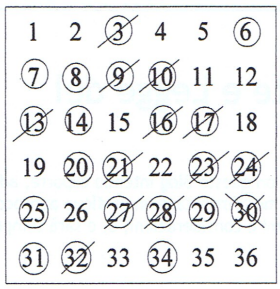
IL QUADRATO SULLE SESTINE

Alle 4ᵉ 5ᵉ 6ᵉ verticali

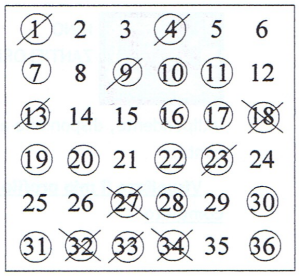
Nei primi anni '70, dopo aver appreso il "**Sistema delle distanze**", pubblicato nel mio primo libro "LA FINE DELL'AZZARDO", edito nel 1986, decidemmo di applicare gli effetti della Legge del terzo anche alle Chances multiple. Ben presto però ci rendemmo conto che la composizione delle Multiple (formate da un raggruppamento di più numeri) rendeva alquanto inaffidabili gli effetti che la Legge poteva avere su queste Chances. In pratica l'influenza di tale Legge sui singoli cicli di Chances multiple non era in grado di evitare scostamenti incontrollabili dalla media statistica teorica. Ciò era riscontrabile con sestine, terzine e cavalli.

Avevamo già sperimentato la Legge del terzo in alcuni giochi con il quadrato sui pieni e su di esso avevamo costatato una notevole tenuta della Legge. Riporto per confronto lo sviluppo di 4 cicli di 36 colpi (0 escluso). Per mantenere una regolarità di rilevazione i cicli sono quantizzati in successione cronologica, in modo da usufruire di uno sviluppo naturale della permanenza. La rilevazione che non fosse a blocchi cronologici sarebbe sfalsata dai collegamenti che si possono trovare tra le porzioni dei vari blocchi. Per esempio può succedere che un calore finale di un ciclo coincida con un calore iniziale di un altro ciclo, portando a un risultato eccezionalmente anomalo. La rilevazione di cicli cronologicamente continui invece, da modo alla permanenza di svolgersi regolarmente e sarà più difficile incocciare quelle negatività che invece si trovano più spesso concatenando spezzoni di cicli.

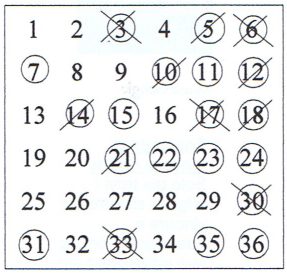
Ecco 4 esempi di quadrati su 4 cicli quantizzati della solita permanenza.



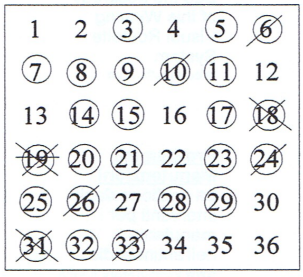
22/14 (-2)



22/14 (-2)



20/16 (-4)



24/12 (due terzi)

Il terzo esempio ha prodotto 20 presenze e 16 assenze e questo limite deficitario è superato molto raramente, specialmente se si attua correttamente il principio di Bernoulli. Le prove fatte sempre nelle stesse condizioni riguardano, oltre lo strumento, anche il metodo di rilevazione che deve essere sempre uguale.

A quel tempo, dopo varie sperimentazioni sui pieni, ci venne l'idea di creare artatamente una "**moltiplicazione di eventi**" in modo da aumentare per più volte gli effetti che la Legge del terzo può produrre su un singolo ciclo di Chances multiple. Il ragionamento che lo giustificò era che, se il risultato su un singolo ciclo, per esempio

di sestine (6 colpi), è completamente aleatorio, forse su 6 cicli la Legge ha maggiori possibilità di raggiungere un risultato standard **simile** a quello dei numeri pieni. Creammo allora due tipi di "**schema quadrato**", del tutto simili a quello dei 36 pieni e v'inserimmo 6 cicli di sestine disposte in 6 righe a rotazione ordinata crescente nel primo, e 6 righe fisse, senza rotazione, nel secondo. Questi erano gli schemi.

