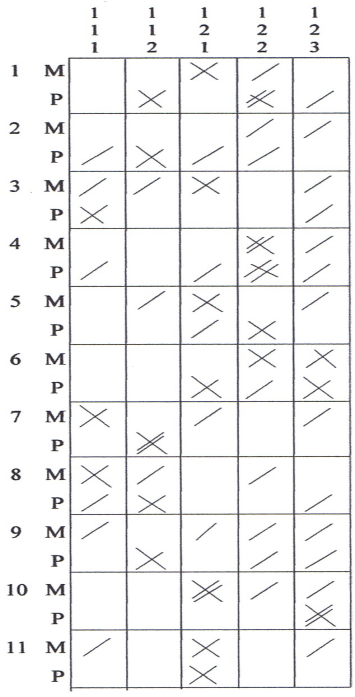
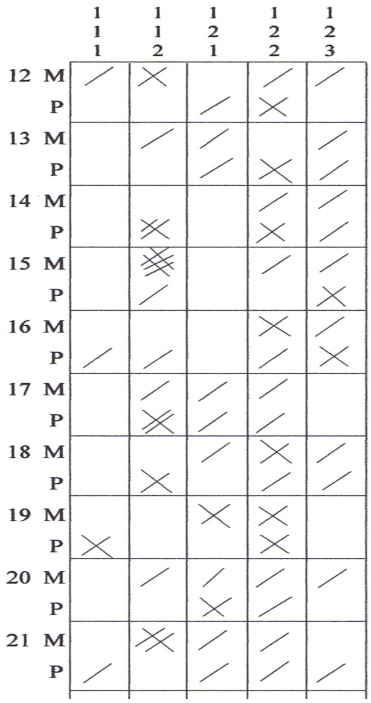
SPECCHIO SU FIGURE DIREZIONALI

ATTACCO “ALLARGATO” AI NUMERI PIENI

Nel precedente inserto abbiamo visto lo sviluppo tendenziale di 36 colpi di roulette in uno schema di figure direzionali. Abbiamo constatato che tale inserimento produce un **minimo matematico** di 4 figure, mentre **tendenzialmente** ne produce un minimo di 6. Vediamo allora come possiamo trarre un qualche vantaggio da tali configurazioni e, come preannunciato, la mia prima scelta è caduta sul gioco dello “**Specchio**” sulle figure direzionali.

Scelta del tipo di gioco. Per fare il gioco dello “**specchio**” su una chance composta di più elementi (come possono essere appunto le terzine, il cui interno è composto di 3 numeri) bisogna prendere una chance (terzina) e cercare la sua costruzione uguale su un'altra chance dello stesso tipo. In questo modo l'elemento che fa da “riferimento” non potrà entrare in gioco, diminuendo così le occasioni di allargamento delle chances da giocare. A questo punto però bisogna che il risultato che si sta ricercando sia affidabile, nel senso che abbia una buona probabilità di verificarsi. Non ci resta quindi che controllare se ciò avviene. Dato che il gioco che sto proponendo consiste nel ricercare un'uguale figura direzionale tra Manque e Passe, verifichiamo se nei 21 cicli visti nel precedente inserto, vi sia sempre almeno un'uguaglianza fra le figure del Manque e quelle del Passe, in 36 colpi. Vediamo cioè se vi è sempre almeno una **figura comune** nelle due Chances. Nell'esempio che riporto qui sotto i 21 cicli sono gli stessi del precedente esempio, ma le figure di ogni ciclo sono divise in due righe fra Manque e Passe.





Analizzando questi 21 schemi di figure direzionali osserviamo che solo lo schema 7 non contiene una coincidenza fra terzine del Manque e del Passe. Tutti gli altri ne contengono almeno una. Questo risultato ci autorizza a considerare questo tipo di attacco come una buona base per avere la certezza che ciò che cerchiamo avvenga quasi sempre. Il "**quasi**" però non ci assicura il cento per cento e quindi inseriamo nel gioco un elemento di difesa, che ci allargherà la possibilità di chiudere vincenti il gioco anche senza aver ottenuto la giusta chiusura del disegno ricercato. Mettiamo allora in campo il seguente accorgimento.

