CHANCES SEMPLICI
FIGURE DI 2
2^A parte
DOPPIAGGI POSIZIONALI E ORIZZONTALI
Doppio attacco

Dopo aver finito e pubblicato il sistema sui **doppiaggi posizionali** delle figure di 2 sulle Chances Semplici, hanno cominciato a fischiarmi le orecchie. Senz'altro qualcuno parlava male di me perché il gioco era lungo, noioso e alla fine della giornata dava pochi pezzi di guadagno. Non importa se il gioco è tranquillo e sicuro**;** non importa se il gioco si può fare sulle 3 Chances contemporaneamente. Le attese sono lunghe a causa della permanenza che è quantizzata in cicli da 8 colpi. Questa quantizzazione ci garantisce quel 95% di cicli che chiudono con almeno una posizione doppiata, eppure tutto ciò passa in secondo piano rispetto a un qualsiasi altro gioco che permetta di fare puntate con maggior frequenza. Non importa se il gioco più veloce incappa più facilmente nella permanenza (o figura) contraria**:** l'importante è non annoiarsi. Ho quindi preso in considerazione le aspettative degli eventuali impazienti e ho, per così dire, spinto il gioco verso un puntamento più frequente e, in teoria, più remunerativo**;** sempre che la cosa non vanifichi le garanzie della precedente impostazione. Ne è nata la seguente variante che in pratica si avvale di un **doppio risultato** con due tipi di attacco.

1° attacco: Il doppiaggio **posizionale** in verticale delle figure. E' il precedente gioco.

2° attacco: il doppiaggio delle **figure** nelle righe orizzontali, da ricercarsi entro la quarta colonna dei cicli.

Per quanto riguarda il primo attacco, è sufficiente leggersi il precedente inserto. Per quanto riguarda il secondo attacco, si tratta della ricerca del doppiaggio di una delle 4 figure contenute in ogni riga dei 4 cicli che completano quindi le 4 figure in orizzontale. Questo gioco si conclude con 4 colonne che contengono 4 righe. Poiché ogni riga contiene 4 figure, possiamo ricercare il doppiaggio di una di queste 4 figure poste in orizzontale, anche se ogni figura di una riga appartiene a una colonna diversa. Mentre il primo gioco cerca il doppiaggio di una o più **posizioni** in una sola colonna, questo secondo gioco cerca il doppiaggio di una qualsiasi **figura,** che si trova nella stessa riga, nei cicli precedenti, andando a ritroso fino al terzo ciclo precedente. Andare oltre non ha senso perché le figure possibili sono 4. Se entro questo limite non si è chiuso un doppiaggio, significa che sono uscite le 4 figure

diverse, il cui doppione non è più giocabile. E' chiaro quindi che la ricerca orizzontale va fatta su 4 cicli le cui **righe** contengono 4 figure ciascuna. Per capirci meglio, un **ciclo** è costituito da una colonna verticale di 4 figure, mentre una **riga** è composta da 4 figure poste orizzontalmente, alla stessa altezza, in 4 cicli, o colonne, diversi.

Per questo gioco ci vuole una certa esperienza e un certo colpo d'occhio perché la figura doppiante è posta in un incrocio fra verticalità e orizzontalità e bisogna sapere quali sono le figure doppiabili nei due sensi**;** quando bisogna giocare una finale di figura o un anticipo sull'iniziale di una **coppia**. Questa selezione del colpo è già stata spiegata, sia nel precedente inserto, sia nei precedenti sistemi contenuti in altri inserti**;** in particolar modo nell'inserto che riguarda la giocabilità delle figure.

Come al solito, per vedere se il secondo gioco (orizzontale) ci da le dovute garanzie nei risultati, riprendiamo gli esempi dei 13 cicli visti nel precedente inserto. Riporterò alcuni gruppi di 4 colonne per vedere se le **righe** di ogni gruppo hanno i loro doppioni e quante righe non li hanno. Le figure doppiate sono in rosso.

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.
14	**R**	27	**R**	23	R	21	R
17	**N**	32	**R**	6	N	25	R
3	R	20	N	3	**R**	30	R
32	R	10	N	28	**N**	10	N
16	**R**	17	N	9	**R**	30	R
24	**N**	30	R	8	**N**	31	N
29	N	28	N	27	**R**	21	R
23	R	13	N	9	**R**	34	R

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.
23	**R**	21	R	16	R	11	N
6	**N**	25	R	13	N	18	R
3	**R**	30	**R**	7	R	10	N
28	**N**	10	**N**	24	N	33	N
9	**R**	30	**R**	4	N	32	R
8	**N**	31	**N**	34	R	17	N
27	**R**	21	R	13	**N**	28	N
9	**R**	34	R	1	**R**	16	R

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.
33	**N**	9	**R**	20	N	14	R
7	**R**	23	**R**	27	R	12	R
13	N	18	**R**	18	R	11	N
32	R	32	**R**	1	R	15	N
27	R	27	R	4	N	6	N
22	N	36	R	34	R	22	N
34	**R**	19	R	30	R	24	N
9	**R**	31	N	23	R	30	R

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.
14	R	10	**N**	18	R	33	N
12	R	3	**R**	33	N	21	R
11	**N**	36	R	6	N	17	N
15	**N**	5	R	5	R	33	N
6	N	10	**N**	17	N	12	R
22	N	18	**R**	7	R	14	R
24	**N**	6	N	3	R	30	R
30	**R**	23	R	21	R	30	R

In questi quattro esempi una sola riga non contiene il doppione. Su tutte le righe dei 13 schemi visualizzati nel precedente inserto, che contengono 40 cicli orizzontali di quattro figure, soltanto due non hanno il doppione e, in effetti, se la percentuale del 4,166% vale per il ciclo verticale, lo deve valere anche per quello orizzontale, anche se le figure vengono rilevate in tempi non consecutivi. Si tratta di una cosiddetta "**moltiplicazione di eventi**", molto in auge negli anni '80.

