CHANCES SEMPLICI
Al doppio coincidente su figure di 2
Figure a iniziale separata

Curiosando fra vecchi quaderni, mi è capitato fra le mani un vecchio sistema sulle Chances Semplici che, rivisto con la mentalità di oggi e fatte una ventina di prove, mi ha dato lo spunto per un gioco che mi sembra buono. Sulla pagina del quaderno c'è scritto 2007 (anno della sua creazione) e il gioco che ora vedremo è una variante di quello che là vi è riportato.

Le figure di 2 sulle Chances Semplici sono 4. Anche se ormai tutti le conoscono, le espongo qui di seguito attribuendo loro una numerazione secondo l'ordine in cui sono descritte. Nello schemino a fianco le figure sono inserite solo con il numero che le distingue l'una dall'altra e con questi numeri sono individuate in un gioco classico.

1	2	3	4
RR	RN	NN	NR

1	2	3	4

Se ora però dividiamo le 4 figure secondo il colore dell'iniziale di ogni figura, otteniamo 2 righe che contengono ognuna le due figure che iniziano con lo stesso colore. Avremo così la riga del R con le figure 1 e 2 (RR e RN) e la riga del N con le figure 1 e 2 (NN e NR).

RR	RN
NN	NR

1	2
1	2

Descrizione del gioco.

Il gioco consiste nello sviluppare le due righe con le figure di competenza e ricercare il doppione di due figure nella stessa posizione verticale, come appare dall'esempio che segue. I due cerchi uno sotto l'altro indicano due doppioni coincidenti verticalmente. Si aspetta quindi la formazione di un primo doppione in una qualsiasi delle due righe per poi ricercare il secondo doppione verticale nella stessa posizione sull'altra riga.

2	1	2
1	2	1

Descrizione dello schema e conduzione del gioco.

Abbiamo uno **schema della permanenza** costituito di 2 righe (una per le figure inizianti a R e una per quelle a N) e una serie di colonne che contengono ognuna i due numeri il cui colore forma una figura. A fianco c'è uno **schema delle figure**, anch'esso di 2 righe, che contiene il numero della figura che si forma nello schema precedente. Poi c'è il **carnet** delle puntate che tutti conosciamo.

Nello schema della permanenza sono inseriti i numeri con i relativi colori. Ogni due numeri è formata una figura di 2. Poiché le due coppie di figure sono inserite

nella propria riga prestabilita, il **primo** termine di una figura deve essere inserito soltanto nella riga che gli compete. Se è un R in prima riga; se è un N in seconda. Il **secondo** termine, che completa una figura, deve essere inserito anche nell'altra riga solo se è dello stesso colore della sua iniziale di competenza. Quindi per esempio, un R che completa una figura in prima riga (RR) non può essere inserito in seconda se non c'è già il primo termine N, mentre un R che completa una figura in seconda riga (NR) deve essere inserito anche in prima come primo termine. In pratica la registrazione deve essere doppia quando un colore che completa il secondo termine di una figura in una riga coincide con il colore iniziale della figura che va inserita nell'altra. La migliore spiegazione è un esempio pratico.

Perman. 14 17

Riga del R	14 17 R N						2
Riga del N	17 N						

Il 14 è stato inserito solo in prima riga perché è R. Il 17 è stato inserito in prima riga a completamento della figura RN e in seconda riga come primo termine di una figura iniziante a N. Nella prima riga si è formata la figura RN e perciò abbiamo inserito un 2 nella prima riga dello schema delle figure.

Perman. 3

Riga del R	14 17 R N	3 R					2
Riga del N	17 3 N R						2

Anche il 3 è inserito due volte. E' valido come primo termine in prima riga, mentre in seconda forma la figura 2 (NR), inserita a sua volta nella seconda riga dello schema delle figure. Non essendoci ancora doppioni aspettiamo l'inserimento di un cerchio.

Perman. 32 16

Riga del R	14 17 R N	3 32 R R	16 R				2 1
Riga del N	17 3 N R						2

Il 32 ha formato la figura 1, inserita in prima riga nello schema delle figure. Il 16 è stato inserito come primo termine nello schema della permanenza. Entrambi i numeri non sono stati inseriti in seconda riga che deve attendere un primo termine N.