Accorgimento dell'attacco allargato.

Se il gioco puro e semplice non ci da la sicurezza di arrivare a una chiusura certa (che oltretutto potrebbe scadere molto tardi) allarghiamo il risultato che stiamo cercando aggiungendo al numero giocato il suo compagno naturale. In questo modo non giocheremo più dei numeri pieni, ma inizieremo le nostre partite puntando dei cavalli che contengono sia il numero pieno "**titolare**" del gioco, sia un numero di "**supporto"** della stessa terzina, che formerebbe una figura non giocata. Invece di iniziare la partita puntando un pieno, inizieremo puntando uno dei due cavalli presenti nella stessa terzina. In questo modo avremo la possibilità di chiudere la partita, non solo con il numero che forma la figura ricercata, ma anche con un numero che realizza una figura non compresa nel gioco. Naturalmente si dovranno fare delle scelte perché le terzine contengono tre numeri e i casi che si presentano variano a seconda dei numeri da mettere in campo. Vediamo i casi che si possono presentare secondo i numeri "**titolari**" del gioco. Prendiamo come esempio la terzina 4.

La scelta è facile quando dobbiamo giocare un solo **"numero titolare"** di una colonna esterna per chiudere **una** delle figure 111 121 122 123. Se il numero titolare è il 4, si giocherà per forza il cavallo 4/5; se il numero titolare è il 6 si giocherà il cavallo 5/6.

Il problema si presenta quando il numero "**titolare**" è il centrale della terzina: ad esempio il 5. Quale sarà la scelta del cavallo da giocare? Il 4/5 o il 5/6? Questa scelta sarà fatta tenendo presente alcune considerazioni che stabiliscono una priorità nelle precedenze. Se il numero di rinforzo (laterale) crea una figura già presente nello schema (crea cioè un doppio, anche presente nella chance opposta) questo ha la priorità su qualunque altra considerazione. Se non vi è questa possibilità, si sceglierà il numero già uscito in precedenza. Se però i numeri già usciti sono meno di 12 sceglieremo il mancante perché vi è una maggiore probabilità di allargamento. Se entrambi i numeri sono già usciti, perché la figura da giocare è la 123 e il suo numero "**titolare**" è il centrale, si sceglierà il più recente perché ha una maggiore probabilità di presentarsi per il doppiaggio.

Nel caso in cui i numeri "**titolari**" siano due, perché stiamo cercando la figura 112 o **due** delle figure 121 122 123, non ci sarà alcun allargamento a numeri di supporto perché abbiamo già a favore i due terzi della terzina. In questo caso, se i due numeri sono i laterali, dobbiamo puntarli in pieno e le loro mise saranno la metà delle mise sui cavalli.

Schema della permanenza.

Questo sarà composto di 3 colonne, intestate verticalmente sul lato sinistro con i nomi delle 12 terzine. I numeri uscenti saranno inseriti orizzontalmente in corrispondenza della terzina cui appartengono, fino a formare la figura direzionale formata da 3 numeri. Alla base di ogni numero sarà posto l'ordine di uscita in conformità del criterio usato per le figure direzionali. Ogni volta che la terzina completa orizzontalmente la colonna (con un gruppo di 3 numeri) la figura direzionale che ne risulterà sarà inserita nello "**Schema delle figure**" rappresentandola con una barra.

Schema delle figure direzionali.

E' uno schema composto di 5 colonne (tante quante sono le figure direzionali) ed è posto di fianco al precedente schema contenente la permanenza. Vi saranno inserite le figure che si formano ogni volta che si completa orizzontalmente una colonna dello schema della permanenza con 3 numeri della stessa terzina. Le figure che si formeranno sulle terzine del Manque saranno inserite nella prima riga, mentre quelle del Passe saranno inserite nella seconda.