Vi è però una differenza fra questo gioco e quello precedente. In caso di persistente apparizione orizzontale di 4 figure diverse, subiremmo un maggior numero di colpi perdenti rispetto al precedente sistema. Sapete qual'è il motivo? Il motivo è la giocabilità che, mentre nel primo caso ci impedisce la puntata perché la

posizione non è coincidente con quella di un ciclo precedente, o non è dell'iniziale giusta, in questo secondo gioco le figure orizzontali sono tutte giocabili e un'eventuale negativa viene subita dall'inizio alla fine. Mentre il primo gioco conta sul risultato "**discreto**" di un ciclo, il secondo mette in campo tutte le figure presenti e quindi ricade nei vecchi giochi già tentati da innumerevoli studiosi di roulette. L'unica differenza che potrebbe salvare questo secondo gioco è la complementarietà con il primo, ma non è detto che ciò avvenga. Questa quindi è una semplice proposta per un gioco più veloce, ma che non da la sicurezza del primo, proprio per la continuità della ricerca sui risultati. Questo gioco **non** è "**discreto**".

Descrizione del gioco.

A questo punto il tipo di attacco si è delineato**:** faremo la ricerca del **doppione posizionale** per il gioco verticale e del **doppione della figura** per il gioco orizzontale. Si tratta di un attacco doppio, che ci permetterà di non avere tutte quelle attese che avevamo con il precedente sistema**;** per gli esiti sarà cosa diversa.

Se prima avevamo un tentativo per ottenere un risultato per colonna, ora aggiungeremo 4 risultati (uno per riga nelle 4 colonne). In pratica ogni 4 colonne avremo 8 risultati tendenziali: 4 in verticale sulle colonne e 4 in orizzontale sulle righe di quelle 4 colonne.

Modalità di attacco.

In questa variante del gioco ci sono due diversi tipi di attacco sulla stessa Chance e quindi la figura entrante può doppiare indifferentemente sia figure posizionali (in verticale) che figure orizzontali. Per decidere cosa puntare si controllano le figure dei due giochi e, secondo i modi di puntamento visti in precedenza, si decide se giocare l'anticipo per una coppia o la finale per una figura isolata, indipendentemente dalla loro locazione. Se per esempio abbiamo le figure RR e NR in orizzontale e NN in verticale, faremo l'anticipo a N perché il successivo termine doppierà una delle due figure inizianti a N e quindi chiuderà il gioco in uno o nell'altro verso. Può capitare che si debba doppiare un allargamento di 4 figure diverse, in qualunque modo siano distribuite fra i due giochi. In questo caso avremo un'impossibilità di scelta e, non avendo una precisa indicazione di giocabilità, dovremo stabilire una priorità di gioco. Daremo sempre la precedenza al gioco **verticale** per il doppione **posizionale**. Il doppione orizzontale sarà sempre giocabile quando nelle presenze dei due sensi non ci sono in gioco le 4 figure diverse. Con questa scelta prioritaria sulla verticalità ci saranno dei risultati che, pur avendo chiuso il disegno in orizzontale, non produrranno alcun incasso, ma la quantità delle chiusure, in uno sviluppo regolare, ci garantirà comunque il raggiungimento dell'utile. Sempre che le righe orizzontali non ci "regalino" persistenti allargamenti.

A questo punto, per chiarezza sul gioco, riporto alcune situazioni di giocabilità fra i due attacchi. Per distinguere i due tipi di chiusura, evidenziamo il doppiaggio verticale con il cerchio e quello orizzontale in rosso. Una figura già cerchiata indica che è stata doppiata per il verticale ma può esserne cercato il suo doppione anche in orizzontale. L'esempio riportato è una permanenza reale, giocata in un sito on line.

N°	Fig.
	R N
	R N
	R R
	N R

Con il primo ciclo abbiamo costruito la prima colonna che servirà quale riferimento per i doppiaggi successivi, sia in verticale che in orizzontale. La prima posizione è stata doppiata e perciò cercheremo di doppiare la stessa posizione nel successivo schema (gioco verticale) aspettando l'inserimento della prima figura. E' invece giocabile subito il doppiaggio della figura RN presente nella stessa riga della prima colonna. Ecco che se il primo termine della figura sulla prossima colonna sarà R noi giocheremo N per il doppiaggio della prima figura della precedente colonna.

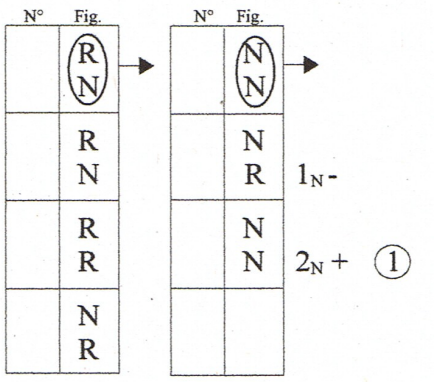
N°	Fig.	N°	Fig.
	R N		N N
	R N		
	R R		
	N R		

Nel secondo ciclo abbiamo inserito la prima figura NN e poiché il termine iniziale non è stato un R, non abbiamo giocato la finale per il doppiaggio orizzontale. Alla prossima figura avremo la possibilità di giocare per il verticale, se come primo termine uscirà un N, per l'orizzontale, se uscirà un R.

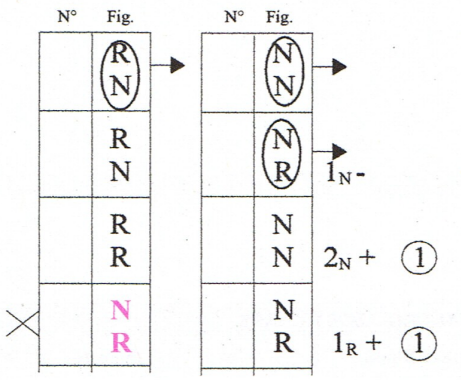
N°	Fig.	N°	Fig.	
	R N		N N	
	R N		N R	1_N -
	R R			
	N R			

Il primo termine è stato un N e perciò abbiamo giocato a N per il verticale. E' invece uscita la figura NR. Ora dobbiamo sempre doppiare la prima posizione nel verticale (NN) e la figura in terza riga del primo ciclo nell'orizzontale (RR).

