NUMERI PIENI

IL GIOCO DEL RAMINO

La prima volta che mi sono occupato seriamente di un gioco sui numeri Pieni è stato con i sistemi delle "**Distanze**" descritti nel mio primo libro "**LA FINE DELL'AZZARDO**". Ricordo che con quel tipo di gioco ho iniziato a dedicarmi allo studio della roulette in modo serio e al di fuori dei canoni usuali con cui avevo in precedenza iniziato quel tipo di studi. Per la verità non fu farina del mio sacco. A quel tempo (inizio anni '70) io, e un mio amico, avevamo speso un bel po' di energie nella speranza di trarre un qualche vantaggio da ritardi e calori, o dalla disposizione delle puntate in modi particolari, o dall'utilizzo di progressioni per superare il periodo di assenza di una qualsiasi chance semplice o multipla. In sostanza stavamo seguendo il normale iter di tutti i principianti che cercano un modo per superare le insormontabili difese della roulette.

Un bel giorno, però, successe un avvenimento che cambiò totalmente il nostro modo di pensare. Conoscemmo una persona che divenne poi il mio Maestro e che fu decisiva per il cambiamento dei nostri modi di ragionare alla roulette.

Si presentò a noi come reduce da una vita dispendiosa e itinerante nei vari Casinò di tutto il mondo. A Monte Carlo aveva conosciuto un principe arabo dal quale aveva appreso un particolare modo di giocare e che in quel momento, rimasto senza l'agiato supporto matrimoniale di una ricca americana, voleva mettere in pratica personalmente. Era alla ricerca del capitale per andare a Venezia a giocare il sistema. Affamati com'eravamo di una via d'uscita, ci buttammo a capofitto in questa nuova avventura e cominciammo, con esiti alterni, un andirivieni da Verona a Venezia. Ricordo che i sistemi non duravano più di uno o due giorni; non perché fossero stati perdenti nella pratica del gioco, ma perché non passava giorno che uno di noi non arrivasse nel nostro luogo d'incontro dicendo: "Buttate via tutto" e snocciolava un nuovo gioco, che poteva essere tanto una modifica del precedente, quanto un gioco completamente diverso. Il fervore della ricerca era grande e in quei momenti l'unica meta della nostra vita era la scoperta del "Santo Graal"**:** un sistema che, per effetto della appena scoperta "**Legge del terzo**", fosse sempre vincente in un ristretto quantitativo di colpi. Si passava dalle sestine alle terzine, dai cavalli ai pieni. Tutte le chances erano facilmente riconducibili, tramite questa "**Legge del terzo**" e tramite particolari schemi, a maturazioni di risultati standard di solito affidabili. Io non so se la storiella del principe arabo fosse vera o fosse un'invenzione per reperire un capitale per il gioco; fatto sta che quello fu l'inizio di un'appassionante avventura che dura tutt'oggi.

Il sistema capostipite, ispiratore di tutte le scoperte che seguirono, fu il sistema delle "**distanze**" (o come lo chiamavamo allora il "**Sistema del Principe**") che gioca due numeri alla volta. Due numeri che si trovano in posizione equidistante dall'ultimo uscito. Il principio che giustificava questo tipo di attacco era il seguente.

"Se la "Legge del terzo" determina che in 37 colpi di roulette escono mediamente 24 numeri, mentre 12-13 restano assenti, allora vuol dire che, se giochiamo uno alla volta i 37 numeri disponibili, per 37 volte ciascuno, otterremo il risultato di vincere su 24 cicli e di perdere su 12-13."

A questo punto, se inseriamo i 24 numeri delle partite vinte all'interno di una lista con i 37 numeri disponibili, dovremmo ottenere per forza un minimo di 5 gruppi da 3 numeri consecutivamente vincenti. Questo nella peggiore delle ipotesi perché, di solito, vi si trova sempre un filotto che si aggira sulle 5-6 unità. L'idea base è che giocando sempre e soltanto un numero alla volta e aumentando la mise dopo una partita vinta, si possono ottenere più partite vincenti consecutivamente e quindi recuperare quelle perdenti, subite a masse inferiori.

Dato, però, che il gioco su un solo numero sarebbe alquanto lungo e noioso, il "Principe arabo" lo aveva portato su due numeri, inventando così le "**distanze**" e riducendo, di conseguenza, il ciclo delle partite a 18. Che la storiella del principe arabo fosse vera o meno, da quel modo di giocare nacquero molte altre varianti e il tutto è ampiamente descritto nel mio primo libro "**LA FINE DELL'AZZARDO**" (edito nel 1986).