Descrizione dell'attacco sul gioco base.

Ogni volta che inseriremo una figura in una riga dello schema si cercherà l'uguale figura nella riga opposta. In pratica, se inseriamo la figura 121 a Passe, dovremo cercare l'inserimento della figura 121 a Manque (creando appunto uno specchio).

Descrizione dell'attacco sul gioco di supporto.

Ogni volta che inizieremo un attacco base, puntando un solo numero per terzina, accomuneremo a quel numero un compagno di "**supporto**" e cioè un numero della stessa terzina, scegliendolo in base ai criteri esposti in precedenza.

Manovra finanziaria.

Poiché le vincite scadranno sia su cavalli sia su pieni, dobbiamo fare in modo che gli incassi siano uguali in entrambi i casi. Il pezzo base sarà di valore 1 sui pieni e di valore 2 sui cavalli. Prendendo come esempio l'attuale situazione per le puntate negli odierni Casinò, cominceremo a puntare 5 € sui pieni e 10 € sui cavalli. Quindi il conteggio per l'incremento della montante terrà conto dell'incasso di 18 pezzi di valore 10, come per un normale cavallo. In questo esempio useremo una montante a"**riduzione logica**", ma potrebbe anche esserne usata una a "**incasso fittizio**" perché le vincite disponibili sono senz'altro più di una.

A scopo esemplificativo ne propongo una che si adatta a tre vincite certe ma, prima di adottarla nella realtà, consiglio di testare lo sviluppo del gioco perché non sempre conviene cercare più vincite.

1 pezzo fino a 35; 2 pezzi fino a 54; 3 pezzi fino a 72: 4 pezzi fino a 90.

Per l'esempio che segue, fra una partita e l'altra non faremo "risalite" per evitare situazioni di continuità nella permanenza. Il risultato di ogni partita non influirà sugli esiti della successiva.

Inseriamo la permanenza fino alla prima apertura di gioco che avviene sulla figura 121 del Passe, in corrispondenza dell'uguale figura già inserita a Manque. Cercheremo cioè lo "**specchio**" della figura 121 su tutte le terzine del Passe.

1ª Partita.

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

1	3_1				111	112	121	122	123
4					M		/		
7					P		.		
10	10_1								
13	14_1								
16	17_1 16_2 17_1								
19	20_1								
22	24_1 23_2 .								
25	27_1								
28	29_1								
31	32_1 32_1								
34									

Con il 17 abbiamo inserito la figura 121 a Manque e ora attacchiamo per l'introduzione a Passe dell'uguale figura. L'unica terzina aperta è la 22 con il numero 24. Poiché è un laterale il cavallo da giocare è obbligato: sarà il cavallo 23/24.

Perman. 30 28 13 23

1	3_1				111	112	121	122	123
4					M		/		.
7					P		.	/	/
10	10_1								
13	14_1 13_2 .								
16	17_1 16_2 17_1								
19	20_1								
22	24_1 23_2 23_2.								
25	27_1								
28	29_1 30_2 28_3								
31	32_1 32_1								
34									

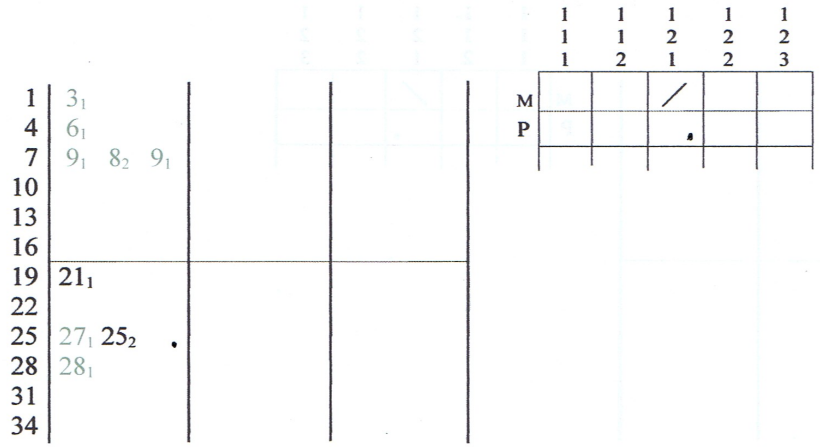
N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	$23/24_1$	-1			
28	$23/24_1$ $29/30_1$	-3			
13	$23/24_1$	-4			
23	$23/24_1$+ $14/15_1$	-6	+18		+12

