TERZINE 1-2

LA TERZA FIGURA DIVERSA
CON IL PAROLI
Due giocatori

Il gioco sulle terzine 1-2 si presta a molte applicazioni. Con il precedente sistema abbiamo visto una contrapposizione di due giocatori, ognuno dei quali ricerca il doppiaggio di una figura di 2 nel proprio campo d'azione. Quando un giocatore punta per il completamento di una figura, che crea il doppiaggio di una sua precedente figura, deve puntare tre terzine, che a loro volta possono costituire un simbolo 1 o 2 secondo si tratti di un numero Manque o Passe. Se entrambi i giocatori devono puntare per la formazione di un doppiaggio, entrano in gioco 6 terzine e quando entrambi i giocatori ritardano il loro doppiaggio, una tale quantità di terzine in gioco crea molto spesso una certa esposizione. Uno dei due chiude sempre (almeno questo è ciò che ho riscontrato finora) e il raggiungimento dell'unica vincita ricercata è una questione di sostentamento dell'impegno economico. La cosa non è molto piacevole, ma questo è il gioco che, per la verità, non trae un completo vantaggio dalla Legge del terzo perchè il risultato è ottenuto da raggruppamenti di tre numeri (terzine) a loro volta ulteriormente raggruppati in agglomerati più ampi (nonarie). Il gioco in simili condizioni risulta alquanto aleatorio e senza sicurezze perchè, come più volte ribadito, non possiamo pretendere una completa affidabilità della Legge del terzo su Chances che contengono un raggruppamento di più numeri.

Su queste figure possono essere ricercati altri disegni ma per sostenere quell'indeterminatezza, dovuta alla composizione dei gruppi che formano le figure, tutti devono essere supportati da ingenti capitali.

Il gioco che ora propongo rispecchia solo in parte i canoni di tutti i precedenti sistemi perchè, oltre a una "**selezione del colpo**" iniziale, tenta di ottenere l'utile dal buon esito di un successivo "**Paroli**" sull'intero gruppo delle terzine che hanno ottenuto quel primo incasso. E' un gioco di puro azzardo e se prima vi era una certezza, data principalmente dalla **Legge del terzo**, ora vi è una completa aleatorietà sugli esiti del "Paroli" che dipendono esclusivamente dalla fortuna del momento. Nei precedenti sistemi si ricercava un disegno la cui formazione era statisticamente matematica. Il buon esito della ricerca non dipendeva dalla realizzazione del disegno (che era statisticamente certo) ma dal percorso che si doveva fare per raggiungerlo**;** nonché dall'allargamento delle Chances da mettere in gioco. Il buon esito non dipendeva dal "**se**" ma dal "**quando**".

Ciò che ora voglio proporre è l'attuazione di una vecchia raccomandazione del mio Maestro: "***ottenere il massimo con il minimo sforzo possibile***". Per ottenere il massimo con il minimo sforzo ci sono due modi:

1°) Puntare un numero alla volta.

2°) Arrivare alla vincita con il "**Paroli**".

Poiché il primo metodo è alquanto lungo e noioso, non ci resta che considerare il secondo e perciò vediamo come imbastire un gioco con un Paroli sulle terzine 1-2.

La seconda parte di questo nuovo modo di giocare si basa sulla realizzazione di un "**Paroli**" e perciò l'esito dipende dalla "**Legge sulla distribuzione delle figure**" e quindi da una certa dose di "**fortuna**" durante il momento di gioco. In pratica la figura apparirà, ma poiché non sappiamo se apparirà durante il nostro periodo di gioco, non possiamo sapere se ne usciremo vincenti o perdenti. E' praticamente un vero e proprio gioco d'azzardo che però può compensare il giocatore con grosse vincite.

Nel precedente sistema abbiamo visto che i numeri delle terzine 1-2 sono smistati nel cilindro della roulette in modo "**asimmetrico**" e cioè sono disposti a gruppi che costituiscono dei "filottini" anche di 4-5-6 numeri adiacenti. In queste condizioni, spesso e volentieri la permanenza produce dei filotti di terzine Dispari o Pari e quindi sarà facile ottenere due o tre colpi di "**Paroli**". In effetti, è lo stesso risultato che si ottiene con i filotti di 2, di 3, di 4, ecc. sulle Chances Semplici, ma nel nostro caso le proporzioni iniziali sono diverse. Mentre il quarto tentativo di Paroli su una Semplice non è più remunerativo se non si allunga il Paroli stesso, o se non si aumenta il pezzo di partenza, con questo gioco si ottiene un utile fino al settimo tentativo e all'ottavo si pareggia con l'esposizione. Naturalmente la copertura iniziale è diversa perchè non copre 18 numeri ma soltanto 9. Vedremo la cosa al paragrafo sulla descrizione del gioco.