Aspettiamo l'iniziale e poi giochiamo a N se esce N e a R se esce R. Non faremo anticipi perché la figura NR in seconda posizione non è giocabile.

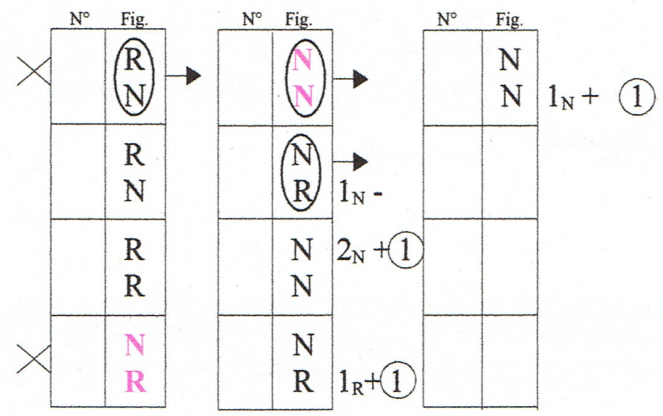


L'iniziale della terza posizione è stato un N e quindi abbiamo giocato a N per il doppiaggio della prima posizione nel verticale. E' uscito un N e abbiamo chiuso la verticalità doppiando la figura della prima posizione. Ora con il precedente gioco avremmo completato la colonna, senza giocare, fino all'inserimento della prima figura sul prossimo ciclo. Con questo nuovo gioco, invece, possiamo continuare la ricerca per il doppiaggio di una figura in orizzontale fino al completamento della colonna. Sappiamo che con i due giochi abbiamo 8 doppiaggi tendenziali su 4 colonne e perciò andiamo avanti per altre chiusure. A questo punto il gioco verticale è chiuso e quindi non vi cercheremo altri doppioni. Il gioco orizzontale, invece, se non ha un doppione già inserito, è sempre giocabile e quindi cercheremo il doppione della figura NR della quarta riga in prima colonna. Se al prossimo colpo esce N, giocheremo a R.

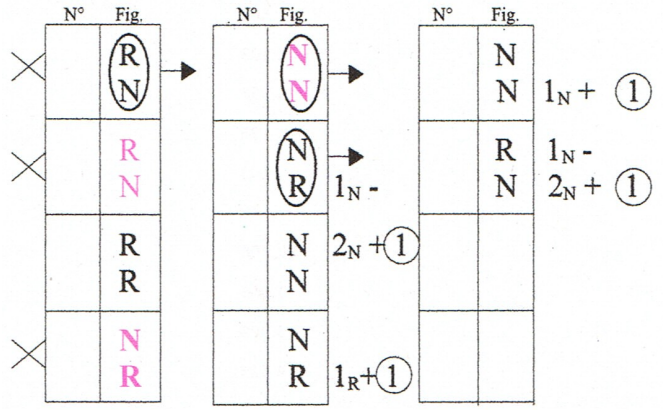


La figura della quarta riga è stata NR e perciò abbiamo doppiato la figura in quarta riga della prima colonna (evidenziata in rosso). Ora in questa riga non saranno più ricercati doppioni fino al completamento delle 4 colonne o alla chiusura completa delle 4 righe. Mentre il gioco verticale non ha confini perché ricerca la chiusura in ogni colonna, quello orizzontale si svolge su 4 righe le cui figure sono distribuite in 4 colonne. I due giochi sono complementari l'uno all'altro e possiamo delimitare una partita in 4 cicli o colonne, oltre le quali termina la complementarietà del gioco. Evidenziamo la cessata giocabilità di questa riga con un segno qualsiasi che ci ricordi di non cercarvi ulteriori doppioni. La figura ha anche doppiato la seconda posizione per il successivo gioco verticale. Ora abbiamo concluso l'inserimento del secondo

ciclo e sul terzo inizieremo cercando il doppiaggio orizzontale sulle due figure RN e NN che si trovano entrambe in prima posizione in entrambi i cicli, anche se sono già cerchiate. Il cerchio, infatti, indica l'avvenuto doppiaggio in verticale mentre in orizzontale non ci sono ancora doppiaggi. Per il verticale dovremo prima aspettare l'inserimento della prima figura in prima posizione. Le due figure orizzontali giocabili hanno l'iniziale diversa e perciò aspettiamo l'iniziale della nuova figura per poi giocare la sua finale.



In prima posizione del terzo ciclo è entrata la figura NN che ha doppiato quella uguale in seconda colonna. Anche questa riga viene tolta dal gioco che ora prosegue per la verticalità nella terza colonna e per l'orizzontalità nella seconda riga. Le figure giocabili sono NN per la verticale e RN e NR per l'orizzontale. Poiché abbiamo una coppia (NN e NR), giochiamo subito l'anticipo a N perché se esce questo colore doppieremo per forza una delle due figure, ottenendo la chiusura per uno dei due giochi.



L'iniziale della figura è stata un R e quindi abbiamo sbagliato l'anticipo per le figure NN e NR. La finale è stata un N e quindi abbiamo doppiato, per l'orizzontale, la figura della seconda riga in prima colonna (evidenziata in rosso). A questo punto ci rimane da chiudere la terza riga e le due figure per il verticale che hanno due iniziali diverse. Individuiamo fra le 4 figure giocabili (fra verticale e orizzontale) la coppia per l'anticipo. La coppia è formata dalle figure RR (orizzontale) e RN (verticale) e perciò facciamo subito l'anticipo a R. Se sbagliamo colore si giocherà poi per la figura NN che è presente in entrambi i giochi.

N°	Fig.	N°	Fig.	N°	Fig.	
	R N		N N		N N	1_N + 1
	R N		N R		R N	1_N - 2_N + 1
	R R		N N	2_N + 1	N N	1_R - 2_N + 1
	N R		N R	1_R+1		

L'iniziale della nuova figura (N) sbaglia l'anticipo ma la finale (N) chiude la figura per entrambi i giochi. Abbiamo doppiato la prima posizione della colonna e la figura della terza riga della colonna precedente.