Perman. 24

Riga del R	14 17 R N	3 32 R R	16 24 R N				(2) 1 2
Riga del N	17 3 N R	24 N					2.

Il 24 ha inserito la figura 2 (RN) in prima riga, che doppia la figura 2 precedente. Ora la figura da ricercare è la 2 in seconda riga per il secondo cerchio

verticale nello schema delle figure. Il 24 è stato inserito anche in seconda riga come primo termine di una nuova figura e abbiamo così una prima apertura di gioco. Puntiamo a R per la formazione della figura 2 (NR) in seconda riga.

Perman. 29

Riga del R	14 17 R N	3 32 R R	16 24 R N				② 1 2
Riga del N	17 3 N R	24 29 N N					2. 1

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Puntate R/N				
29	R_1-	-1			

Il 29 sbaglia la figura 2 e inserisce la 1. Non è stato inserito come primo termine in prima riga perché è un N.

Perman. 23 27

Riga del R	14 17 R N	3 32 R R	16 24 R N	23 27 R R			② ① 2 1
Riga del N	17 3 N R	24 29 N N					2. 1.

Il 23 e il 27 hanno formato la figura 1 che doppia la precedente in prima riga. Ora sono entrate in gioco entrambe le figure 1 e 2 in seconda riga. A questo punto si possono seguire due strade.

1°) Poiché in seconda riga non c'è ancora un'iniziale di figura, si può puntare decisamente l'iniziale a N perché poi, con il secondo termine, uscirà per forza una delle due figure ricercate. Ciò implica il puntamento continuo a N e, nel caso si incappi in un lungo filotto di R, non avremmo alcuna difesa. Può capitare anche che ci sia già il primo termine e a quel punto non sapremmo cosa puntare, perdendo così una chiusura che non sarà giocabile.

2°) Si può eliminare dalla ricerca la figura più vecchia (in questo caso la 2) e limitare l'eventuale perdita a un solo tentativo. Questo è un caso che può capitare sovente ed è logico. Per qualsiasi Chance Semplice noi puntiamo, può sempre uscire il contrario. Questa capacità elusiva della roulette ci porta alla logica situazione di dover puntare su entrambi i colori. Possiamo trovare la stessa situazione con qualsiasi altra Chance, dal pieno alla sestina. L'unica cosa che ostacola questa capacità elusiva della roulette è la Legge del terzo, che però funziona in modo apprezzabile soltanto con i pieni mentre, per le Multiple, bisogna ricorre alle cosiddette “moltiplicazioni degli eventi”.

A questo punto io scelgo decisamente la seconda opzione dove i tentativi di vincita sono isolati e non ci costringono ad insistere su un gioco continuo che, prima o poi, incontrerebbe il suo contrario e cioè un lungo filotto della Chance opposta.

Eliminiamo allora dal gioco la figura 2 in seconda riga e ricerchiamo la figura 1, entrata per ultima. Per giocare, però, dobbiamo aspettare prima l'inserimento di un N (primo termine) nella seconda riga.

Perman. 32 20 10

Riga del R	14 17 (R N)	3 32 (R R)	16 24 (R N)	23 27 (R R)	32 20 (R N)	
Riga del N	17 3 (N R)	24 29 (N N)	20 10 (N N)			

2 1 2 1 2				
2 1 1				

		Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
N°	Puntate R/N				
29	R_1-	-1			
10	N_2	-3	+4		+1

Con il 32 abbiamo solo inserito il primo termine nella prima riga della permanenza. Con il 20 abbiamo completato la figura 2 in prima riga e inserito il primo termine in seconda. A questo punto è arrivato il momento di giocare a N per la figura 1 in seconda riga e con il 10 abbiamo doppiato la figura 1 che si trova nella stessa posizione, verticale, della figura cerchiata in prima riga. Chiudiamo la partita.

Impostato così il gioco è alquanto lungo e di minima resa perciò ho pensato di renderlo continuo. Poiché le due righe dello schema delle figure contengono solo i simboli 1 e 2, andremo alla ricerca continua di 2 cerchi verticali e quando le possibilità di doppiaggio si presentano entrambe per la stessa coppia nella stessa riga, elimineremo la figura entrata per prima dando la caccia a quella entrata per ultima.

Manovra finanziaria.