Poichè parliamo di terzine 1 e 2, rivediamo la composizione dei due gruppi com'è stata illustrata nel precedente sistema. Si tratta di una doppia contrapposizione fra le terzine, dove ci sono due distinti giocatori. Uno contiene le **terzine 1** (Dispari) e l'altro le **terzine 2** (Pari). Entrambi hanno a loro volta una contrapposizione di terzine divise fra quelle del Manque e quelle del Passe. Ogni giocatore, quindi, ha a disposizione le sue 6 terzine (Dispari o Pari) divise a loro volta in **3 terzine del Manque** (simbolo **1**) e **3 terzine del Passe** (simbolo **2**). I simboli **1** e **2** formano le figure. Possiamo così visualizzare il tutto**:**

Giocatore 1**:** Terzine 1**:** (Dispari)
- → Terzine 1 del Manque**:** 1 7 13 Simbolo **1**.
- → Terzine 1 del Passe**:** 19 25 31 Simbolo **2**.

Giocatore 2: Terzine 2: (Pari)
- → Terzine 2 del Manque**:** 4 10 16 Simbolo **1**.
- → Terzine 2 del Passe**:** 22 28 34 Simbolo **2**.

Questa è la nuova composizione del tappeto dove vi sono due diverse contrapposizioni tra terzine 1 e 2 e tra terzine del Manque e del Passe.

Descrizione del gioco.

Sappiamo che la particolare disposizione dei numeri che costituiscono le Terzine 1-2 favoriscono la formazione di filotti ora dell'uno, ora dell'altro gruppo. Sappiamo che un gruppo può mettersi in ritardo quando escono in continuazione le terzine dell'altro. Sappiamo che il filotto appare con una certa frequenza ma che, essendo aleatorio, può mancare per un certo periodo di tempo quando si verifica un'alternanza fra i due gruppi, magari intervallato da frequenti colpi di 1 o di 2 al massimo. In sostanza i risultati sono gli stessi delle Semplici.

Abbiamo visto le caratteristiche di una permanenza considerata in base alle terzine 1-2 e ora non ci resta che trovare un punto di attacco per poter poi effettuare il Paroli. Se puntassimo le 6 terzine di un gruppo, saremmo soggetti a inevitabili ritardi quando esce un lungo filotto del gruppo opposto. Subiremmo una forte esposizione perchè la scalata di un'eventuale montante, che punta 6 terzine, sarebbe insostenibile. Se puntassimo il gruppo dopo una sua prima uscita, perderemmo il primo colpo che sarebbe invece molto importante nei piccoli filotti di 1 o di 2. Il problema per un proficuo attacco, quindi, è dato dalla scelta di cosa puntare per poter poi effettuare un Paroli. Per difenderci dai possibili ritardi e per mitigare il mancato sfruttamento del primo colpo, ho pensato di dividere il gioco in due "**fasi**": la prima è una partenza "**ridotta**" su **tre** terzine e la seconda applica il "**Paroli**" completo alle **sei** terzine del gruppo, ogni qualvolta le tre terzine ottengono un incasso nella prima fase. La lunghezza del Paroli dipenderà dall'ammontare dell'esposizione e dalla vincita che vogliamo ottenere. Si tratta di un gioco la cui seconda parte è un puro azzardo. Vediamo ora il procedere delle puntate e dei Paroli.

Prima fase.

La prima fase è la classica ricerca di un disegno che rispecchia i dettami della Legge del terzo. In pratica è quella che produrrà l'esposizione se, oltrepassato un certo limite remunerativo con le puntate semplici, non riusciremo a portare a termine positivamente il Paroli. E' una partenza "**ridotta**" perchè inizia puntando soltanto tre delle terzine del proprio gruppo. Può anche essere condotta come gioco a se stante con la semplice ricerca del disegno iniziale e con l'aumento in progressione delle puntate fino al raggiungimento di un utile. Questa è una scelta del sistemista che può comunque ricorrere al Paroli nei casi in cui non voglia superare certi limiti di puntata. In pratica questa prima fase può essere condotta come gioco a se stante, senza l'intervento aleatorio della seconda fase.