Schema sestine a rotazione

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

Schema sestine fisse

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

A questo punto dovevamo verificare se la Legge del terzo avrebbe o no riprodotto gli effetti standard tipici dei numeri pieni (24 presenze e 12 assenze) mantenendo gli inevitabili scostamenti **entro** gli usuali limiti dei 4 punti in eccesso o in difetto: 28 presenti e 8 mancanti oppure 20 presenti e 16 mancanti.

Cominciammo allora a inserire permanenze di 36 colpi (zero escluso) negli schemi quadrati, utilizzando vari metodi d'inserimento. Il primo tipo d'inserimento che utilizzammo fu per "**passate verticali**". Questo metodo consiste nell'inserire i primi 6 numeri in verticale e cioè uno in ogni riga. Questa è la prima passata. Poi sono inseriti i successivi 6 numeri, sempre in verticale, come seconda passata e così via fino alla sesta passata. In totale i numeri inseriti saranno 36 e i risultati dovrebbero essere uguali a quelli ottenuti da un inserimento di numeri pieni in un quadrato 6x6. Verifichiamo se ciò è vero con quattro esempi ottenuti dalla stessa permanenza usata prima per i pieni.

14	29	17	3	21	21	1	2	3	4	5	6
17	23	30	28	25	34	2	3	4	5	6	1
3	27	28	9	30	16	3	4	5	6	1	2
32	32	13	8	10	13	4	5	6	1	2	3
16	20	33	27	30	7	5	6	1	2	3	4
24	10	6	9	31	24	6	1	2	3	4	5

24 presenze e 12 assenze (due terzi)

4	10	33	34	27	18	1	2	3	4	5	6
34	33	7	9	36	1	2	3	4	5	6	1
13	32	13	9	19	4	3	4	5	6	1	2
1	17	32	23	31	34	4	5	6	1	2	3
11	28	27	18	20	30	5	6	1	2	3	4
18	16	22	32	27	23	6	1	2	3	4	5

25 presenze e 11 assenze (due terzi + 1)

14	24	10	6	33	30	1	2	3	4	5	6
12	30	18	5	21	30	2	3	4	5	6	1
11	10	6	17	17	3	3	4	5	6	1	2
15	3	23	7	33	17	4	5	6	1	2	3
6	36	18	3	12	31	5	6	1	2	3	4
22	5	33	21	14	35	6	1	2	3	4	5

27 presenze e 9 assenze (due terzi + 3)

5	33	10	6	18	26	1	2	3	4	5	6
17	11	9	8	19	31	2	3	4	5	6	1
25	10	20	7	28	6	3	4	5	6	1	2
24	18	23	32	19	31	4	5	6	1	2	3
31	18	14	19	26	19	5	6	1	2	3	4
15	21	33	3	29	24	6	1	2	3	4	5

25 presenze e 11 assenze (due terzi + 1).

Per quante prove facessimo i risultati erano sempre gli stessi. La media delle 24 presenze si scostava molto raramente più di 4 punti in più o in meno, proprio come per i pieni.

A questo punto avevamo trovato il modo di applicare la Legge del terzo alle Chances multiple perché, se il procedimento era applicabile alle sestine, lo sarebbe stato a maggior ragione anche per le terzine e i cavalli. E' ovvio che per queste due ultime Chances lo sviluppo di una moltiplicazione di eventi sia alquanto grande (12x12 per le terzine e 18x18 per i cavalli) per cui, per esse, trovai in seguito altri modi per ottenere una diversa moltiplicazione e li vedremo in altre occasioni.

Un secondo tipo d'inserimento fu per **passate in orizzontale**, inserendo cioè 6 colpi completi riga per riga e questi sono i risultati sempre con la stessa permanenza.

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

23/13 (2/3 -1)

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

26/10 (2/3 +2)

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

27/9 (2/3 +3)

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

24/12 (2/3)

Anche questo secondo metodo dava gli stessi risultati.

Naturalmente verificammo anche lo schema di sestine fisse (senza rotazione) e i risultati erano sempre gli stessi, come nei due esempi che seguono, per i quali ho continuato la rilevazione sulla permanenza con altri due gruppi da 36 colpi.

Inserimento verticale.