Utilizzeremo ancora una volta la montante che preferisco. Una **martingala** fino al quarto colpo e una **D'Alembert** con incremento di 2 pezzi dal quinto in poi.

1 2 4 8 | 10 12 14 16 18 20 ecc.

Trattamento dello zero.

Come al solito, una mise imprigionata dallo zero può essere lasciata per l'esito del colpo successivo. Se è vincente si ritira la mise, si annota la chiusura di quel doppiaggio e si rifà la stessa puntata alla prossima apertura per un altro doppiaggio. Non cambia nulla se non il mancato incasso di una chiusura. Se il colpo successivo allo zero è perdente, si annota la figura che entra e si considera il colpo come perso. Non si deve ripuntare la mise per il colpo successivo allo zero (mentre la puntata è imprigionata), né fare il partager con il banco. Questo è quello che farei io.

La descrizione del gioco non è facile perché gli eventi si susseguono in modo disordinato e le puntate ora su una, ora sull'altra figura, possono riguardare posizioni che non si trovano sul fronte d'avanzamento della permanenza.

Poiché la descrizione del gioco richiede parecchio spazio, l'esempio che segue si sviluppa in verticale. Avremo quindi due **colonne della permanenza**, con a fianco una **colonna per la figura** che si formerà ogni due numeri. Poi uno spazio per le puntate, che saranno poste all'altezza della figura che si forma e infine una colonna che contiene le puntate in ordine cronologico, con il numero che ne determina l'esito.

Poiché con la precedente partita ho utilizzato i numeri della solita permanenza, inizierò il gioco che segue con il prosieguo dal punto in cui eravamo arrivati.

Perman. 17 30

Riga del R	
R	Fig.
30_R	

Riga del N	
N	Fig.
17_N	
30_R	2

Puntate sulle figure.

Puntate cronologiche.	
N°	

Il 17 è stato inserito solo nella colonna del N. Il 30 ha completato la figura 2 in quella colonna ed è stato inserito come primo termine nella colonna del R. Abbiamo formato la prima figura 2 a N.

Perman. 17 30 | 28

Riga del R	
R	Fig.
30_R	
28_N	2

Riga del N	
N	Fig.
17_N	
30_R	2
28_N	

Puntate sulle figure.

Puntate cronologiche.	
N°	

Il 28 ha formato la figura 2 a R e ha posto l'iniziale della nuova figura a N. Per il momento non ci sono doppioni e quindi inseriamo nuovi numeri.

Perman. 17 30 28 | 13 23

Riga del R	
R	Fig.
30_R	
28_N	2
23_R	

Riga del N	
N	Fig.
17_N	
30_R	2
28_N	
13_N	1

Puntate sulle figure.

Puntate cronologiche.	
N°	

Il 13 ha formato la figura 1 a N e non è stato inserito a R. Il 23 ha inserito l'iniziale a R e non a N perché sarebbe il primo termine. Ricordiamoci sempre che un'iniziale di figura deve essere inserita solo nella colonna che la riguarda.

Perman. 17 30 28 13 23 | 6

Riga del R	
R	Fig.
30_R	
28_N	2
23_R	
6_N	2

Riga del N	
N	Fig.
17_N	
30_R	2.
28_N	
13_N	1
6_N	

Puntate sulle figure.

Puntate cronologiche.	
N°	

Il 6 ha formato la figura 2 che doppia la precedente nella colonna del R. Ora daremo la caccia alla figura 2 del N che coincide orizzontalmente con la 2 del R. Se al posto della figura 2 ci fosse stata la figura 1 non sarebbe cambiato nulla. Avremmo dato la caccia alla figura 1 perché si sarebbe trovata in quella posizione. Poiché il 6 ha introdotto il primo termine di una nuova figura a N, abbiamo la prima apertura di gioco. Per ottenere una figura 2 sulla colonna del N bisogna puntare a R (Fig. NR).

Perman. 17 30 28 13 23 6 | 3

Riga del R		Riga del N		Puntate sulle figure.
R	Fig.	N	Fig.	
30_R		17_N		
28_N	②	30_R	②.	
23_R		28_N		
6_N	2	13_N	1	
3_R		6_N		
		3_R	2	1_R+ ①

Puntate cronologiche.	
N°	
3	1_R+ ①

Il 3 ha formato la figura 2 a N e così abbiamo doppiato la precedente 2 mettendo un cerchio in corrispondenza di quello dell'altra colonna. Abbiamo ottenuto la prima vincita. Ora la partita non si chiude. Prosegue nella ricerca continua di altri doppiaggi coincidenti orizzontalmente fra le due colonne.