Con il 30 si è aperta anche la terzina 28 mettendo in gioco il numero 29. In questo caso abbiamo dovuto fare una scelta fra i due possibili cavalli da giocare e abbiamo scelto il numero già uscito (30) giocando il cavallo 29/30. Con il 28 abbiamo sbagliato il cavallo e la terzina è uscita dal gioco. Il numero però ha inserito la figura 123 a Passe e quindi è entrata in gioco la figura 123 a Manque. Con il 13 è entrata in gioco la terzina stessa con il numero 15 per la figura 123. Il cavallo da giocare era forzatamente il cavallo 14/15. Con il 23 è entrata la figura 122 che è diversa da quella che stavamo giocando (121). Il numero uscito però è il compagno del "**titolare**" 24 e ci ha permesso di terminare la partita anche senza la chiusura del gioco base. Otteniamo un utile di 12 pezzi e, dato che lo scopo è stato raggiunto,

chiudiamo il tutto e cominciamo una nuova partita. I numeri in grigio sono per l'inserimento della prima figura. Seguono quelli in nero fino alla prima apertura.

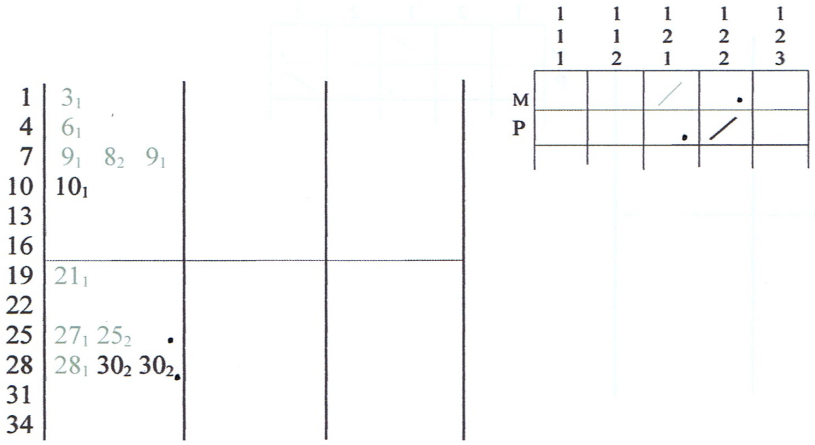
2ª Partita.

Perman. 6 3 28 9 8 27 9 | 21 0 25



Con il 9 abbiamo inserito la figura 121 a Manque sulla terzina 7 e siccome al momento non avevamo gioco, abbiamo inserito altri numeri fino alla prima apertura che è avvenuta con il 25 per l'omonima terzina. Dato che il numero "**titolare**" è il 27, il cavallo, obbligato, sarà il 26/27.

Perman. 30 10 30



N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	26/27₁	-1			
10	26/27₁ 28/29₁	-3			
30	26/27₁ 28/29₁	-5			

Con il 30 si è aperta anche la terzina 28 con il numero "**titolare**" 28 (figura 121). Il cavallo obbligato era il 28/29. Con il secondo 30 abbiamo sbagliato cavallo e la terzina 28 è uscita dal gioco introducendo però la figura 122 a Passe. Ora abbiamo due aperture di gioco: la figura 122 a Manque e la figura 121 a Passe. Al momento l'unico gioco aperto è a Passe con la terzina 25.