La ricerca di che cosa puntare per iniziare l'attacco non è stata facile. Qualsiasi scelta si possa fare conduce invariabilmente a un iniziale impegno economico a causa dei diversi andamenti della permanenza. Alla fine ho scelto questo attacco, anch'esso non immune da esposizioni, comunque recuperabili con il buon esito dei Paroli.

Il gioco della **prima fase** consiste nella ricerca della **terza figura di 2 diversa** su uno sviluppo logico di quattro figure di 2. Sappiamo che su quattro figure di 2 la

Legge del terzo produce tendenzialmente tre figure diverse e un doppione. Noi quindi aspetteremo la formazione di due figure di 2 e poi giocheremo per la formazione della terza figura diversa dalle prime due. E' un tipo di attacco già visto in precedenza e quindi non mi soffermo a fare i soliti esempi.

Questa prima fase, quindi, inizia puntando le tre terzine del simbolo che, se inserito nello schema, formerebbe la terza figura diversa in uno dei due giocatori. A questo punto, secondo l'esito delle puntate, si presentano diverse situazioni.

1°) La prima puntata su 3 terzine (esposizione 3) produce un utile di 9 pezzi e, avendo ottenuto lo scopo, si chiude la partita.
2°) La seconda puntata su 3 terzine (esp. 6) produce un utile di 6 pezzi e quindi anche qui si chiude la partita.
3°) La terza puntata su 3 terzine (esp. 9) ottiene un utile di 3 pezzi e la partita termina.
4°) La quarta puntata su 3 terzine (esp. 12) ottiene la parità con quanto puntato in totale e quindi si tenta il Paroli su tutto il gruppo di sei terzine. Se esce una terzina dello stesso gruppo, qualunque sia il simbolo, avremo ottenuto una vincita pari alla puntata e in caso di perdita non avremo aumentato l'esposizione precedente perchè stavamo puntando i pezzi incassati con il precedente colpo. Se il Paroli è vincente, la partita sarà chiusa.
5°) La quinta puntata su 3 terzine è da 2 pezzi per terzina (esp. 18) e poichè produce un utile di 6 pezzi, la partita è terminata.
6°) La sesta puntata su 3 terzine da 2 pezzi (esp. 24) ottiene la parità con quanto puntato in totale e quindi si tenta il Paroli su tutto il gruppo di sei terzine. Se il Paroli riesce, avremo ottenuto un utile 24 pezzi e la partita sarà chiusa. Se il Paroli perde non avremo aumentato l'esposizione perchè stavamo puntando i pezzi incassati dal precedente colpo.

Questa è la **prima fase** del gioco che ci permette di incamerare tutti quegli utili che sono prodotti con i colpi 1°, 2°, 3°, 5°. Tutti gli altri necessiteranno di un Paroli. Questa fase potrebbe anche essere condotta in modo diverso**;** per esempio aumentando la mise per terzina fino a 3 o 4 pezzi per cercare di essere vincenti al primo incasso ed evitare così il rischio del Paroli successivo. Come al solito la scelta è del sistemista**;** io mi limiterò al gioco base fino a 24 pezzi di esposizione con una puntata massima di 2 pezzi per terzina. Superato questo limite passerò alla seconda fase tentando il Paroli ma restando sempre a 2 pezzi di puntata iniziale. In caso di continuo aumento dell'esposizione aumenterò i colpi di Paroli.

Ricapitolando, i colpi che non necessitano di Paroli sono il 1°, il 2°, il 3° e il 5° perchè producono un utile nelle loro puntate semplici. Dalla sesta puntata in poi (ma anche la quarta) le tre terzine non producono utile e quindi si passa alla seconda fase che prevede l'utilizzo costante del Paroli.

Seconda fase.

Questa fase interviene se non si ottiene un utile entro i primi cinque colpi della prima fase e consiste nell'attuazione di un Paroli che, secondo l'esposizione raggiunta e il valore del pezzo base, può essere di 1, 2 o anche 3 colpi. Queste sono le situazioni, i comportamenti e le scelte che si possono tenere.