Perman. 17 30 28 13 23 6 3 | 28 9 8

Riga del R		Riga del N		Puntate sulle figure.
R	Fig.	N	Fig.	
30_R		17_N		
28_N	②	30_R	②	
23_R		28_N		
6_N	②	13_N	1.	
3_R		6_N		
28_N	②.	3_R	②	1_R+ (3) ①
9_R		28_N		
8_N	2	9_R	2	1_N- (9) 2_N+ (8) ①
		8_N		

Cronologia puntate			
N°	Punt.	Parz.	TOT.
3	1_R+		+1
9	1_N-	-1	
8	2_N+		+1

Il 28 ha formato la figura 2 a R doppiando la precedente. Ha aperto il gioco sulla figura 1 a N. Per il colpo successivo abbiamo giocato N (Fig: 1 = NN). Il 9 ha sbagliato la figura 1 a N, ma nel contempo ha posto il cerchio sulla figura 2 precedente. Il gioco si è presentato subito nella colonna del R per il doppiaggio della figura 2 che con il 9 è già pronta per il gioco. Abbiamo puntato subito a N (Fig: 2 = RN). Il numero 8 ha formato la figura 2 a R e doppiato il 2 precedente ponendo un cerchio all'altezza di quello della colonna del N. Abbiamo fatto una seconda chiusura.

Avrete notato la difficoltà di seguire questo gioco sulla carta. Ciò accade perché le puntate si possono riferire al doppiaggio di figure arretrate rispetto alle ultime. Può succedere che una colonna avanzi molto di più dell'altra, ma ciò non ci da alcun fastidio perché in quel caso saremo solo costretti a giocare sulle figure della colonna ritardataria. L'importante è tenere presente che se le due figure entrano entrambe in gioco si elimina la più vecchia. Una volta eliminata (con un segno trasversale) non potrà più essere riammessa in gioco, anche se la compagna nel frattempo è diventata non giocabile per mancanza di corrispondenza con un cerchio dell'altra colonna. E' sempre preferibile evitare i ritardi.

L'unico pericolo è dato dalla continua apertura di due figure (1 e 2) e dal continuo uscire della figura eliminata e cioè della più vecchia delle due. In pratica, in concomitanza di un prolungamento di una colonna, l'altra dovrebbe produrre continuamente un'alternanza fra le figure 1 e 2. In tutti gli altri casi la mutualità fra le

due colonne impedisce esposizioni apprezzabili. Arrivati a questo punto e sperando di essere stato sufficientemente chiaro, continuo l'esposizione del gioco senza interruzioni se non nei tratti significativi.

Perman. 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 | 27 9 21 0 25 30 10

Riga del R		Riga del N		Puntate sulle figure.
R	Fig.	N	Fig.	
30_R		17_N		
28_N	(2)	30_R	(2)	
23_R		28_N		
6_N	(2)	13_N	~~1~~.	
3_R		6_N		
28_N	(2)	3_R	(2)	1_R+ (3) (1)
9_R		28_N		
8_N	(2).	9_R	(2)	1_N- (9) 2_N-+ (8) (1)
27_R		8_N		
9_R	(1)	27_R	2.	1_N- (27) 2_N- (9)
21_R		10_N		
25_R	1			4_N- (0 25)
30_R				
10_N	2			8_N+ (10) (1)

Cronologia puntate

N°	Punt.	Parz.	TOT.
3	1_R+		+1
9	1_N-	-1	
8	2_N+		+2
27	1_N-	-1	
9	2_N-	-3	
0 25	4_N-	-7	
10	8_N+		+3

Il 27 ha sbagliato la figura 1 nella colonna del N, ma ha posto il cerchio sulla 2 aprendo così la corrispondente figura nella colonna del R. Il 9 ha sbagliato la figura 2 nella colonna del R inserendo una figura 1. Il 25 dopo lo zero ha sbagliato la figura 2 nella colonna del R ponendo un cerchio nella figura 1. Nella colonna del N è entrata in gioco anche la figura 2 e perciò abbiamo eliminato la 1 (più vecchia) con una segno trasversale. Il 10 forma la figura 2 nella colonna del R e pone il cerchio nella figura doppiata, coincidente con la figura 2, già doppiata, dell'altra colonna.