Ora espongo un gioco che gia fin da quegli anni ebbe un discreto successo e che mi fu insegnato proprio dal mio maestro. Si tratta di un gioco sui **numeri pieni** e parla di come si può applicare il gioco del "**Ramino**" alla roulette. Più che altro si tratta di un gioco divertente che si realizza con la costruzione di determinati disegni secondo le regole di chiusura del gioco a carte del Ramino. Non ha le caratteristiche dei miei usuali sistemi ma è alquanto simpatico e divertente, anche se non sicuro nelle chiusure, che possono avvenire anche oltre il ciclo logico dei 36 colpi. Essendo un gioco di allargamento, a volte trova delle difficoltà di chiusura quando battono e ribattono i doppiaggi dei numeri durante il periodo dell'attacco. Ho deciso di pubblicarlo come semplice curiosità. Vediamo di che si tratta.

Credo che tutti sappiamo come si chiude una partita a Ramino. Si gioca con 13 carte e la classica chiusura avviene con 3 tris e un quartetto. I tris possono essere formati da una scala (per esempio 3-4-5 dello stesso seme) o da 3 carte uguali (3 carte dello stesso valore ma di diverso seme). Il quartetto può essere composto da 4 carte in scala dello stesso seme o da 4 carte dello stesso valore ma di diverso seme. Questa è una delle possibili chiusure del ramino che prenderemo come chiusura di ogni nostra partita alla roulette. Nel gioco del ramino vi sono anche altre forme di chiusura, ma in questa sede vedremo solo questa perchè altrimenti si creerebbe confusione.

Stabilite le regole di chiusura passiamo all'individuazione dello stesso gioco alla roulette, cercando di formare tre tris e un quartetto con numeri dello stesso "**valore**", o di "**seme**" diverso, in un ciclo di 36 colpi.

Descrizione dello schema

Disponiamo i 36 numeri della roulette (zero escluso) in un rettangolo 4x9.

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

Questo è il classico schema delle "**Figure dei numeri**" dove ogni colonna contiene una delle 9 figure che si possono formare con i 36 numeri della roulette. Credo che tutti sappiano cosa sono le Figure dei numeri. In ogni caso, la somma dei due componenti che compongono un numero, a partire dal 10 produce, come risultato, uno dei numeri dall'1 al 9. Ecco perchè ogni **figura** è composta di 4 numeri ed è chiamata con il numero più basso (dall'1 al 9). Le figure si leggono in verticale e quindi la Figura del 7 è fomata dai numeri 7-16-25-34. La Figura del 2 è formata dai numeri 2-11-20-29. In questo caso il 29 è l'unico numero che necessita di una doppia somma: 2+9=11 e 1+1=2. A parte questa divagazione su cosa siano le Figure dei numeri, vediamo come applicheremo il gioco del ramino su questo schema.

Abbinamento delle carte da ramino ai numeri

In un mazzo di carte da ramino abbiamo 4 **semi** diversi per 13 **valori** che vanno dall'1 (Asso) al 13 (kappa o Re). In totale ci sono 52 carte. Nel nostro schema abbiamo 36 posizioni e dobbiamo accomunare ogni posizione (o numero) ai "**semi**" e ai "**valori**" delle carte. Stabiliamo allora che ogni riga dello schema rappresenta un "**seme**" e quindi abbiamo 4 righe come i 4 semi che ci sono nelle carte. Poi stabiliamo che le 9 colonne rappresentano 9 **valori** (che non sono quindi 13 come nelle carte).

Valori →

Semi →

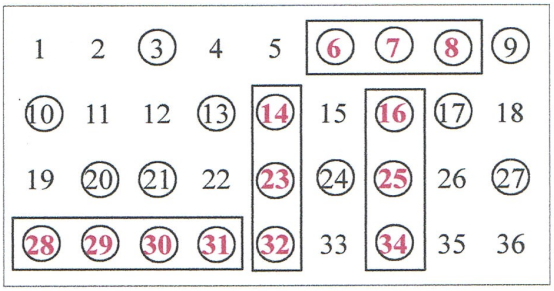
1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36

Abbiamo così stabilito il significato di ogni numero all'interno dello schema. Ogni riga può formare le **scale** di un seme che possono essere **in tris** o in **quartetto**. Ogni colonna può formare un **tris** o un **quartetto** di seme diverso ma dello stesso **valore**. L'importante è che i numeri che compongono i tris e il quartetto siano consecutivamente adiacenti in verticale o in orizzontale. Vediamo come si arriva alla chiusura di una partita.