Perman. 31 21 34 16 13 7 24 4

1	3_1					1	1	1	1	1
4	6_1 4_2 •					1	1	2	2	2
7	9_1 8_2 9_1	7_1				1	2	1	2	3
10	10_1				M			/	•	
13	13_1				P			•	/	
16	16_1									
19	21_1 21_1									
22	24_1									
25	27_1 25_2 •									
28	28_1 30_2 30_2									
31	31_1									
34	34_1									

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-5			
31	26/27$_1$	-6			
21	26/27$_1$	-7			
34	26/27$_1$	-8			
16	26/27$_1$	-9			
13	26/27$_1$	-10			
7	26/27$_1$	-11			
24	26/27$_1$	-12			
4	26/27$_1$	-13			

Con il numero 4 è entrata in gioco la terzina omonima con il numero **titolare** 4 per la figura 122 a Manque. La scelta del cavallo è obbligata e scade sul 4/5 perché il 4 è un laterale.

Perman. 34 13 1 11 18 10

1	3_1 1_2 •					1	1	1	1	1
4	6_1 4_2 •					1	1	2	2	2
7	9_1 8_2 9_1	7_1				1	2	1	2	3
10	10_1 11_2 10_1 •				M			X	•	
13	13_1 13_1				P			•	/	
16	16_1 18_2 •									
19	21_1 21_1									
22	24_1									
25	27_1 25_2 •									
28	28_1 30_2 30_2									
31	31_1									
34	34_1 34_1									

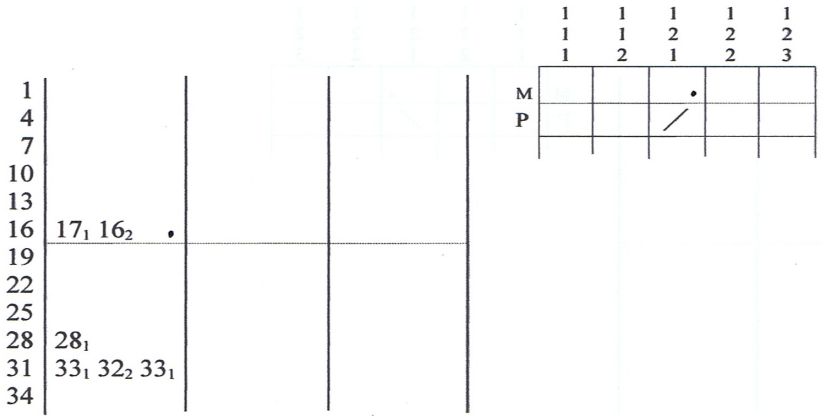
N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-13			
34	26/27$_1$ 4/5$_1$	-15			
13	26/27$_1$ 4/5$_1$	-17			
1	26/27$_2$ 4/5$_2$	-21			
11	26/27$_2$ 4/5$_2$ 1/2$_2$	-27			
18	26/27$_2$ 4/5$_2$ 1/2$_2$ 10/11$_2$	-31			
10	26/27$_3$ 4/5$_3$ 1/2$_3$ 10/11$_3$+ 17/18$_3$	-46	+54		+8

Con il numero 1 è entrata in gioco anche la terzina 1 con il cavallo obbligato 1/2 per la figura 122. Con il numero 11 è entrata in gioco la terzina 10. Dato che il numero "**titolare**" è il centrale 11 per la figura 122, abbiamo preso come suo

compagno il 10 perché avrebbe formato il doppione della figura 121 a Manque. Con il 18 è entrata in gioco anche la terzina 16 e il cavallo obbligato è stato il 17/18 per la figura 122 a Manque. Con il 10 abbiamo inserito nello schema il doppione della figura 121 a Manque, ma essendo il compagno del numero titolare per la figura 122, abbiamo ottenuto lo stesso la vincita e quindi chiudiamo la partita con 8 pezzi di utile. Anche questa seconda partita è stata chiusa con il numero di supporto e cioè il compagno del numero "**titolare**" del gioco.