A questo punto non vi è più nulla da giocare e quindi completiamo lo schema e ripartiamo nuovamente per un'altra partita tenendo buona (di riferimento) soltanto l'ultima colonna. Anche se il gioco verticale non ha completato i 4 cicli (perché manca ancora una colonna), è meglio ripartire da un nuovo inizio per avere la disponibilità delle 7 chiusure. Il gioco verticale non ha un inizio e una fine perché si svolge sul singolo ciclo ma, con questo gioco, è meglio accompagnarlo con il gioco orizzontale, che lo integra nel caso in cui le chiusure dovessero ritardare per una sbagliata coincidenza posizionale, o perché escono le 4 figure diverse.

Con il precedente gioco avremmo ottenuto 2 vincite, mentre con questo ne abbiamo ottenute 5. Abbiamo esaudito il desiderio degli impazienti, aumentando le puntate e, di conseguenza, gli introiti. Così facendo, però, abbiamo aumentato anche i rischi. Ora facciamo una partita proseguendo la permanenza dal punto di arrivo delle dimostrazioni del precedente inserto. Partiamo dalla quarta colonna con i numeri 31 1 10 e costruiamo il primo ciclo di riferimento, proseguendo poi con la prima figura del ciclo successivo.

<u>Perman.</u> 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30

N°	Fig.	N°	Fig.	
31 1	N R	28 30	N R	1_R+1
10 11	N N			
28 18	N R			
27 3	R R			

Il riferimento si è presentato con il doppiaggio della prima posizione. Nel secondo ciclo abbiamo avuto la prima figura con l'iniziale N e perciò abbiamo puntato R per il doppiaggio orizzontale della prima figura del ciclo precedente. Con il

30 abbiamo chiuso il gioco orizzontale nella prima riga. Abbiamo eliminato dal gioco questa riga e ora passiamo in seconda, dove abbiamo una coppia per i due giochi**:** NR per il verticale e NN per l'orizzontale. Facciamo l'anticipo a N.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5

N°	Fig.	N°	Fig.	
31 1	N R	28 30	N R	1_R+(1)
10 11	N N	27 5	R R	1_N -
28 18	N R			
27 3	R R			

Con il 27 R abbiamo sbagliato l'iniziale (N) e, non essendoci figure doppiabili con l'iniziale R, non abbiamo giocato il secondo colpo. Ora passiamo in terza riga dove le figure doppiabili sono entrambe NR, sia per il verticale, sia per l'orizzontale. Aspettiamo l'iniziale che deciderà se dobbiamo o no puntare la finale.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12

N°	Fig.	N°	Fig.	
31 1	N R	28 30	N R	1_R+(1)
10 11	N N	27 5	R R	1_N -
28 18	N R	9 12	R R	
27 3	R R			

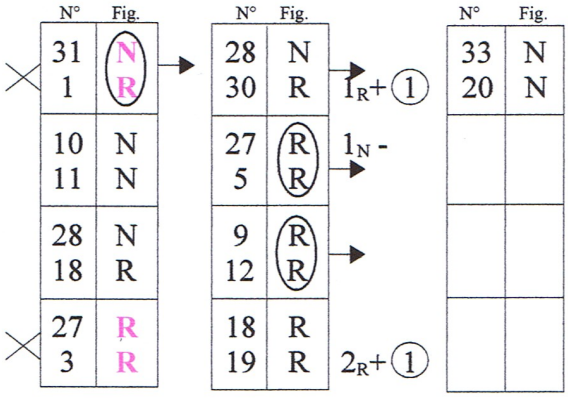
In terza riga (o posizione) e uscita la figura RR che, non avendo l'iniziale giusta a N, non ci ha fatto giocare per la finale. La figura ha doppiato la seconda posizione il cui doppiaggio sarà ricercato nel ciclo successivo assieme alla prima posizione, anche se non doppiata. Ora passiamo in quarta riga e le figure giocabili sono sempre NR per il verticale in prima riga e RR per l'orizzontale in quarta. Aspettiamo l'iniziale.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12 18 19 |

N°	Fig.	N°	Fig.	
31 1	N R	28 30	N R	1_R+(1)
10 11	N N	27 5	R R	1_N -
28 18	N R	9 12	R R	
27 3	R R	18 19	R R	2_R+(1)

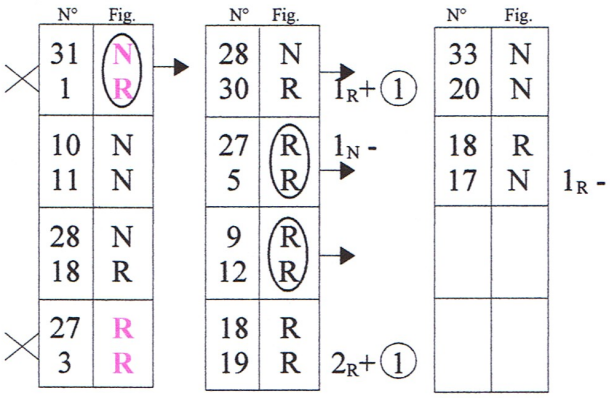
L'iniziale 18 R ha stabilito che la figura da doppiare era per l'orizzontale e perciò abbiamo puntato R. Il 19 ha doppiato la figura e quindi cancelliamo dalla giocabilità anche questa riga. La figura ha doppiato anche la terza posizione verticale e ora passiamo al terzo ciclo, dove le prime tre posizioni saranno giocabili per il verticale. Per l'orizzontale sono giocabili le figure in seconda e terza riga. In prima posizione non giochiamo nulla perché per l'orizzontale non c'è gioco. La riga contiene già un doppiaggio ed è stata eliminata dal gioco in precedenza. Inseriamo quindi la prima figura senza giocare.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12 18 19 | 33 20



Ora passiamo in seconda riga dove abbiamo la giocabilità sulla prima posizione della stessa colonna (NN) e sulle due figure orizzontali nelle precedenti colonne. Ci sono tre figure**:** NN, NN e RR. Poiché non ci sono coppie, aspettiamo l'iniziale della nuova figura per poi attaccare sulla finale. Anche se la figura NN chiude entrambi giochi, nel caso l'iniziale sia un N, punteremmo comunque una sola volta, perché stiamo utilizzando un'unica montante per i due giochi.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12 18 19 | 33 20 18 17