Chiusura di una partita

Abbiamo visto qual'è la classica chiusura di un ramino. La combinazione più comune è di 3 tris (che possono essere in scala sul seme, o tris di valore e cioè di seme diverso) e un quartetto (che può essere anche lui in scala sul seme, o di valore). Dobbiamo fare la stessa cosa con i numeri del nostro schema, ponendo un cerchio nei

numeri che si inseriscono finchè non si formerà la classica combinazione che con l'inserimento di un ultimo numero completerà la stessa chiusura del "ramino". I tre tris e il quartetto devono essere costituiti da numeri cerchiati e consecutivamente adiacenti in orizzontale o in verticale. Vediamo l'esempio di uno schema completo con l'inserimento di 36 numeri.



Nell'esempio vi è il quartetto in scala con i numeri 28 29 30 31 e tre tris con i numeri 14 23 32 di valore, 16 25 34 di valore, 6 7 8 in scala. Non importa se il 9 si lega al tris in scala. Non importa se il 24 formerebbe un tris orizzontale in scala con i numeri 23 24 25. L'importante è la formazione delle combinazioni, anche se rientrano in una formazione più grande. Le combinazioni si formano durante l'inserimento della permanenza e saranno scelte quelle a noi più convenienti per una più probabile chiusura. Se per esenpio abbiamo questa costruzione e stiamo cercando un tris:

Dobbiamo giocare il 6 perchè forma il tris, anche se si completerà all'interno del quintetto. Naturalmente si giocheranno anche i numeri 3 e 9 perchè formano il semplice tris.

Risalita.

Si tratta di un gioco la cui costruzione, necessaria per arrivare all'apertura, è alquanto lunga. E' logico quindi che fra una partita e l'altra si dovranno fare delle **risalite** che quantificherei intorno ai 10-15 colpi. Non si può risalire di più perchè stiamo facendo un gioco di "**allargamento**" e prima o poi una risalita maggiore incapperebbe in un periodo di doppioni che potrebbe impedirci la chiusura entro il ciclo dei 36 colpi. Meglio sarebbe aspettare che gli ultimi numeri rilevati siano dei doppioni e quindi, aspettandoci un prosieguo di allargamenti, risalire fino alla costruzione della apertura di gioco. Sono comunque accorgimenti facoltativi.

Trattamento dello zero.

Lo zero è sempre stato un punto debole di tutti i sistemi che basano la loro conclusione su un disegno geometrico. Il motivo è che lo zero non rientra in uno schema simmetrico che può essere formato solo con gli altri 36 numeri. Ultimamente, però, ho imparato a considerare lo zero come un costo costante da addebitare nel calcolo della montante. In caso di una sua sortita ci aiuterà a ottenere l'utile. In caso di sua assenza, il costo sarà inserito nell'esposizione e quindi sarà recuperato dalle vincite del gioco. Naturalmente ciò può avvenire per quelle Chances dove l'incasso per una chiusura sia abbastanza remunerativo e possa sostenere un tale costo.

Esercitazioni pratiche.

Iniziamo con qualche esempio di gioco utilizzando la nostra solita permanenza. Inseriamo i numeri fino alla costruzione di una prima combinazione che di solito è un tris, ma potrebbe anche essere il quartetto.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

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

Il 23 ha costruito il primo tris di valore con i numeri 14 23 32. Per il momento però non vi poniamo alcuna delimitazione perchè in questo gioco la combinazione più difficile è il quartetto. Questo necessita di 4 cerchi orizzontali, o verticali, uniti e quindi aspetteremo a marcare le delimitazioni una volta costruito il quartetto. Sempre che non si formino prima i 3 tris, e allora saremmo costretti ad accettare la chiusura sul quartetto. Aspettiamo allora di vedere come si evolve lo schema e proseguiamo con l'inserimento dei numeri fino a una nuova combinazione.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28

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

Il 28 ha formato un secondo tris in scala con i numeri 28 29 30. Procediamo con gli inserimenti per un ulteriore sviluppo.