35	1	8	32	18	7
2	19	11	13	15	10
6	19	17	16	22	27
21	27	26	19	13	22
3	16	28	32	2	30
13	7	36	19	14	30

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

24/12 (2 terzi)

32	36	18	18	7	25
21	17	10	14	24	28
33	33	20	34	27	13
11	19	25	23	15	12
9	10	28	11	8	31
20	26	24	29	3	1

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

22/14 (2 terzi -2)

Stessa permanenza con inserimento orizzontale.

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

22/14 (2 terzi -2)

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

27/9 (2 terzi +3)

Anche con questo tipo di schema i risultati erano sempre gli stessi.

A questo punto non ci rimaneva che trovare delle configurazioni statistiche e cioè dei disegni che fossero sempre presenti in uno sviluppo di 36 inserimenti. Il primo disegno che ci venne in mente fu lo stesso che avevamo usato per i pieni. Si avvaleva degli effetti della Legge del terzo sullo schema quadrato e questo era il ragionamento.

"**Se per effetto della Legge del terzo entrano tendenzialmente nello schema quadrato 24 cerchi (presenze), vuol dire che ci saranno per forza delle colonne con più di 3 cerchi verticali perché, altrimenti, lo schema dovrebbe contenere al massimo 18 cerchi, occupanti cioè soltanto la metà delle posizioni disponibili e per di più disposti in perfetto equilibrio nelle 6 colonne**".

Dato che la tendenza oltrepassa molto raramente un deficit di 4 punti (meno di 20 presenze) il superamento delle 3 presenze per colonna, nel caso vi siano soltanto 20 cerchi, avverrà con un minimo di 2 cerchi. Inoltre, per subire questa **situazione minima**, bisogna che lo schema ottenga un equilibrio di 3 cerchi per ciascuna colonna, sempre contando su un quantitativo minimo di 20 cerchi totali. Ogni superamento di tale limite costituisce un cerchio in più che, in una situazione di equilibrio, andrà a collocarsi oltre il terzo cerchio in qualsiasi colonna.

In definitiva possiamo ottenere i cerchi verticali oltre il terzo anche con una presenza di cerchi su meno della metà delle posizioni disponibili; basterà che le 18 (o meno) presenze non si dispongano in pari quantità nelle 6 colonne dello schema.

Se prendiamo l'esempio più deficitario di presenze e con il maggior equilibrio fra quelli visti in precedenza, possiamo quantificare le vincite ottenute (cerchi verticali oltre il terzo) in 4.

Questo è lo schema più deficitario perché gli altri contengono da 6 a 10 vincite.

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

I 4 cerchi rossi costituiscono altrettante vincite oltre il terzo cerchio verticale.

A questo punto abbiamo stabilito il primo gioco applicabile al quadrato delle sestine: consiste nell'attaccare i cerchi che superano le 3 presenze in ogni colonna.

Questo tipo di gioco, però, ha notevoli difetti. Per prima cosa la sua maturazione è alquanto lunga perché dura 36 inserimenti e la proporzione tra durata del gioco e l'esiguità dell'incasso della sestina (solo 6 volte la mise) fa salire enormemente la montante nei periodi in cui le vincite tardano a presentarsi. Per seconda cosa la cronologicità delle puntate ci fa perdere l'occasione della vincita che può scadere al colpo precedente o successivo. In definitiva, per attuare questo gioco, bisogna essere disposti a impegnarsi in grosse puntate per ottenere minimi guadagni. Per terza cosa lo sviluppo anomalo degli inserimenti non produce sempre il terzo perfetto nelle righe e per ottenerlo siamo costretti a utilizzare un accorgimento che costa in termini

di montante. Se non lo facessimo, saremmo soggetti a maturazioni di schemi anomali che ci toglierebbero vincite altrimenti possibili.

L'esposizione di questo gioco è puramente accademica. Si tratta soltanto di una “curiosità” sui primi studi che facemmo sul quadrato applicato alle sestine. Le vincite ci sono, ma a volte scadono verso la fine dell'inserimento dei 36 colpi e ci costringono a salire di molto nei termini della montante. Per chi è abituato alle grosse puntate a tappeto, potrebbe andar bene. Per chi ha capacità economiche più modeste, è certamente sconsigliabile.

ALLA 4ª 5ª 6ª VERTICALE

Su schema a rotazione con inserimento a passate verticali.