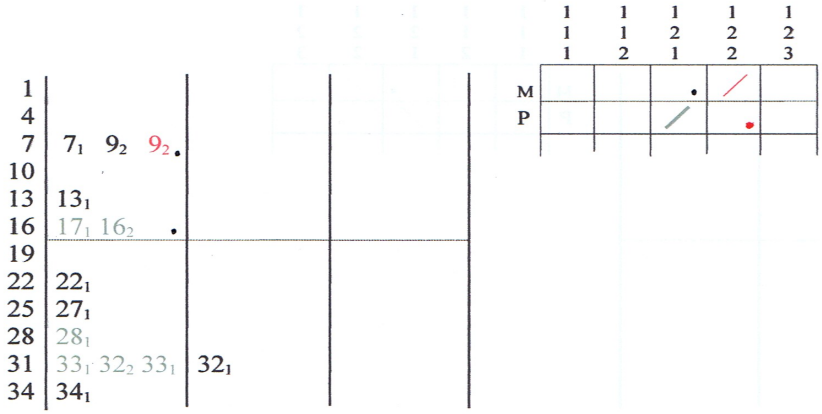
3ª Partita.

Perman. 0 33 32 17 28 16 33



Con il 33 abbiamo inserito la figura 121 a Passe e il gioco si presenta subito sulla terzina 16 a Manque. Per inserirvi la figura 121 dovremo giocare il numero "**titolare**" 17 e quindi, essendo un centrale, dobbiamo scegliere il compagno di supporto. La scelta dev'essere fatta fra i numeri 16 e 18. Il numero già uscito è il 16, ma vediamo che dall'inizio della partita sono usciti solo 6 numeri e quindi scegliamo l'allargamento, prendendo come compagno il numero mancante 18. Giocheremo quindi il cavallo 17/18.

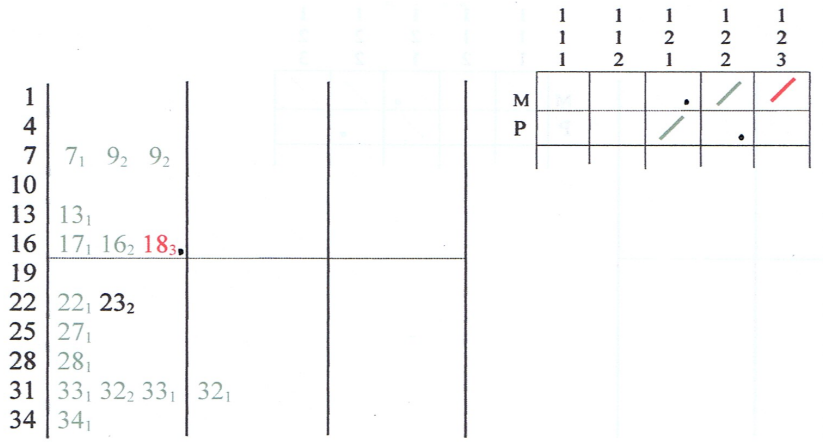
Perman. 7 13 32 27 22 34 9



N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
7	17/18₁	-1			
13	17/18₁	-2			
32	17/18₁	-3			
27	17/18₁	-4			
22	17/18₁	-5			
34	17/18₁	-6			
9	17/18₁	-7			
9	17/18₁ 7/8₁	-9			

Con il primo 9 si è aperta anche la terzina 7 con il numero “titolare”7 (per la figura 121). Il cavallo da giocare era obbligato: il 7/8. Con il secondo 9 abbiamo sbagliato il cavallo e questa terzina esce dal gioco.