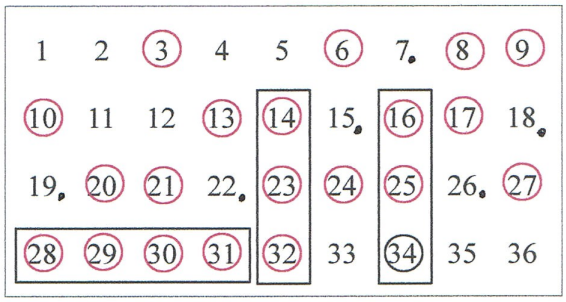
Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31

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

Il 25 foremerebbe un tris di scala con i numeri 23 24 25, ma il 23 è già occupato nel tris verticale di valore con i numeri 14 23 32 e perchò siamo andati avanti con gli inserimenti. Il 31 ha formato il quartetto sopra il precedente tris di scala. Teniamo

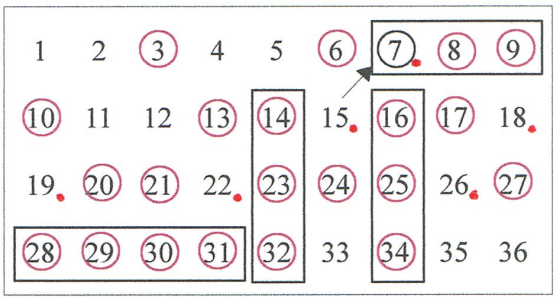
valido il quartetto 28 29 30 31 e lasciamo il 32 libero per l'abbinamento con il tris verticale. Poichè siamo rimasti con due tris che si intersecano con il 23, inseriamo altri numeri per costruire due tris separati.

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 21 0 25 30 10 30 31 21 34



Il 34 ha formato una combinazione di due tris verticali con i numeri 16 25 34 e 14 23 32. Abbiamo definito la combinazione ideale di due tris e un quartetto e perciò possiamo cominciare l'attacco sui numeri che, uscendo, formerebbero il terzo tris orizzontale o verticale, anche se dovessero essere compresi in una combinazione di cerchi superiore. L'importante è che ci sia il terzo tris che non interagisca con le tre delimitazioni già costruite. Iniziamo il nostro attacco sui numeri 7 15 18 19 22 26 (evidenziati con un puntino) perchè la loro uscita formerebbe un tris (orizzontale o verticale) che non invaderebbe nessuna delle combinazioni già formate. Naturalmente giochiamo anche lo zero che, giocando numeri Pieni, sarà supportato dalla montante.

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 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	0_1 7_1 15_1 18_1 19_1 22_1 26_1	-7			
13	0_1 7_1 15_1 18_1 19_1 22_1 26_1	-14			
7	0_1 7_1+ 15_1 18_1 19_1 22_1 26_1	-21	+36		+15

Il 16 e il 13 sono stati dei doppioni. Il 7 ha formato il terzo tris di scala all'interno dei numeri 6 7 8 9. I quattro numeri contengono il tris e quindi abbiamo chiuso il "**ramino**" con la classica chiusura di tre tris e un quartetto.

Siamo arrivati alla chiusura con l'inserimento del 35° numero e con 22 numeri in allargamento e 14 assenze. Ciò rientra nella tendenzialità statistica di un ciclo logico e per questo gioco a volte bisogna superare il singolo ciclo, ma di solito per non più di una decina di colpi.

2^A Partita.

Per questa seconda partita risaliamo di 15 numeri (escluso lo zero) e vediamo come si presentano le combinazioni all'interno dello schema.

Risalita. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7

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

La risalita ha prodotto un quartetto verticale e un tris orizzontale comunicanti con il numero 7. Sarebbero possibili anche due diversi tris con i numeri 7 8 9 e 16 25 34. Inseriamo nuovi numeri fino alla formazione di una combinazione ottimale.

Risalita. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 Perman. 24 4 34 13 1 11 18

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

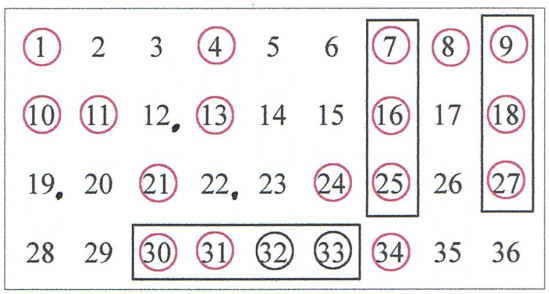
Con l'inserimento del 18 non abbiamo ancora una situazione ottimale perchè ci sono delle interazioni fra il quartetto e i possibili tris. I due tris interagscono con il numero 9 e il 7 interagisce con il quartetto e un tris. Dobbiamo inserire altri numeri.