1°) dopo il sesto colpo si continua la puntata base di 2 pezzi sulle tre terzine della prima fase e quando si vince si applica il Paroli di 1 colpo sui 24 pezzi incassati (24:6 terzine=4 x12=48). Se non lo si ottiene, si procede con la stessa puntata base di 2 pezzi sulle tre terzine fino a un'esposizione di 48 pezzi, che è il limite di parità per un colpo di Paroli su una partenza di 2 pezzi.

2°) Superati i 48 pezzi di esposizione possiamo aumentare il pezzo base a 3 unità per poi applicare sempre un Paroli di 1 colpo sui 36 pezzi incassati (36:6 terzine=6 x12=72) fino a 72 di esposizione. In alternativa possiamo mantenere lo stesso valore 2 del pezzo base e passare a un Paroli di 2 colpi sui 24 pezzi incassati (24:6 terzine=4 x12=48 :6 terzine=8 x12=96) fino a un'esposizione di 96 pezzi.

3°) Superati i 72 pezzi di esposizione possiamo aumentare ancora il pezzo base a 4 unità per poi applicare un Paroli di 1 colpo fino a un'esposizione di 96 pezzi, o mantenere lo stesso valore 2 del pezzo base e passare a un paroli di 3 colpi fino a un'esposizione di 192 pezzi.

La scelta si protrae successivamente fra l'aumento del pezzo base per ottenere un utile con 1 solo colpo di Paroli, o aumentare i colpi del Paroli, mantenendo ferma la puntata base. Il calcolo è facilmente determinabile. La differenza è che, aumentando la puntata base, basta 1 solo colpo di Paroli per ottenere l'utile, mentre tenendo ferma la puntata iniziale e aumentando i colpi di Paroli bisogna trovare il giusto filotto per rientrare di tutta l'esposizione e ottenere un utile. La scelta è del giocatore (che non definisco sistemista perchè il gioco non ha le caratteristiche del sistema) e, qualunque sia la sua scelta, arriverà a ottenere lo stesso risultato in entrambi i casi. La differenza è che aumentando il pezzo base è sufficiente un Paroli di 1 mentre, se lo manteniamo basso, ci vorranno più colpi di Paroli per arrivare allo stesso risultato.

Questo gioco è paragonabile al "**Sistema di Garcia**" che recuperava il suo scoperto con le figure omogenee di 7 sulle Semplici. Anche il suo gioco si svolgeva in 2 fasi. Con la prima cercava di vincere sulle rotture dei filotti e sui colpi isolati nelle Semplici con una montante 1-3-7. Quando perdeva i tre colpi iniziali passava alla seconda fase giocando per il filotto di 7 e cercando di recuperare tutto lo scoperto accumulato fino allora dividendolo in tre puntate sullo stesso colore. Sapeva che la figura omogenea di 7 prima o poi sarebbe apparsa, ma naturalmente non sapeva quando. Ecco perchè le sue puntate passavano repentinamente da pochi pezzi a grosse cifre**:** stava cercando di recuperare il suo scoperto che era diventato di una certa importanza a causa del ritardo della figura di 7. Sappiamo che per ogni serie di 7 si devono avere due serie di 6, quattro di 5, otto di 4 e così via, ma queste proporzioni

non sono rigorosamente ordinate nel tempo. Come il Bernoulli ci insegna, saranno statisticamente proporzionate con l'aumentare delle prove. Ciò significa che le proporzioni si possono presentare in modo diverso per lungo tempo e che i tentativi falliti ci possono causare un notevole impegno economico. Noi non cercheremo una serie di 7 come il Garcia, ma ci accontenteremo di molto meno, ricercando tutte le serie di 2, o al massimo di 3, con un aumento moderato del pezzo iniziale.

A questo punto voglio riportare quanto ho scritto nel mio libro "LA FINE DELL'AZZARDO" (1986) riguardo il "**Paroli**".