La nuova figura ha avuto l'iniziale R con il 18 e quindi abbiamo giocato per il doppione della figura orizzontale RR. E' uscito il 17 che ha sbagliato la figura. Ora passiamo in terza riga dove abbiamo la giocabilità in prima e seconda posizione per il verticale con le figure NN e RN. Per l'orizzontale abbiamo le figure NR e RR. Come potete constatare, queste sono le 4 figure diverse e in questo caso daremo la **priorità** al gioco **verticale**, altrimenti non sapremmo cosa giocare. Aspettiamo quindi l'iniziale per poi giocare la finale per una delle due figure verticali NN e RN.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12 18 19 | 33 20 18 17 0 0 10 32

N°	Fig.		N°	Fig.		N°	Fig.	
31	N		28	N		33	N	
1	R		30	R	1_R+(1)	20	N	
10	N		27	R	1_N -	18	R	
11	N		5	R		17	N	1_R -
28	N		9	R		10	N	
18	R		12	R		32	R	2_N -
27	R		18	R				
3	R		19	R	2_R+(1)			

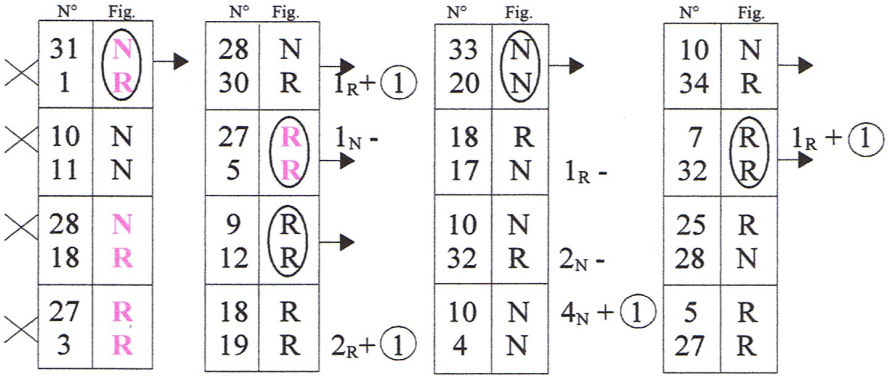
Dopo lo zero, uscito due volte, l'iniziale 10 (N) ci ha fatto giocare a N, ma invece è uscito il 32 R. La nuova figura ha doppiato la figura orizzontale e perciò abbiamo eliminato dal gioco successivo anche la terza riga. Noi però, nonostante la chiusura, non abbiamo incassato e ciò costituisce un risultato in meno sulla quantità delle chiusure tendenziali. In quarta riga abbiamo la giocabilità solo per il verticale perché la riga è stata eliminata in precedenza. Il gioco è ora sulle tre posizioni verticali con le figure NN, RN e NR. Poiché abbiamo la coppia NN e NR, facciamo l'anticipo sul colore N quale iniziale della prossima figura.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12 18 19 | 33 20 18 17 0 0 10 32 10 4 |

N°	Fig.		N°	Fig.		N°	Fig.	
31	N		28	N		33	N	
1	R		30	R	1_R+(1)	20	N	
10	N		27	R	1_N -	18	R	
11	N		5	R		17	N	1_R -
28	N		9	R		10	N	
18	R		12	R		32	R	2_N -
27	R		18	R		10	N	4_N +(1)
3	R		19	R	2_R+(1)	4	N	

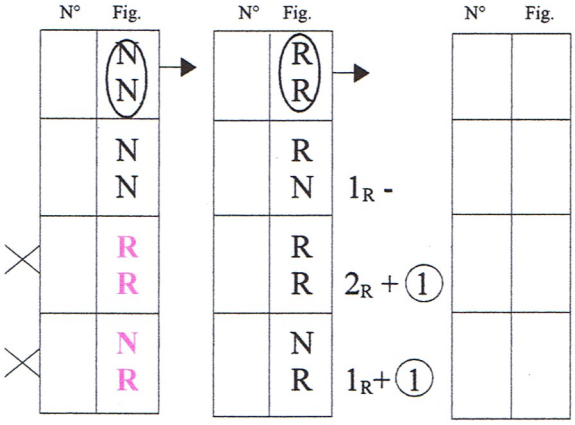
Con il 10 abbiamo vinto l'anticipo e con il 4 abbiamo doppiato la prima posizione. Ora ci troviamo all'inserimento della quarta colonna e con una sola riga da chiudere. La partita si potrebbe fermare qui, con 3 pezzi di vincita. Basta prendere l'ultimo ciclo e riportarlo come riferimento per una nuova partenza. Completiamo comunque tutto il gioco per vederlo nella sua interezza. La giocabilità nel nuovo ciclo è soltanto in prima posizione per il verticale e in seconda riga per l'orizzontale.

Perman. 31 1 10 11 28 18 27 3 | 28 30 27 5 9 12 18 19 | 33 20 18 17 0 0 10 32 10 4 | 10 34 7 32 25 28 5 27



In questo ciclo non abbiamo giocato il verticale perché è sempre mancata l'iniziale N, indispensabile per il doppiaggio della prima posizione NR. In seconda riga abbiamo giocato l'anticipo per le figure RR e RN sull'orizzontale, vincendo con il 7. A questo punto la partita è stata conclusa completamente con i 4 cicli da 8 colpi. Per la continuazione del gioco si tiene buona l'ultima colonna e si ricomincia da capo con la ricerca dei doppiaggi sulle posizioni verticali di ogni colonna e sulle figure orizzontali di ogni riga che ora entrano tutte 4 in gioco.

A questo punto è doveroso da parte mia mostrare il rovescio della medaglia che, nonostante le giustificazioni dettate dalla tendenza del doppione orizzontale, provoca maggiori esposizioni rispetto al gioco precedente. La permanenza è stata da me giocata realmente on line e non appaiono i numeri perché era inutile rilevarli. Bastano comunque i colori. Procederò con la spiegazione ciclo per ciclo per non dilungarmi troppo. La prima parte non incontra difficoltà.