Risalita. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 Perman. 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32

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

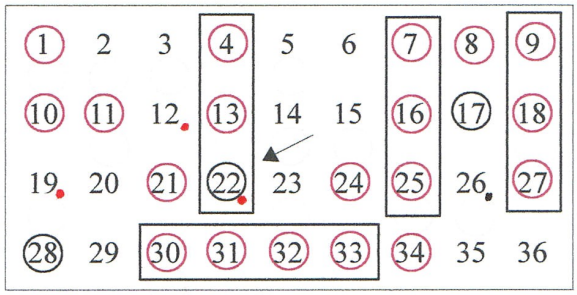
Il 32 ha reso possibile un altro quartetto con i numeri 30 31 32 33 34. A questo punto dobbiamo scegliere la configurazione ottimale per il gioco. Ci sono varie combinazioni possibili e la scelta fra l'una e l'altra non è molto importante perchè molti numeri coincideranno fra le varie possibilità. L'importante è che vi sia una quartetto e due tris. Ne scelgo una cercando di lasciare maggiori possibilità per la formazione del terzo tris.

Risalita. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 Perman. 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32



Questa è la combinazione che ho scelto e i numeri che per il momento formerebbero il terzo tris sono 12 19 22 (evidenziati con il puntino).

Risalita. 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 Perman. 24 4 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
17	0_1 12_1 19_1 22_1	-4			
28	0_1 12_1 19_1 22_1 26_1	-9			
16	0_1 12_1 19_1 22_1 26_1	-14			
33	0_1 12_1 19_1 22_1 26_1	-19			
7	0_1 12_1 19_1 22_1 26_1	-24			
13	0_1 12_1 19_1 22_1 26_1	-29			
32	0_1 12_1 19_1 22_1 26_1	-34			
27	0_2 12_2 19_2 22_2 26_2	-44			
22	0_2 12_2 19_2 22_2+ 26_2	-54	+72		+18

Il 17 ha aggiunto al gioco il numero 26 che, uscendo, formerebbe il terzo tris verticale con i numeri 8 17 26. Il 28 è stato un numero nuovo ma non ha prodotto aperture. I numeri 16 33 7 13 32 27 sono stati dei doppioni. Dopo il 32 siamo passati a puntare 2 pezzi per pieno. Il 22 ha chiuso il terzo tris dandoci un utile di 18 pezzi. La chiusura è avvenuta dopo l'uscita di 6 doppioni e questo è il vero pericolo per questo gioco. Come ho già detto, la cosa migliore è scegliere le partite iniziando l'attacco dopo 7-8-9 doppioni già scaduti. E' chiaro che dopo un periodo di doppioni di solito segue un periodo di allargamenti e allora le chiusure sarebbero più probabili.

Risaliamo di 15 numeri e vediamo come si presenta il nuovo schema.

3^A Partita.

Risalita. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22

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

Con la risalita abbiamo un solo tris orizzontale. Inseriamo nuovi numeri fino alla formazione di una combinazione attaccabile su un terzo tris o sul quartetto.

Risalita. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 Perman. 34 9 9 23 18 32 27 36

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

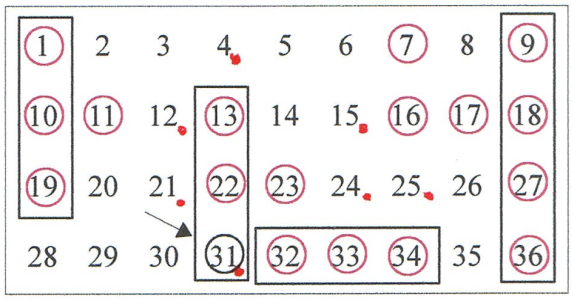
Il 34 ha formato il secondo tris, ma siamo andati avanti perchè mancava il quartetto o il terzo tris. Il primo 9 ha formato un tris che però interagisce con un altro tris con il 18. Il 36 ha formato un quartetto verticale ma a questo punto è rimasto un solo tris valido. Andiamo avanti con altri inserimenti.

Risalita. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 Perman. 34 9 9 23 18 32 27 36 19

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

Il 19 ha formato un secondo tris valido. Ora abbiamo un quartetto con i numeri 9 18 27 36, un tris con i numeri 32 33 34, e un secondo tris con i numeri 1 10 19. Attacchiamo sui numeri 0 4 12 15 21 24 25 31 (evidenziati con il puntino) per la formazione del terzo tris.