Gli effetti prodotti dalla Legge del terzo, in un inserimento di 36 colpi nello schema quadrato, ci autorizzano a considerare come **matematicamente** presenti almeno due colonne con quattro cerchi verticali, sia si tratti di numeri pieni, sia si tratti di una moltiplicazione di 6 righe di sestine disposte a rotazione ordinata crescente. Secondo quale ragionamento?

Supponiamo che un inserimento completo produca un allargamento di soli 20 cerchi (4 cerchi in meno della media statistica). Ipotizzando il massimo equilibrio fra le colonne, ci saranno obbligatoriamente **quattro** cerchi in due colonne, o altrimenti una colonna dovrà contenerne 5. In ogni caso ci saranno 2 cerchi in più della metà delle posizioni contenute nello schema e questi costituiranno due vincite matematiche (sempre che le presenze non siano meno di 20 e che siano disposte nelle colonne in perfetto equilibrio).

X	X				
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X

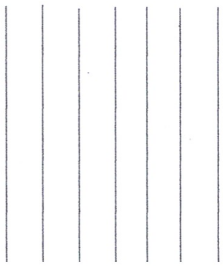
Questo è il caso più negativo qualora si dovessero presentare soltanto 20 cerchi. Nel caso i cerchi fossero meno di 20 (cosa possibile, anche se rara) potremmo trovare qualche difficoltà sulle vincite solo con una coincidenza temporale fra un deficit di allargamento e una distribuzione equilibrata dei cerchi nelle 6 colonne. I risultati sperimentali mostrano sempre disparità di presenze fra le varie colonne, tanto che abbiamo stabilito, come minimo, una quantità di 3 **quarte verticali** per partita. Questo calcolo riguarda soltanto la presenza o meno di un quarto cerchio per colonna. Oltre a ciò vi sono le 5ᵉ e le 6ᵉ per colonna che, anche se sono aleatorie, portano il

totale delle vincite ottenibili da un minimo di 6 a un massimo che può andare oltre le 10 vincite.

La prima applicazione di questo gioco fu sulle sestine e, data la scarsità d'incasso delle vincite (6 volte la mise) le partite risultarono a volte onerose, anche se già allora usavamo montanti a incasso fittizio. Ricordo che per questo tipo di gioco avevamo costruito una "**montante lunga**" (pubblicata nel libro "LA FINE DELL'AZZARDO"). La sua struttura prevedeva la mise di un pezzo per sestina fino a un'esposizione di 20 pezzi e poi un aumento sempre più violento fino a un'esposizione di 564 pezzi per un totale di 60 sestine puntate. La logica di questa manovra finanziaria era di sostenere le negatività iniziali a piccole masse e sfruttare le vincite certe, che si sarebbero addensate più tardi, a masse consistenti. La quantità delle vincite totali ci avrebbe assicurato l'utile. Se scadevano prima, si vinceva. Se scadevano alla fine, si vinceva. Il guaio avveniva se si disponevano distanziate le une dalle altre per tutta la durata della partita.

A quel tempo non avevo pensato all'accorgimento del "**Terzo perfetto obbligato**" e le anomalie che talvolta si sviluppavano nello svolgimento del gioco, ci aumentavano l'esposizione a causa della diversità temporale degli eventi. Capitava, infatti, che una posizione ricevesse più di due barre, togliendo ad altre posizioni la possibilità di uno sviluppo normale. Oggi, dopo gli studi sviluppati negli anni '90, ho ripreso quei sistemi e provato gli stessi giochi applicandovi l'accorgimento del "**terzo perfetto obbligato**" che ci permette di ottenere sempre l'allargamento minimo standard dei 24 cerchi. Ciò costerà nella scalata della montante, ma almeno non saremo soggetti a risultati figurativi anomali nello sviluppo del quadrato.

<u>Descrizione dello schema di gioco.</u>



1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

Lo schema è costituito da una **zona della permanenza**, formata da 6 colonne dove saranno inserite le sestine, per passate verticali e annotate secondo il numero classico che le distingue:

Sestina **1**: 1-6;
Sestina **2**: 7-12;
Sestina **3**: 13-18;
Sestina **4**: 19-24;
Sestina **5**: 25-30;
Sestina **6**: 31-36.

Poi c'è lo **schema quadrato** che contiene le 6 righe di sestine poste a rotazione ordinata crescente.