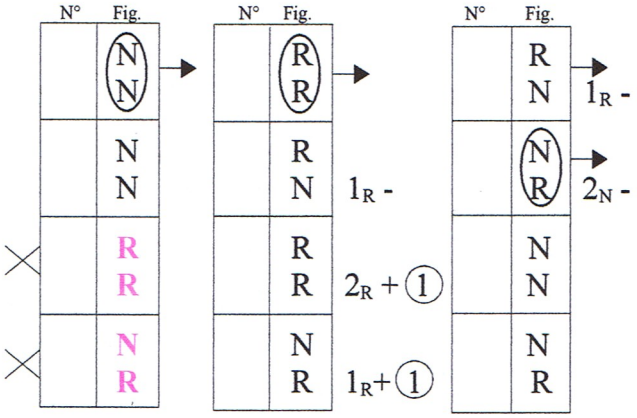


1^A Partita.

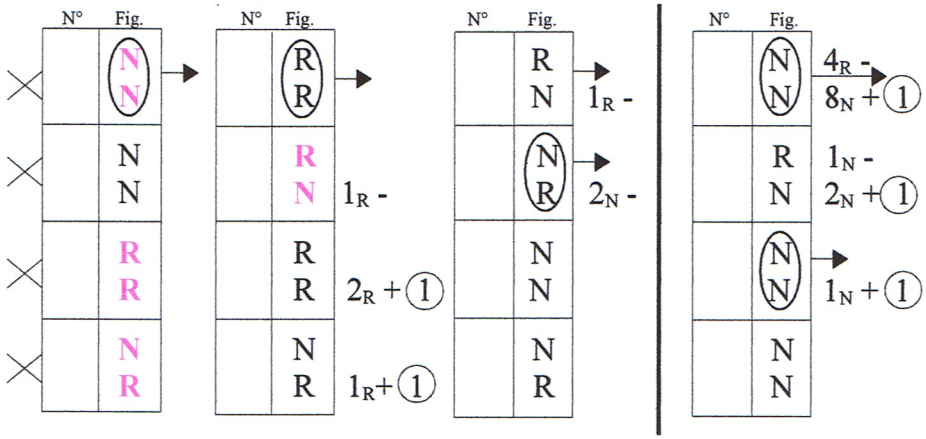
1° ciclo: Abbiamo costruito il primo ciclo di riferimento doppiando la prima posizione.

2° ciclo:La prima figura del secondo ciclo inizia con R e quindi non abbiamo giocato niente per l'orizzontale. La seconda figura inizia con R e perciò abbiamo giocato R per il doppiaggio della prima posizione. E' uscito invece N che ci ha fatto perdere. La terza figura è iniziata con R e quindi abbiamo giocato R per il doppione della prima posizione verticale e della figura orizzontale. E' uscito R che ci ha fatto

chiudere il gioco sulla prima posizione e sulla terza riga in prima colonna. La quarta figura inizia con N e abbiamo giocato R per il doppiaggio della figura orizzontale. La verticalità non era più giocabile perché aveva ottenuto la sua vincita. La finale della quarta figura è stata R e quindi abbiamo chiuso al gioco anche la quarta riga. A questo punto passiamo al terzo ciclo dove abbiamo giocabili la verticalità in prima posizione e l'orizzontalità sulle righe prima e seconda.

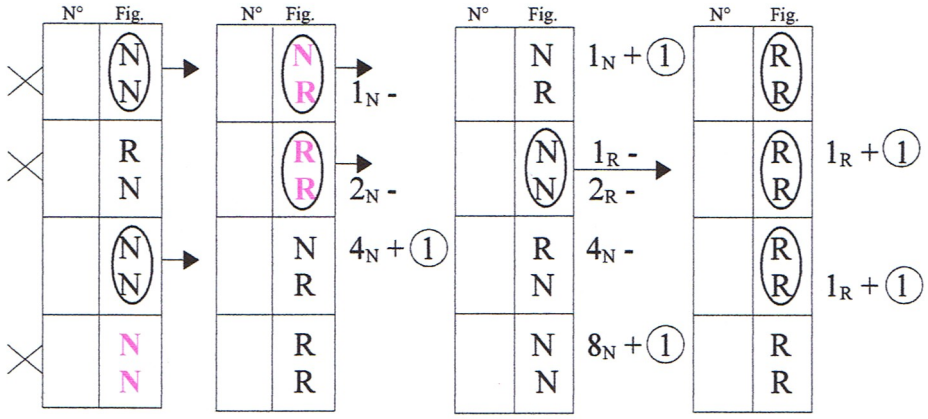


3° ciclo: La prima figura RN ha sbagliato la finale R per il doppiaggio orizzontale. La seconda figura NR ha sbagliato il doppiaggio orizzontale. In terza riga si gioca solo per il verticale perché la riga è eliminata dal gioco. Con la figura NN non abbiamo giocato nulla perché l'iniziale non era uguale a quella della prima posizione. Per la quarta figura è stata la stessa cosa e non è stato giocato nulla. La quarta figura ha però doppiato la seconda posizione e ora riportiamo la giocabilità sulle posizioni prima e seconda nel quarto ciclo.



4° ciclo: Nella prima riga del quarto ciclo erano doppiabili le figure orizzontali NN, RR e RN. Essendoci la coppia RR e RN abbiamo fatto l'anticipo a R, perdendo perché è uscito il N. Allora abbiamo giocato la finale della figura NN che si trova in prima colonna e abbiamo vinto. Abbiamo cancellato la giocabilità della prima riga. In seconda riga del quarto ciclo abbiamo la giocabilità orizzontale con le figure NN, RN e NR, mentre in verticale abbiamo la figura NN per la prima posizione. Abbiamo fatto l'anticipo a N perché è in gioco la coppia. E' uscito R e ha sbagliato l'anticipo ma il N della finale ha doppiato in orizzontale la figura in seconda colonna. Abbiamo cancellato anche la seconda riga e proseguito l'inserimento tenendo valido solo il

gioco verticale sulle prime due posizioni. La figura in terza posizione NN ha doppiato la prima e quindi il gioco è finito. Concludiamo l'inserimento e tagliamo i tre precedenti cicli, tenendo valido l'ultimo. L'ultima figura ha doppiato la terza posizione e ora sul prossimo ciclo ci portiamo la giocabilità in verticale sulle posizioni prima e terza e in orizzontale sulle figure dell'ultimo ciclo.