Risalita. 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13 32 27 22 Perman. 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31

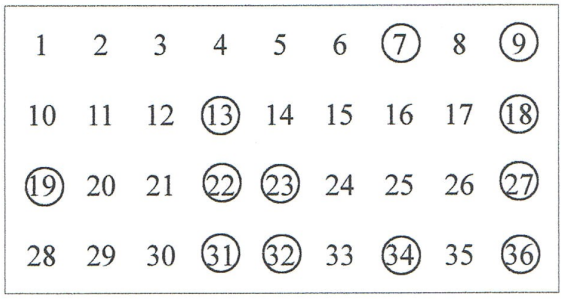


		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Pieni in gioco				
31	0_1 4_1 12_1 15_1 21_1 24_1 25_1 31_1+	-8	+36		+28

Il 31 ha formato il terzo tris dandoci un utile di 28 pezzi. Risaliamo di 15 numeri per la prossima partita.

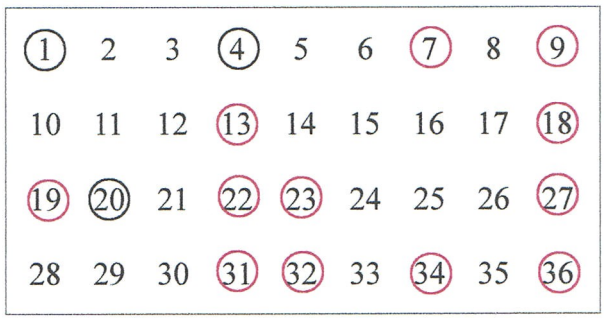
4ᴬPartita.

Risalita. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31



La risalita ha prodotto un quartetto e un tris verticali. Completiamo gli inserimenti fino a una possibile apertura.

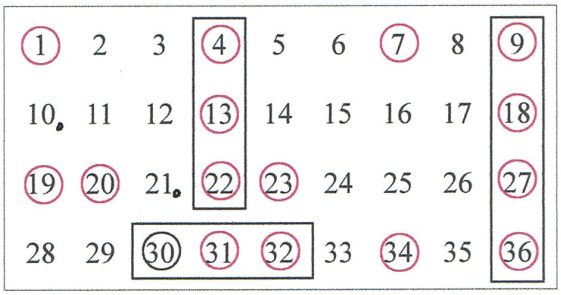
Risalita. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 Perman. 20 0 27 18 1 4



Il 4 ha formato un secondo quartetto ma non vi è ancora una configurazione ottimale. Con questa situazione possiamo avere il quartetto ma un solo tris.

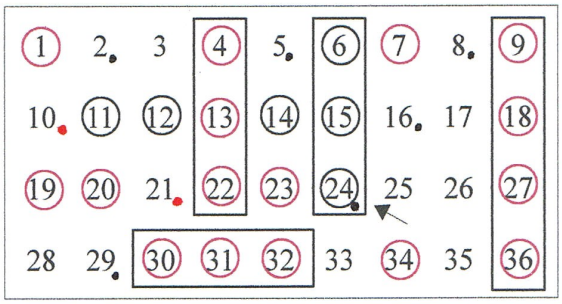
Inseriamo altri numeri per la composizione ottimale.

Risalita. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 Perman. 20 0 27 18 1 4 34 30



Il 30 ha formato il tris orizzontale 30 31 32. Abbiamo un altro tris con i numeri 4 13 22 e il quartetto 9 18 27 36. La condizione si è realizzata e quindi attacchiamo sui numeri 0 10 e 21. Al momento non ci sono molte possibilità di chiusura, comunque vediamo cosa succede con i prossimi inserimenti.

Risalita. 7 13 32 27 22 34 9 9 23 18 32 27 36 19 31 Perman. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24

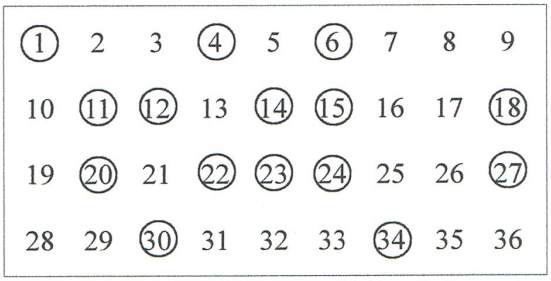


N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
23	0_1 10_1 21_1	-3			
14	0_1 10_1 21_1	-6			
12	0_1 10_1 21_1 5_1	-10			
11	0_1 10_1 21_1 5_1	-14			
15	0_1 10_1 21_1 5_1 2_1 29_1	-20			
6	0_1 10_1 21_1 5_1 2_1 29_1 16_1	-27			
22	0_2 10_2 21_2 5_2 2_2 29_2 16_2 8_2 24_2	-45			
24	0_2 10_2 21_2 5_2 2_2 29_2 16_2 8_2 24_2+	-63	+72		+9

Il 14 ha messo in campo il numero 5. Il numero 11 ha aperto il gioco sui numeri 2 e 29. Il 15 ha messo in campo il 16. Il 6 ha messo in campo i numeri 8 e 24. A questo punto siamo passati a 2 pezzi per pieno perchè l'incasso non ci avrebbe dato un utile. Il 22 è stato un doppione. Il 24 ha formato il terzo tris con i numeri 6 15 24 dandoci un utile di 9 pezzi.

