 28 28 25 25 28 28 31 34	1	10	~~01~~	01	01		
		2	01	0				

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-2			
34	22_1 34_1+	-4	+12		+8

Con il 34 abbiamo inserito il termine 1 nella prima posizione del terzo giocatore e formato la figura 01 che triplica l'uguale figura in seconda colonna e la doppia in terza. Otteniamo l'utile di 8 pezzi e quindi chiudiamo la partita. Se a questo punto fossimo restati con un'esposizione da recuperare, avremmo dovuto ricercare le figure da doppiare in entrambe le colonne 2 e 3 perché hanno entrambe già un primo doppione inserito.

Abbiamo concluso facilmente la prima partita e quelle che seguono nella permanenza danno i seguenti risultati in pezzi vinti: 3 8 4 4 1 9, fino alla successiva partita che sarà più impegnativa.

A questo punto, bisogna decidere se, per risparmiare tempo, dobbiamo fare o meno risalite fra una partita e l'altra. Di solito sconsiglio questa procedura, ma in questo caso, trattandosi di giochi la cui costruzione necessita di parecchi numeri, ho iniziato tutte le partite con una risalita di 15 numeri.

Inseriamo i numeri della risalita e poi della permanenza fino alla prima apertura.

8^A Partita.

Risalita. 24 31 15 33 11 10 18 18 21 10 9 20 23 14 33 Perman. 6 8 7 32 19 3 18

1	10	10	10	7	4	7	7	1	1	00	10				
									2	01					
2	22	13	16	16	19	19	22	13	19	16	1	10	01				
											2	11	11				
3	31	31	31	31					1	00	0_0				
									2						

Con il 18 abbiamo doppiato la figura 11 in prima colonna nella seconda posizione del secondo giocatore. Ora la prima colonna è aperta per i doppiaggi. Abbiamo una prima apertura nel terzo giocatore alla posizione 1 con la figura 00. Mettiamo in gioco la terzina 31 che, uscendo, doppierà quella figura.

Perman. 19 0 28 19 26

1	10	10	10	7	4	7	7	1	1	00	10				
									2	01					
2	22	13	16	16	19	19	22	13	19	16	19	19	1	10	01	0	
													2	11	11	0	
3	31	31	31	31	28	25			1	00	01				
									2						

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
19	31_1	-1			
0	31_1	-2			
28	31_1	-3			
19	28_1	-4			
26	28_1	-5			

Con il 26 abbiamo formato la figura 01 e quindi abbiamo sbagliato la figura 00. Non abbiamo altre possibilità di gioco e perciò inseriamo nuovi numeri fino alla prossima apertura.

Perman. 29 26 31 6 31

1	10	10	10	7	4	7	7	1	4	1	00	10	1			
										2	01					
2	22	13	16	16	19	19	22	13	19	16	19	19	1	10	01	0	
													2	11	11	0	
3	31	31	31	31	28	25	28	31	31	1	00	01	11	0_0		
										2	0					

Con il 31 abbiamo formato un'altra apertura nella posizione 1 del terzo giocatore. Ricominciamo a puntare la terzina 31 che, uscendo, inserirebbe il simbolo 0 e otterrebbe il doppiaggio della figura 00 in prima colonna alla posizione 1.

Perman. 19 24

1	10 10 10 7 4 7 7 1 4	1	00	10	1			
		2	01					
2	22 13 16 16 19 19 22 13 19 16 19 19 19 22	1	10	01	00	1_0		
		2	11	11	0			
3	31 31 31 31 28 25 28 31 31	1	00	01	11	0_0		
		2	0					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-5			
19	31_1	-6			
24	31_1	-7			

Con il 24 abbiamo una seconda apertura nel secondo settore in prima posizione per la figura 10. Mettiamo in gioco anche la terzina 22.

Perman. 35

1	10 10 10 7 4 7 7 1 4	1	00	10	1_0			
		2	01					
2	22 13 16 16 19 19 22 13 19 16 19 19 19 22	1	10	01	00	1_0		
		2	11	11	0			
3	31 31 31 31 28 25 28 31 31 34	1	00	01	11	01		
		2	0					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-7			
35	31_1 22_1	-9			

Con il 35 abbiamo sbagliato la figura 00 nel terzo giocatore doppiando però la figura 01 in seconda colonna. Anche questa colonna entra in gioco e troviamo un'apertura nel primo giocatore alla posizione 1 per la figura 10 della seconda colonna.

Perman. 2 6 21 3

1	10 10 10 7 4 7 7 1 4 1 4 1	1	00	10	11	11		
		2	01					
2	22 13 16 16 19 19 22 13 19 16 19 19 19 22 19	1	10	01	00	11		
		2	11	11	0			
3	31 31 31 31 28 25 28 31 31 34	1	00	01	11	01		
		2	0					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-9			
2	4_1 22_1	-11			
6	22_1	-12			
21	4_1 22_1	-14			
3	4_1	-15			

Con il 2 abbiamo sbagliato la figura 10 nel primo giocatore. Con il 4 abbiamo riaperto il gioco per la figura 10 nel primo giocatore. Con il 21 abbiamo sbagliato la figura 10 nel secondo giocatore. Con il 3 abbiamo sbagliato nuovamente la figura 10 nel primo giocatore e aperto al gioco anche la terza colonna. Al momento non ci sono figure aperte al gioco per ulteriori doppiaggi in queste tre colonne.