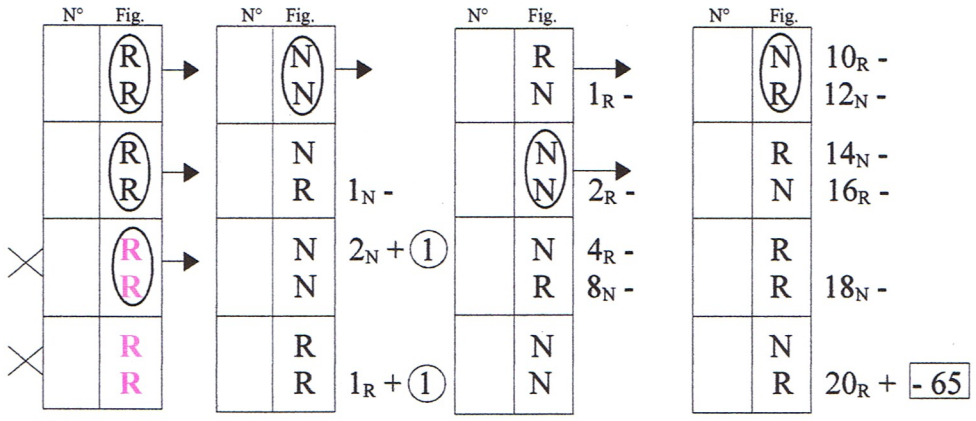
2^A Partita:

1° ciclo: Abbiamo cominciato riportando l'ultima colonna della precedente partita che conteneva il doppiaggio nelle posizioni prima e terza.

2° ciclo: La prima figura ha sbagliato il doppiaggio orizzontale della prima colonna. La seconda figura ha sbagliato il doppiaggio orizzontale della prima colonna. In terza riga abbiamo vinto l'anticipo per la coppia NR (verticale) e NN (orizzontale) doppiando la prima posizione. Concludendo il ciclo abbiamo doppiato anche la seconda posizione che però non era in gioco.

3° ciclo: Nel terzo ciclo la prima posizione ha doppiato una figura della coppia orizzontale, vincendo il suo anticipo. In seconda riga abbiamo sbagliato sia la coppia orizzontale con l'anticipo, sia la prima posizione con la finale. In terza riga abbiamo sbagliato l'anticipo per le coppie NN e NR presenti nei due sensi di gioco. In quarta riga abbiamo indovinato l'anticipo per la coppia a N, doppiando la seconda posizione e la figura orizzontale in prima colonna.

4° ciclo: Nel quarto ciclo la prima figura non era giocabile perché la riga era già stata chiusa. La seconda figura ha chiuso la coppia orizzontale RR RN e, contemporaneamente, ha doppiato la prima posizione che però non era in gioco. La terza figura aveva la doppiabilità su entrambe le coppie NN NR e RR RN. Abbiamo scelto il gioco **prioritario** verticale e quindi abbiamo aspettato l'iniziale, che è stata R, per poi giocare R e cioè per il doppiaggio della seconda posizione. Anche se la prima posizione era già stata doppiata senza però puntamenti, noi dobbiamo cercare il doppiaggio coincidente con il ciclo precedente. La quarta figura non è stata giocata perché abbiamo avuto la vincita sia in orizzontale che in verticale. Per l'orizzontale la terza riga non ha chiuso producendo le 4 figure diverse. Ora prendiamo l'ultimo ciclo è approntiamo una nuova partita.



3A Partita:

1° ciclo: Le posizioni doppiabili erano le prime 3 e cioè tutte le possibili.

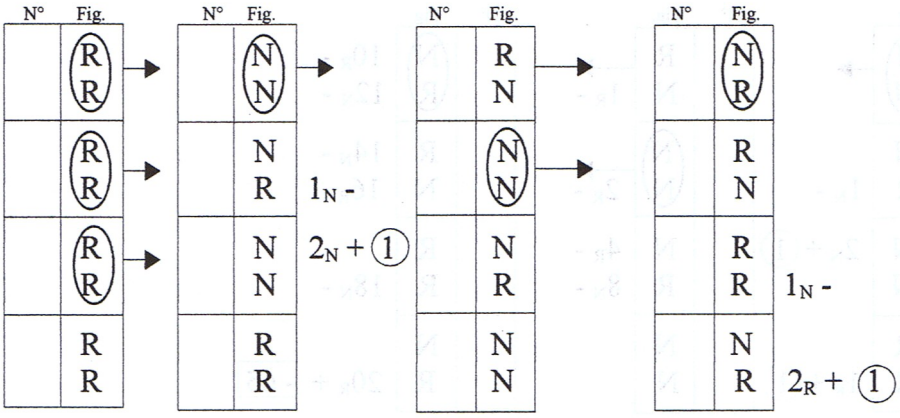
2° ciclo: Nel secondo ciclo la prima figura non era giocabile perché di iniziale diversa da quella orizzontale in prima colonna. La seconda figura ha sbagliato il doppiaggio della prima posizione. Con la terza figura abbiamo preso l'anticipo per la coppia NN e NR in verticale. La quarta figura ha doppiato la precedente orizzontale della prima colonna.

3° ciclo: La prima figura ha sbagliato l'orizzontale in prima colonna. La seconda figura ha sbagliato l'orizzontale in seconda colonna. La terza figura ha sbagliato l'anticipo per la coppia RN (verticale) RR (orizzontale) e la finale della figura orizzontale NN in seconda colonna. La quarta figura non è stata giocata perché la riga era già stata eliminata dal gioco e l'iniziale non corrispondeva con quella della prima posizione. La figura ha doppiato però la seconda posizione, la cui doppiabilità è stata trasportata nel quarto ciclo assieme alla prima.