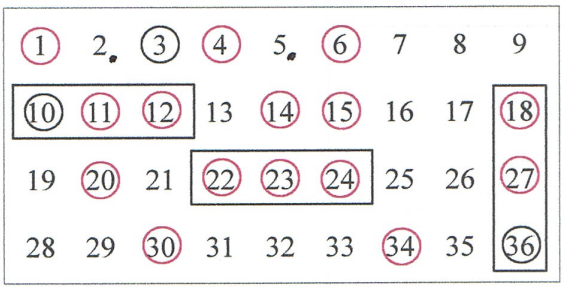
Concludiamo con un'ultima partita per un'ottantina di colpi, pari al tempo di una normale seduta di gioco in un Casinò. Risaliamo di 15 numeri e costruiamo il prossimo schema.

Risalita. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24



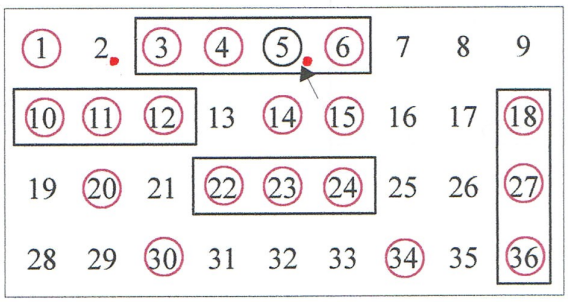
La risalita di 15 numeri non contiene neanche un doppione. Queste sarebbero le partite da evitare perchè è chiaro che nei prossimi colpi ci dovranno essere dei doppioni e se questi scadono a ripetizione durante il nostro attacco, ci possono mettere in difficoltà a causa di un allargamento che non progredisce. Comunque nel nostro caso non facciamo discriminazioni di permanenza e proseguiamo con il gioco. A questo punto lo schema presenta due tris che però sono coincidenti con il numero 24. Dobbiamo inserire nuovi numeri fino a una apertura compatibile.

Risalita. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 Perman. 30 10 3 36



Il 10 ha formato un altro tris ma mancava ancora il quartetto e quindi abbiamo continuato l'inserimento. Il 36 ha formato il terzo tris valido e quindi a questo punto dobbiamo accettare la caccia al quartetto. Iniziamo giocando i numeri 2 e 5 che uscendo formano l'unico quartetto possibile.

Risalita. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 Perman. 30 10 3 36 5

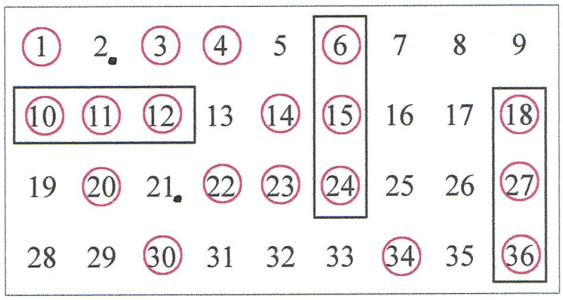


N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
5	0_1 2_1 5_1+	-3	+36		+33

Il 5 chiude subito il quartetto con un utile di 33 pezzi. Anche se la partenza non era delle migliori, abbiamo ottenuto il risultato al primo colpo: alla roulette succede anche questo.

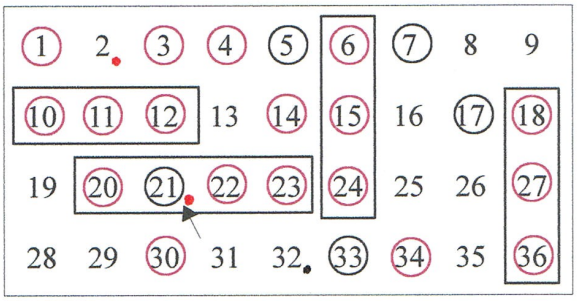
Ora per curiosità vediamo come sarebbe andata se avessimo scelto l'altra combinazione di tris. Ripartiamo con i tre tris formati dai numeri 10 11 12, 18 27 36 e il tris verticale 6 15 24 al posto di quello orizzontale. Questa è la nuova partenza.