Perman. 13 1 19 19 27 16

1	10	10	10	7	4	7	7	1	4	1	4	1	1	1	00	10	11	11	0_0	
														2	01					
2	22	13	16	16	19	19	22	13	19	16	19	19	19	1	10	01	00	11	1_0	
	22	19	13	19	19	16								2	11	11	01	01		
3	31	31	31	31	28	25	28	31	31	34	25			1	00	01	11	01		
														2	00					

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-15			
13					
1					
19	1_1	-16			
19	1_1 16_1	-18			
27	1_1 19_1 16_1	-21			
16	1_2 19_2 16_2	-27	+24	-3	

Con il numero 1 si è aperta la figura 00 nel primo giocatore in prima posizione. Con il 19 si è aperta la figura 01 nel secondo giocatore posizione 2. Con il secondo 19 si è aperta la figura 10 in prima posizione del secondo giocatore. Con il 16 abbiamo doppiato la figura 01 nel secondo giocatore in terza colonna. Restiamo con un'esposizione di 3 pezzi. A questo punto possiamo accettare la piccola perdita o andare avanti per il suo recupero e la realizzazione di un utile. Come ho già detto in altre occasioni questa è una scelta del sistemista. In ogni caso, proseguendo la partita, si arriva a un utile sia con una riduzione di altezza, sia seguendo l'esposizione teorica.

Perman. 7 8

1	10	10	10	7	4	7	7	1	4	1	4	1	1	1	00	10	11	11	00	
	7	7												2	01	0_1				
2	22	13	16	16	19	19	22	13	19	16	19	19	19	1	10	01	00	11	1_0	
	22	19	13	19	19	16								2	11	11	01	01		
3	31	31	31	31	28	25	28	31	31	34	25			1	00	01	11	01		
														2	00					

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Terzine in gioco	-27	+24	-3	
7	1_2 16_2	-31			
8	7_2+ 4_2 16_2	-37	+24		+11

Il 7 ha aperto la figura 01 nel primo giocatore in seconda posizione. Il numero 8 ha chiuso la figura 00 doppiandola in prima colonna alla posizione 1. Chiudiamo la partita con 11 pezzi di utile, per i quali sono state necessarie due chiusure.

Conclusioni.

Nella partita appena eseguita abbiamo sbagliato per ben cinque volte la conclusione della figura da doppiare. Non che ciò sia una rarità, ma voglio dire che nonostante la quantità degli esiti contrari non abbiamo superato i 2 pezzi di mise per terzina. Certamente si troveranno partite più impegnative e anch'io ne ho trovate, ma possono essere superate con le riduzioni di altezza nei casi in cui la vincita avviene a termini alti della montante (3, 5 pezzi per terzina).

Un altro modo saggio di condurre il gioco è di abbandonare la partita se, dopo 3 4 doppiaggi, otteniamo una vincita con puntate sostenute (di 3 5 pezzi per terzina) che ci fa abbassare l'esposizione intorno ai 10 15 pezzi. Quel residuo espositivo potrà essere addebitato alla successiva partita che, in genere, si presenterà di facile conclusione.

Per chi non è abituato a certi ragionamenti non è un gioco facile. Di solito gli errori più comuni si fanno nell'attribuzione del simbolo 0 o 1 alla terzina della sestina doppiata. Un altro errore che si compie facilmente è la loro collocazione nelle righe delle posizioni 1 o 2. Se non si presta attenzione a quello che si fa non è difficile porre il simbolo nella riga sbagliata.

Le successive partite, dopo l'ottava, hanno dato i seguenti risultati: -1 3 3 11 9 2 9 4 4 10 -3 4. In totale le partite fatte sono state 20 con un utile netto di 103 pezzi. Sono d'accordo che le partite fatte non sono molte ma, come ho già detto, non mi interessa appurare se il gioco sarà sempre vincente perché non si sarebbe sicuri nemmeno dopo un milione di partite. L'evento contrario non ha scadenze e quindi l'importante è l'idea e la presunzione della bontà del gioco.

Il ragionamento c'è ed è giustificato dalla **Legge del terzo**. La tenuta economica c'è ed è giustificata dalla montante a "**incasso fittizio doppio**" e dalle "**riduzioni di altezza**".

Con questo gioco, la capacità elusiva della roulette dovrà contare sulla mancanza di doppioni per le 6 sestine e noi sappiamo che ciò può accadere su due o al massimo tre settori. Le altre dovranno produrre i loro doppioni che già con uno schema a 4 colonne dovrebbero darci i risultati ricercati. In ogni caso l'allungamento dello schema delle figure a 6 colonne ci garantisce un maggior numero di doppioni e la certezza che le sestine in calore, una volta completato il loro ciclo di 4 figure, non vanno fuori gioco, ma possono produrre esse stesse ulteriori doppioni.

NINO ZANTIFLORE