4° ciclo: La prima figura ha sbagliato l'iniziale per la coppia RR RN in orizzontale. Poi ha sbagliato la finale della figura orizzontale NN della seconda colonna. La riga ha sviluppato le 4 figure diverse. La seconda figura ha fatto la stessa fine**:** ha sbagliato l'iniziale della coppia NR NN in orizzontale e la finale della figura RR, sempre per l'orizzontale, in prima colonna. Anche questa riga ha prodotto le 4 figure diverse. In terza riga avevamo la giocabilità su entrambe le coppie e perciò abbiamo dato la priorità al gioco verticale aspettando l'iniziale giusta per scegliere la figura da giocare. Essendo uscito R abbiamo giocato N per il doppiaggio della seconda posizione. E' invece uscito R che ha doppiato la figura orizzontale in prima colonna senza però che noi potessimo incassare alcunché perché avevamo scelto il gioco prioritario. Per la quarta figura la riga orizzontale non era giocabile perché cancellata. Abbiamo aspettato l'iniziale per le prime due figure verticali e poi abbiamo giocato a R per il doppiaggio della prima posizione. Abbiamo vinto ma la montante è arrivata a quota 20. Per fortuna stavo provando il gioco in fun (per divertimento senza soldi reali) altrimenti mi sarei trovato in una certa difficoltà con il rientro della D'Alembert. Avendo individuato il punto debole, ho abbandonato il gioco. Anche se complementari, la ricerca continua sui doppioni orizzontali ci può costare cara, come un qualsiasi altro gioco continuo.

Questa partita non ha chiuso il gioco orizzontale nelle prime due righe e la concomitanza del doppione sbagliato in verticale nella terza colonna, ci ha portato a quota 20 della montante. Non che una vincita in più o in meno sarebbe servita, ma il fulcro della questione è proprio la consecutività del gioco orizzontale. Anche se le figure di ogni riga vengono aggiunte ogni 4 inserimenti, il gioco esegue una ricerca continua del doppiaggio in ogni riga e ciò non ha nulla di diverso di una semplice ricerca del doppiaggio delle figure di un ciclo considerato nel suo insieme. Cosa già provata e abbandonata da precedenti studiosi. Il fatto è che la ricerca continua di un risultato, sia su una serie illimitata di numeri casuali, sia su cicli quantizzati, incontra prima o poi la sua fase negativa. Una ricerca "**discreta**" (significa che non è per la totalità del ciclo) come quella proposta nel precedente sistema, non è immune da incontri negativi, ma il fatto può anche non costarci nulla e in ogni caso molto meno della ricerca **non** "discreta", utilizzata finora dalla totalità dei ricercatori.

A supporto di questa osservazione riporto la precedente partita totalmente eseguita con il solo metodo del "**doppione coincidente**" sulla **posizione** verticale.



<u>2° ciclo:</u> Alla seconda figura abbiamo sbagliato il doppiaggio. Alla terza figura abbiamo doppiato la prima posizione giocando l'anticipo a N.

<u>3° ciclo:</u> Non abbiamo giocato perché le posizioni seconda terza e quarta non avevano l'iniziale giusta. Con l'altro gioco le figure orizzontali ci sono costate quattro puntate sbagliate. La terza figura ha aperto il gioco anche sulla seconda posizione.

<u>4° ciclo:</u> Abbiamo sbagliato la terza figura per il doppiaggio della seconda posizione, ma abbiamo chiuso con la quarta per il doppiaggio della prima posizione.

Qual'è la differenza fra i due metodi di gioco? Con il primo siamo rimasti con un'esposizione di 65 pezzi**;** con il secondo abbiamo 2 pezzi di utile. Sono pochi per 32 colpi di roulette? Forse questo è il prezzo da pagare per ottenere dei risultati certi e tranquilli. Volete giocare più spesso e vincere di più? Dovete essere pronti a sostenere le esposizioni del tipo incontrato nel precedente esempio.

Con il precedente gioco abbiamo puntato 13 volte e abbiamo concluso con 65 pezzi di esposizione dall'inizio della montante. Con questo abbiamo puntato 4 volte e chiuso con 2 pezzi di utile. A questo punto la scelta è del giocatore e riguarda la sua disponibilità a correre i rischi che la scelta comporta.

Conclusioni.

Avete ancora il desiderio di sveltire il gioco per non annoiarvi e per tentare di guadagnare di più? Se siete di quest'idea vi auguro buona fortuna**;** che non vi capiti mai quell'allargamento visto sopra, ma sapete anche voi che prima o poi vi capiterà e allora saranno dolori.

Il prolungamento del ciclo per l'orizzontale non è possibile perché non può essere fatto immediatamente nella riga che risulterà "allargata". Bisogna prima completare il ciclo in corso e poi, quando si arriva alla riga "allargata" nel prossimo ciclo, potrebbe essere applicato. Nel frattempo, però, potremmo aver trovato altri cicli "allargati" orizzontali e l'esposizione sarebbe comunque salita perché si tratta di un gioco "**continuo**" e non "**discreto**".

A questo punto si potrebbe obbiettare che la somma dei colpi giocati isolatamente ha lo stesso effetto di una serie continua di colpi e che il disegno che si forma con i colpi isolati ha le stesse probabilità di un disegno ottenuto da una serie di colpi consecutivi. Tutto ciò dovrebbe essere statisticamente vero, ma come mai con questa ricerca "**discreta**" si spende di meno? Forse la ricerca continua è soggetta a maggiori esposizioni perché subisce **tutti** i colpi perdenti che sono giocabili su una ricerca totale. Qui si parla di ricerca parziale e, se questa ottiene un risultato che statisticamente ha una certa frequenza, significa che il risparmio di tutti i colpi non giocati per la ricerca totale hanno, nel tempo, il loro peso nel quadro generale del gioco. Secondo me la rinuncia di maggiori incassi vale il contenimento dell'esposizione e la scelta di un attacco "**discreto**", però tendenzialmente sicuro nella sua realizzazione, vale la maggiore sicurezza nell'evitare la perdita del capitale.

So comunque che alla fine la scelta sarà del giocatore. Abbiamo tutti il nostro carattere e le nostre convinzioni, giustificate o meno, sul gioco d'azzardo.

NINO ZANTIFLORE