A ogni immissione di sestina nella zona a colonne della permanenza è inserito un cerchio nella corrispondente sestina all'interno dello schema. Se in quella

posizione la sestina è già cerchiata, si porrà una barra sul cerchio. Ciò indicherà che quella posizione è stata doppiata. Se in quella posizione c'è già un cerchio barrato, si metterà un'altra barra che indicherà che la posizione è doppiata due volte (triplo). Dopo l'immissione di 2 barre in una riga, nessun'altra barra sarà accettata in quella riga e si continuerà a tirare altre boules fino all'immissione di un nuovo cerchio. Questo è l'accorgimento del **terzo obbligato** che vedremo in seguito. Oltre a questi due schemi c'è il classico carnet delle puntate con la situazione economica.

Modalità di gioco.

La permanenza è inserita verticalmente, numero dopo numero, nelle colonne della permanenza. Non è inserito il numero pieno, ma soltanto il numero che contraddistingue la sestina. Sarà quindi un 1, 2, 3, 4, 5, o 6. A ogni inserimento sarà posto un cerchio nella corrispondente sestina all'interno dello **schema delle sestine** a rotazione. Una volta raggiunte 3 posizioni cerchiate verticalmente in una colonna, si attaccheranno le 3 restanti posizioni senza il cerchio in quella colonna. Man mano che le altre colonne raggiungeranno le 3 posizioni cerchiate, entreranno in gioco con le 3 posizioni da cerchiare. Se si ottiene un utile con la prima quarta verticale si chiude il gioco e si comincia una nuova partita. Se con una quarta verticale non si è in utile, si continua per altre quarte e si attaccano contemporaneamente le quinte su quella colonna che ha già ottenuto una quarta. L'attacco continuerà poi anche per le seste, fino alla realizzazione di un utile.

Manovra finanziaria.

Bisogna essere preparati a fronteggiare esposizioni sostenute, sia perché il gioco ha uno sviluppo lungo, sia perché l'incasso di una sestina è soltanto 6 volte la mise puntata e quindi, con una vincita, non c'è molto recupero. Useremo la **montante lunga** così strutturata:

1 pezzo fino a 20; 2 fino a 32; 3 fino a 44; 4 fino a 60; 5 fino a 70; 6 fino a 82; 8 fino a 98; 9 fino a 116; 11 fino a 138; 13 fino a 164; 15 fino a 194; 19 fino a 232; 23 fino a 278; 27 fino a 332; 32 fino a 396; 38 fino a 472; 46 fino a 564:

Ripeto che il gioco può essere molto violento. Impegna forti capitali per ottenere pochi utili. L'unica possibilità di ottenere buoni incassi è di continuare la montante sull'esposizione teorica anche a quote alte, in modo che due o tre vincite ravvicinate diano un incasso più alto dell'esposizione reale. A questo punto, però, bisogna avere lo spirito del kamikaze.

Accorgimento del terzo perfetto obbligato.

Come ho accennato in precedenza, il naturale sviluppo dello schema delle sestine può dare molte sorprese inaspettate. Ricordiamoci che si tratta di sestine sulle quali la Legge del terzo a volte può fallire la sua influenza. Può succedere che in una riga entrino più di due barre come per esempio due cerchi e quattro barre, oppure tre cerchi e tre barre.

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1

Questi doppioni in eccesso ci tolgono sviluppi di cerchi nelle posizioni vuote e quindi, alla fine, essendoci meno cerchi, ci saranno meno vincite su cui contare.

Per eliminare tali anomalie e per ottenere sempre e comunque un minimo di 4 cerchi per riga, ho introdotto (già da tempo applicato su altri giochi) l'accorgimento del "**terzo perfetto obbligato**" che altro non è se non il rifiuto del colpo che inserisce una terza barra in una riga. Lo scopo è di ottenere, anche se in modo forzato, come minimo la configurazione ottimale che alla fine darà un totale di 24 cerchi obbligati.

~~1~~	~~2~~	3	4	5	6

In questo modo avremo sempre un minimo di 4 cerchi per riga che ci garantiscono le 6 vincite finali statistiche. In questo caso però sono ammessi anche i 5 e 6 cerchi per riga e perciò ogni cerchio in più dei 24 sarà un'ulteriore vincita.

A questo punto farò un paio di partite di esempio, ma raccomando di non fermarsi più di tanto su questo gioco. Serve solo come notizia storica di uno studio dei tempi passati. Inseriamo la permanenza fino alla prima apertura di gioco.