Risalita. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 Perman. 30 10 3 36



Andiamo alla vincita con questa nuova configurazione. I numeri in gioco al momento sono 2 e 21 per la formazione del quartetto.

Risalita. 20 0 27 18 1 4 34 30 23 14 12 11 15 6 22 24 Perman. 30 10 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 5 17 7 3 21



N°	Pieni in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
5	0_1 2_1 21_1	-3			
10	0_1 2_1 21_1 32_1	-7			
18	0_1 2_1 21_1 32_1	-11			
6	0_1 2_1 21_1 32_1	-15			
23	0_1 2_1 21_1 32_1	-19			
0	0_1+ 2_1 21_1 32_1	-23	+36		+13
18	0_1 2_1 21_1 32_1	-4			
33	0_1 2_1 21_1 32_1	-8			
6	0_1 2_1 21_1 32_1	-12			
5	0_1 2_1 21_1 32_1	-16			
17	0_1 2_1 21_1 32_1	-20			
7	0_1 2_1 21_1 32_1	-24			
3	0_1 2_1 21_1 32_1	-28			
21	0_1 2_1 21_1+ 32_1	-32	+36		+4

Il 5, che prima era una chiusura, forma un ulteriore tris che però a noi non interessa perchè stiamo cercando il quartetto. Apre invece il numero 32 per un quartetto verticale. I numeri 10 18 6 23 sono stati dei doppioni e questo ce lo aspettavamo a causa della partenza totalmente in allargamento. Lo zero ha recuperato tutta l'esposizione dandoci un utile di 13 pezzi. Siamo andati avanti per la chiusura del gioco base. Il 33 è stato un allargamento ma non ha prodotto cambiamenti. I numeri 6 5 17 sono stati altri doppioni. Il 7 è stato un allargamento ma non ha

prodotto aperture. Il 3 è stato un doppione. Il 21 ha finalmente prodotto il quartetto dandoci un utile di 4 pezzi. Durante la partita abbiamo subìto 8 doppioni ma con l'aiuto dello zero siamo rimasti a quota uno per Pieno. E' anche vero che i numeri in gioco erano pochi ma comunque, anche senza lo zero non avremmo superato i 3 pezzi per Pieno.

La seduta ha dato 103 pezzi di utile in 87 colpi di roulette. E' stata un'ottima giornata, soprattutto se consideriamo il fatto che non abbiamo superato i 2 pezzi per Pieno.

Conclusioni.

Questo gioco è in sostanza una scelta arbitraria su una chiusura particolare, che nella fattispecie si configura con la classica chiusura del ramino. Che la configurazione sia quella del ramino o di un qualsiasi altro gioco compatibile, non ha molta importanza. E' stato solo un simpatico modo per delineare una serie di combinazioni sui numeri in allargamento (presenze) che dovrebbero apparire alla fine di un ciclo logico di roulette. E' chiaro che nei casi di cicli anomali, con meno di 20-21 presenze, può essere necessaria la continuazione del gioco nel ciclo successivo, che però non dovrebbe superare i 10-12 colpi. In pratica, il vero pericolo di questo gioco è un periodo di doppioni che si può protrarre mentre stiamo puntando 8-10 numeri. E' per questo che assume importanza la scelta delle risalite e delle partenze. Una partenza con 20-25 numeri, dove vi siano già 8-9 doppioni, dovrebbe essere più facile da chiudere di una senza doppioni.

Per finire, quando io faccio questo gioco, uso due tipi diversi di schema. Il primo con con la configurazione classica sopra descritta e il secondo con una diversa disposizione dei numeri in modo che la chiusura sia più facilmente raggiungibile con le due diverse combinazioni. Per non perdere tempo a scrivere due volte i 36 numeri, scrivo in un foglio quadrettato soltanto il primo numero di ogni Terzina, che mi permette di rintracciare la posizione degli altri numeri senza scriverli. Questo è un esempio di due schemi.

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

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

Il primo schema è sempre uguale a quello utilizzato finora, mentre il secondo avrà una disposizione diversa che cambio casualmente a ogni partita. I tre numeri di ogni Terzina sono sempre in ordine; quello che cambia nel secondo schema è la posizione delle Terzine. Naturalmente, la partita è terminata al primo utile con la chiusura di uno dei due scemi.

NINO ZANTIFLORE