Perman. 23 | 18

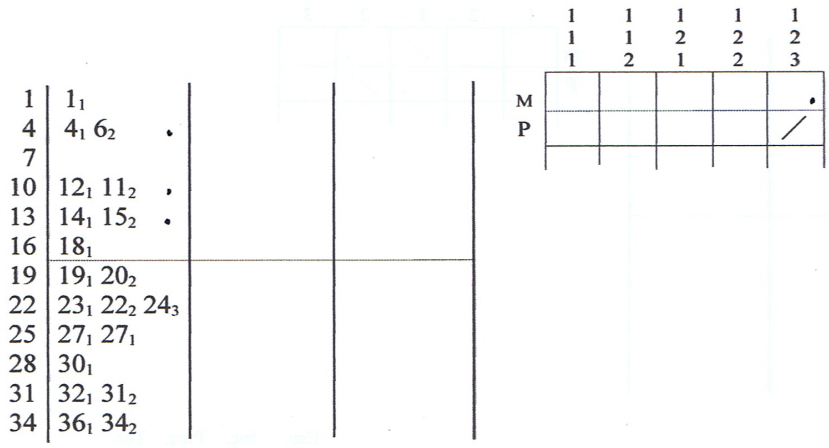


N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-9			
23	17/18₁	-10			
18	17/18₁+ 22/23₁	-12	+18		+6

Con il 23 si è aperta la terzina 22 per ottenere la figura 122. Il numero “**titolare**” era il centrale 23 e quindi abbiamo scelto come compagno di supporto il 22 (numero già uscito). Con il 18 è entrata la figura 123, ma vinciamo ugualmente perché prendiamo il numero di supporto. Concludiamo la partita con 6 pezzi di utile.

4ª Partita.

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



Con il 24 abbiamo inserito la figura 123 a Passe e ora cerchiamo la stessa figura a Manque. Le terzine aperte sono: la 4 con il numero “**titolare**” 5 e perciò il compagno sarà il 6 perché è uscito per ultimo; la 10 con il numero “**titolare**” 10 e quindi il cavallo sarà il 10/11; la 13 con il numero “**titolare**” 13 e quindi il cavallo sarà il 13/14.

Perman. 30 10

				111	112	121	122	123
1	1_1			M				/ •
4	4_1 6_2 •			P				/
7								
10	12_1 11_2 10_3 •							
13	14_1 15_2 •							
16	18_1							
19	19_1 20_2							
22	23_1 22_2 24_3							
25	27_1 27_1							
28	30_1 30_1							
31	32_1 31_2							
34	36_1 34_2							

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
30	$5/6_1$ $10/11_1$ $13/14_1$	-3			
10	$5/6_1$ $10/11_1$+ $13/14_1$	-6	+18		+12

Con il 10 abbiamo inserito la figura 123 a Manque e questa volta chiudiamo la partita con il numero "**titolare**" incassando altri 12 pezzi di utile.

Facciamo un'ultima partita raggiungendo i 110 colpi di roulette, necessari per una giornata di lavoro.

5ª Partita.

Perman. 3 36 5 10 18 6 23 0 18 33 6 | 5 17 | 7 3 21 33 |

				111	112	121	122	123
1	3_1 3_1			M	/		/	
4	5_1 6_2 6_2	5_1		P	•		•	
7	7_1							
10	10_1							
13								
16	18_1 18_1 17_2							
19	21_1							
22	23_1							
25								
28								
31	33_1 33_1 •							
34	36_1							

Con il secondo 6 abbiamo inserito la figura 122 a Manque. Con il 17 abbiamo inserito la figura 112 a Manque. Con il 33 c'è stata la prima apertura di gioco a Passe, sulla terzina 31, per la figura 112, con il cavallo 31/32. Poiché i due numeri sono entrambi "**titolari**", non c'è nessun numero di supporto.