1^A^ Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 24

3					
3					
1					
6					
3					
4					

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

Con il 24 abbiamo cerchiato la sestina 4 in sesta riga e messo il terzo cerchio in quinta colonna. Ora su quella colonna si giocheranno le posizioni attivate con un puntino quando il fronte di avanzamento nelle colonne delle sestine arriverà alle rispettive altezze. Poiché ora iniziamo la seconda passata, il fronte coincide con la sestina 5 in prima riga.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29

3	5				
3					
1					
6					
3					
4					

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Sestine in gioco				
29	5_1+	-1	+6		+5

Con il 29 abbiamo chiuso la partita al primo colpo con un utile di 5 pezzi.

Avete fatto caso che le prime partite di qualsiasi gioco vanno sempre bene? Io non credo sia una fatalità, ma piuttosto una concomitanza di entrata in un punto della permanenza. La permanenza, nel suo svolgersi, produce andamenti favorevoli e sfavorevoli al nostro gioco. Evidentemente è più facile entrare nei momenti favorevoli piuttosto che in quelli sfavorevoli. E' forse meglio cambiare tavolo ad ogni partita? Sarebbe interessante provarlo.

2^A Partita.

Perman. 23 27 32 | 20 10

4					
5					
6					
4					
2					

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
20	1_1	-1			
10	2_1+	-2	+6		+4

Con il 32 abbiamo posto il terzo cerchio nella quarta colonna. Con il 10 vinciamo la sestina 2 ponendo il quarto cerchio verticale nella quarta colonna. Le due partite sono state vinte facilmente. La prossima sarà molto impegnativa.

3^A Partita.

Perman. 17 30 28 13 23 6 3 28 9

3	1
5	5
5	2
3	
4	
1	

1	2	3	4	5	6.
2	3	4	5	6	1.
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5.

Con il 9 abbiamo ottenuto la prima apertura in sesta colonna. I prossimi due colpi non saranno giocati perché le relative sestine di quella colonna sono già cerchiate.

Perman. 8 27 9

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

1	2	3	4	5	6.
2	3	4.	5	6	1.
3	4	5	6	1	2
4	5	6.	1	2	3
5	6	1.	2	3	4
6	1	2	3	4	5.

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
8					
27					
9	5_1	-1			

Con il 9 abbiamo aperto anche la seconda colonna per le sestine evidenziate con il puntino.

Perman. 21 0 25 30 10 30 31

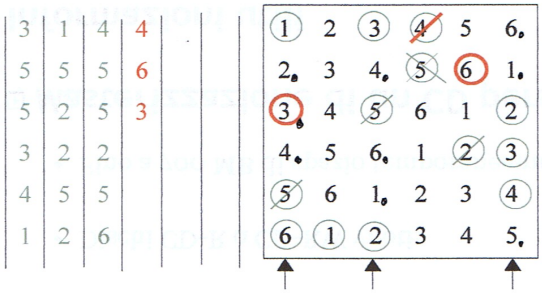
3	1	4
5	5	5
5	2	5
3	2	2
4	5	5
1	2	6

1	2	3	4	5	6.
2.	3	4.	5	6	1.
3.	4	5	6	1	2
4.	5	6.	1	2	3
5	6	1.	2	3	4
6	1	2	3	4	5.

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-1			
21	6_1	-2			
0	4_1 1_1	-4			
25	4_1 1_1	-6			
30					
10	6_1	-7			
30	1_1	-8			
31	5_1	-9			

La terza passata non ha prodotto quarte verticali. Con il 31 si è invece aperta la prima colonna. Iniziamo la quarta passata.

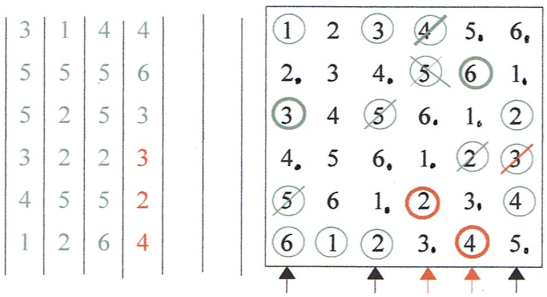
Perman. 21 34 16



N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-9			
21	6_1	-10			
34	2_1 4_1 1_1	-13			
16	3_1+	-14	+6	-8	

Con il 16 abbiamo inserito il quarto cerchio in prima colonna. Restiamo esposti di 8 pezzi e perciò proseguiamo la montante con l'esposizione teorica di -14 pezzi.