Perman. 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 | 30 31 21 34

Riga del R		Riga del N		Puntate sulle figure.
R	Fig.	N	Fig.	
30_R		17_N		
28_N	(2)	30_R	(2)	
23_R		28_N		
6_N	(2)	13_N	~~1~~	
3_R		6_N		
28_N	(2)	3_R	(2)	1_R+ (3) (1)
9_R		28_N		
8_N	(2)	9_R	(2)	1_N- (9) 2_N-+ (8) (1)
27_R		8_N		
9_R	(1)	27_R	(2).	1_N- (27) 2_N- (9)
21_R		10_N		
25_R	(1).	30_R	(2)	4_N- (0 25) 1_R+ (30) (1)
30_R		31_N		
10_N	(2)	21_R	2.	8_N+ (10) (1)
30_R				
31_N	2			
21_R				
34_R	1			1_R+ (34) 1

Cronologia puntate

N°	Punt.	Parz.	TOT.
3	1_R+		+1
9	1_N-	-1	
8	2_N+		+2
27	1_N-	-1	
9	2_N-	-3	
0 25	4_N-	-7	
10	8_N+		+3
30	1_R+		+4
34	1_R+		+5

Il 30 ha doppiato la figura 2 nella colonna del N. A questo punto non c'erano aperture attive. Il 31 ha doppiato la figura 2 nella riga del R ma ancora non c'erano aperture attive. Il 21 ha doppiato la figura 2 nella colonna del N e aperto il gioco nella colonna del R sulla figura 1. Il 34 forma la figura 1 che doppia la precedente in corrispondenza di un doppione della colonna del N.

Spero abbiate capito, perché la stesura di questo gioco è una faticaccia. Non è un gioco difficile a farsi. Vi sarete ormai accorti che dove c'è un cerchio in una colonna, bisogna cercare il cerchio sull'altra: alla stessa altezza. Poiché le figure sono 2 per parte, è impossibile che non coincidano 2 cerchi orizzontali, qualunque sia la figura contenuta nel cerchio. Come ho già detto prima, vi è un solo pericolo. Una colonna deve avanzare molto più dell'altra e per farlo deve uscire un filotto dello stesso colore. Poi, quando l'altra colonna si riprende ricominciando ad avanzare, per subire una perdita continua bisogna che le due figure si alternino continuamente in un 1-2-1-2-1-2, che ci impedisce di vincere sull'ultima figura entrata. In questo caso il fatto ci costerebbe una puntata ogni due colpi e cioè ad ogni completamento di figura.

Poiché ho fatto un'esemplificazione soltanto su una trentina di colpi, espongo i risultati sulla continuazione della permanenza per una novantina di colpi in totale. Queste sono le puntate della montante, senza l'indicazione del colore puntato; solo per vedere la resa di una normale giornata di lavoro.

1+ 1- 2+ 1+ 1- 2- 4+ 1- 2- 4- 8+ 1+ 1+ 1- 2- 4- 8+ 1- 2+ 1+ 1+,

La giornata ha dato 17 pezzi di utile usando praticamente una Martingala perché non abbiamo mai perso il quarto colpo. Se avessimo usato una D'alembert pura, i pezzi vinti sarebbero stati 16 e cioè una quantità d'incasso uguale a quella della Martingala abbinata alla D'Alembert.

Spinto dalla curiosità ho fatto un'altra giornata con questi risultati.

1- 2- 4+ 1- 2+ 1- 2+ 1- 2+ 1+ 1- 2+ 1- 2- 4+ 1- 2+ 1+ 1+ 1+ 1- 2- 4+ 1- 2+ 1- 2+ 1- 2+.

Questa, che è stata la continuazione della precedente, ha dato 15 pezzi di utile, sempre non superando la quarta puntata della montante.

Il mio impegno per questo gioco finisce qui. Sono convinto sia un buon sistema, che potrebbe perfino eguagliare il **GIOCO COMPOSTO** sulle Chances Semplici a modalità 3. Ma ora passerò ad altro.

NINO ZANTIFLORE