Perman. 21 17 33

1	3_1	3_1	•						
4	5_1	6_2	6_2	5_1					
7	7_1								
10	10_1								
13									
16	18_1	18_1	17_2	17_1					
19	21_1	21_1	•						
22	23_1								
25									
28									
31	33_1	33_1	33_1						
34	36_1								

	111	112	121	122	123
M	•	/		/	
P	/	•		•	

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
21	$31/32_1$	-1			
17	$31/32_1$ $19/20_1$	-3			
33	$31/32_1$ $19/20_1$	-5			

Con il 21 si è aperta anche la terzina 19 con il cavallo 19/20 per la figura 112. Con il 33 abbiamo sbagliato il cavallo della terzina 31 e abbiamo inserito la figura 111 a Passe. La terzina 31 esce dal gioco ed entra la terzina 1 per la figura 111 con il cavallo obbligato 2/3 perché il 3 è il "**titolare**" e il 2 è di **supporto**.

Perman. 12 14 30 0 30 | 3

1	3_1	3_1	3_1 •						
4	5_1	6_2	6_2	5_1					
7	7_1								
10	10_1	12_2							
13	14_2								
16	18_1	18_1	17_2	17_1					
19	21_1	21_1	•						
22	23_1								
25									
28	30_1	30_1	•						
31	33_1	33_1	33_1						
34	36_1								

	111	112	121	122	123
M	/ •	/		/	
P	/	•		•	

N°	Numeri puntati e mise.	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-5			
12	$19/20_1$ $2/3_1$	-7			
14	$19/20_1$ $2/3_1$	-9			
30	$19/20_1$ $2/3_1$	-11			
0	$19/20_1$ $2/3_1$	-13			
30	$19/20_1$ $2/3_1$	-15			
3	$19/20_2$ $2/3_2$+ $28/29_2$	-21	+36		+15

Con il 12 la terzina 10 ha raggiunto un avanzamento di due termini (1-2-...) ma siccome a Manque non vi erano posizioni aperte per le figure inizianti con 1-2, la terzina non è entrata in gioco. Con il secondo 30 è entrata in gioco la terzina 28 con il cavallo obbligato 28/29 (i cui numeri sono entrambi "**titolari")** per la figura 112. Con il 3 abbiamo inserito a Manque la figura 111 che coincide con la stessa figura del Passe e quindi abbiamo realizzato lo "**Specchio**". Chiudiamo anche questa partita con

un numero “**titolare**” e incassiamo altri 15 pezzi di utile.

La giornata ha fruttato 53 pezzi di utile con un'esposizione massima di 46 pezzi nella seconda partita, dove siamo arrivati a puntare 3 pezzi per cavallo. Tanto per essere chiari, i cavalli sarebbero stati puntati da 30 € e, nel caso ci fossero stati da puntare pieni, questi sarebbero stati puntati da 15 € (la metà).

Pericoli.

La partita che abbiamo visto è stata abbastanza facile ma non sarà sempre così. Il pericolo maggiore è rappresentato dall'allargamento dei numeri che possono entrare in gioco, il che rende piuttosto difficile mantenere l'esposizione entro limiti accettabili. Le vincite possono scadere verso la fine del ciclo (36 colpi) ma le nostre finanze potrebbero non essere sufficienti per arrivare fino a quel punto. La divisione fra Passe e Manque limita l'entrata in gioco di nuovi numeri, ma l'allargamento ha ancora troppe possibilità di realizzarsi.

Conclusioni.

Con questo gioco ho tentato di ottenere la possibilità di avere più vincite nella stessa partita. Questo modo di coinvolgere la globalità delle aperture però, alla fine, ci si ritorcerà contro e, anche mettendo in campo i numeri di supporto, arriverà la partita disastrosa, con molti numeri in gioco e chiusure tardive.

Oggi, 11 gennaio 2010, dopo innumerevoli tentativi di abbinamento fra le figure direzionali da ricercare, ho trovato ciò che mi pare una soluzione migliore. La vedremo nel prossimo inserto.

NINO ZANTIFLORE