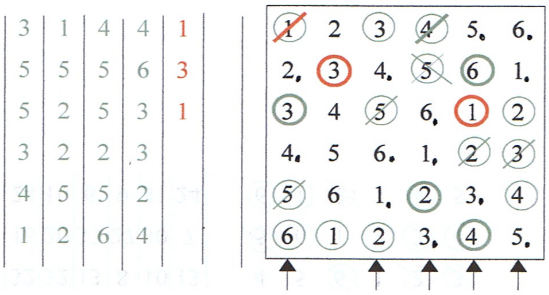
Perman. 13 7 24



N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-14	+6	-8	
13	4_1 6_1	-16			
7	1_1	-17			
24	3_1 5_1	-19		-13	

Con il 7 si è aperta anche la quarta colonna. Con il 24 si è aperta anche la quinta colonna. Iniziamo la quinta passata. Abbiamo ancora una disponibilità minima di 5 vincite.

Perman. 4 34 13 1



N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-19	+6	-13	
4	5_2 6_2	-23			
34	2_2 4_2 1_2	-29			
13	2_3 4_3 1_3	-38			
1	6_3 1_3+	-44	+18	-20	

Il 34 non è stato accettato in seconda riga perché ci sono già due barre. Abbiamo perciò rifatto la puntata e non abbiamo annotato nulla nello schema delle sestine. Con il numero 1 abbiamo ottenuto una quarta in quinta colonna. Ora l'esposizione reale è di -20 ma noi continuiamo con l'esposizione teorica di -44.

Per questo gioco non vedo bene le “riduzioni di altezza” nella montante. L'incasso esiguo delle sestine non da modo di potersi districare con le restanti vincite che, se si presentano distanziate fra loro, non hanno la forza di un recupero efficiente se non con scalate molto sostenute nella montante.

Di solito l'occasione di alcune vincite ravvicinate si presenta una sola volta nel corso della partita e, una volta sfruttato, è meglio chiudere rinunciando a ulteriori tentativi.

Perman. ~~11~~ ~~18~~ ~~10~~ 0 33

3	1	4	4	1
5	5	5	6	3
5	2	5	3	1
3	2	2	3	6
4	5	5	2	
1	2	6	4	

1	2	3	4	5.	6.
2.	3	4.	5	6	1.
3	4	5	6.	1	2
4.	5	6	1.	2	3
5	6	1.	2	3.	4
6	1	2	3.	4	5.

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-44	+24	-20	
11	4_4 6_4 1_4	-56			
18	4_5 6_5 1_5	-71			
10	4_6 6_6 1_6	-89			
0	4_9 6_9 1_9	-116			
33	4_{13} 6_{13}+ 1_{13}	-155	+78	-53	

I numeri 11, 18, 10 sono andati a vuoto perché non accettati dall'accorgimento del terzo obbligato. Con il 33 abbiamo messo il quarto cerchio in terza colonna restando con un'esposizione reale di -53 pezzi. Abbiamo ancora un minimo di 3 vincite. Vediamo come va a finire.

Perman. 32 17

3	1	4	4	1
5	5	5	6	3
5	2	5	3	1
3	2	2	3	6
4	5	5	2	6
1	2	6	4	3

1	2.	3	4	5.	6.
2.	3	4.	5	6	1.
3	4.	5	6.	1	2
4.	5.	6	1.	2	3
5	6	1.	2	3.	4
6	1	2	3	4	5.

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-155	+102	-53	
32	1_{15} 3_{15}	-185			
17	3_{19}+ 5_{19}	-223	+114	-7	

Il 32 ha aperto anche la seconda colonna. Il 17 ha posto il quarto cerchio in quarta colonna e ora l'esposizione reale è scesa a -7 pezzi. A questo punto i modi per procedere sono una scelta del giocatore, ma siccome sto attuando un gioco da kamikaze, procedo con l'esposizione teorica di -223. Mi manca soltanto una passata per la conclusione dell'inserimento e dovrei avere altre due vincite certe.

Perman. 28

3	1	4	4	1	5
5	5	5	6	3	
5	2	5	3	1	
3	2	2	3	6	
4	5	5	2	6	
1	2	6	4	3	

1	2.	3	4	5	6.
2.	3	4.	5	6	1.
3	4.	5	6.	1	2
4.	5.	6	1.	2	3
5	6	1.	2	3.	4
6	1	2	3	4	5.

N°	Sestine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-223	+216	-7	
28	2_{27} 5_{27}+ 6_{27}	-304	+162		+74

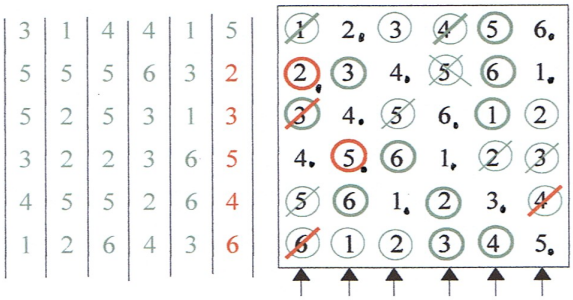
Con il 28 abbiamo messo il quinto cerchio in quinta colonna e ottenuto un utile di 74 pezzi. Stavamo puntando 27 pezzi per sestina. Le vincite finora ottenute sono state 5 e, volendo proseguire il gioco fino al completo inserimento dei 36 colpi, mancano ancora all'appello 2 vincite certe (ottenibili con il terzo perfetto obbligato).

Esaminando, infatti, le 5 righe per la chiusura totale, notiamo che la seconda riga ha già due barre e quindi, in questa posizione, si dovrà tentare la vincita finché non sarà posto un cerchio in una delle 3 posizioni vuote. La terza riga può accogliere un'altra barra perché ne ha soltanto una e quindi qui la vincita può non esserci. La quarta riga contiene già le due barre e perciò qui ci sarà un altro tentativo fino all'apposizione di un quarto cerchio e quindi un'altra vincita. Le righe 5 e 6 possono accogliere la barra e quindi non danno vincite certe. Naturalmente non si dovrà mai

continuare una partita già vincente per tentare di vincere di più. Anche se mancano due vincite certe, l'accorgimento del terzo perfetto ci può contrastare con le puntate a vuoto. Potremmo cioè dover ripetere le puntate perché le sestine uscenti non sono ammesse nello schema.

Per curiosità termino la partita con l'immissione dei restanti 5 colpi validi e vediamo quale sarebbe stata la fine per questa partita.

<u>Perman.</u> ~~16~~ ~~33~~ 7 13 ~~32~~ 27 22 34



3	1	4	4	1	5
5	5	5	6	3	2
5	2	5	3	1	3
3	2	2	3	6	5
4	5	5	2	6	4
1	2	6	4	3	6

1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	1
3	4	5	6	1	2
4	5	6	1	2	3
5	6	1	2	3	4
6	1	2	3	4	5

La conclusione dell'inserimento ha dato altre 2 vincite per un totale di 7.

<u>Conclusioni.</u>

E' un gioco che richiede grossi capitali e grosse puntate. Se da un lato l'accorgimento del "**terzo perfetto obbligato"** ci assicura un minimo di 6 vincite, dall'altro ci obbliga a fare puntate a vuoto quando le sestine uscenti non sono ammesse nello schema. Certo può dare grossi guadagni quando le vincite si raggruppano verso la fine dell'inserimento, ma è raccomandabile chiudere comunque la partita una volta che si è conseguito un utile di qualsiasi grandezza. Di solito, prima o poi un raggruppamento di vincite capita e, una volta sfruttato, è meglio interrompere la partita. L'accorgimento del terzo perfetto obbligato è una medaglia a due facce. Se da un lato ci da un minimo di risultati, dall'altro ci obbliga a ripetere le puntate per le sestine non ammesse e se questo succede ai termini alti della montante, non abbiamo difesa contro la perdita del capitale. Le negative vanno subite sempre all'inizio della montante. Appena il gioco ci porta in utile è saggio chiudere la partita.

Ho voluto esporre questo gioco come un evento storico sulla nascita dei quadrati perché, prima di allora, per me erano completamente sconosciuti, quindi, per quanto mi riguarda, sono nati nel 1973, a Verona, autonomamente,con i nostri studi sulla Legge del terzo.

NINO ZANTIFLORE