"*Consiste nel lasciare a tappeto la mise, più l'incasso del colpo vinto in precedenza, per un prefissato numero di volte che dovranno essere necessariamente tutte vincenti. E' il modo più semplice per giocare con il denaro del banco, rischiando di proprio solo il pezzo iniziale ed è realizzabile su tutte le Chances. Può essere vantaggioso e fortemente lucrativo se si cercano lunghi filotti vincenti dove, con una minima puntata iniziale, si possono realizzare, con pazienza, forza di carattere e soprattutto fortuna, dei forti guadagni. Il problema è incappare nel filotto al momento giusto perchè, in base alla* ***Legge sulla distribuzione delle figure****, tutti i tentativi falliti dovrebbero rimangiarsi il guadagno di quelli portati a buon fine. Comunque, per evidenziare la potenza del Paroli, contro il quale il banco non ha difesa se non con l'imposizione dei massimali, è sufficiente un semplice calcolo: supponiamo di ottenere 10 colpi di Paroli su una Dozzina partendo con un pezzo di puntata. Siete in grado di valutarne immediatamente e approssimativamente l'incasso al decimo colpo? Ecco uno prospetto indicante l'incasso dei 10 colpi.*

Colpo	Mise	Incasso x 3
1°	1	3
2°	3	9
3°	9	27
4°	27	81
5°	81	243
6°	243	729
7°	729	2.187
8°	2.187	6.561
9°	6.561	19.683
10°	19.683	59.049

Al decimo colpo incassereste la bella somma di € 590.490 con l'impiego di un capitale totale di € 10. E' ovvio che a questa cifra non potremmo arrivarci per il superamento dei massimi ma, se usassimo anche le sestine, terzine, cavalli e pieni della Dozzina "parolata" arriveremmo certamente a un traguardo ugualmente importante. Ora pongo una domanda ai frequentatori delle sale da gioco: Quante volte avete incontrato una serie di 10 colpi sulla stessa Dozzina o Colonna? Personalmente posso dire di averla incontrata almeno 3 o 4 volte e moltissime altre volte ho incontrato delle serie di 7 o 8, certamente sufficienti a darci un buon guadagno, anche prelevando una parte della massa a qualche colpo intermedio. Ecco quindi l'unica montante, così impropriamente chiamata perchè l'unico nostro capitale impiegato è il pezzo iniziale che, alla lunga, ha delle possibilità di battere il

banco. L'unico problema, ripeto, è saper cogliere il momento di attacco perchè, per la Legge sulla ripartizione delle figure, la ricerca sistematica di un qualsiasi Paroli implica già in partenza un'uscita corrispondente alla vincita. Dobbiamo poi contare lo "scarto" che, come può manifestarsi a favore, può manifestarsi anche a sfavore, causando un ritardo nell'apparizione della figura vincente con la conseguente esposizione per il giocatore.

Colgo ora l'occasione per rivolgermi agli ingenui giocatori che, accorgendosi della sortita di un filotto di una decina di colpi su una Chance Semplice, cominciano a giocare la Chance opposta giudicando venuto il momento dell'interruzione di quel filotto. Non vi è nulla di più sbagliato! Se vi andrà bene avrete ottenuto la favolosa vincita di 1 pezzo; se vi andrà male salterete di qualsiasi cifra perchè, alla lunga, potrete incontrare filotti anche di 25-30 colpi. Non conviene allora tentare il Paroli sul filotto vincente? Se andrà male avrete perso un solo pezzo, ma se andrà bene... non ci sono limiti alla vincita che potreste ottenere."

Con ciò abbiamo visto la potenza di un Paroli che ha una moltiplicazione di fattore 3. Una moltiplicazione di fattore 12 su 6 come per le terzine, è rapportabile a un Paroli sulle Semplici, ma anche se non moltiplica come una Dozzina, può renderci ugualmente molto felici, specialmente se si presenta con una certa frequenza.

Manovra finanziaria.

Abbiamo visto che il gioco base ricerca la **terza figura di 2 diversa**, che dovrebbe essere tendenzialmente presente in un ciclo logico di quattro figure. Questo limite, comunque, non è tassativo perchè, se nei quattro inserimenti non c'è la terza figura diversa, si proseguiranno gli inserimenti fino alla sua apparizione. Diversamente avremmo il continuo doppiaggio delle prime due figure inserite. Abbiamo visto che tutti gli utili dei primi tentativi semplici sono incamerati come utile generale. Abbiamo visto che se i primi tentativi semplici sono perdenti, procederemo con lo stesso gioco applicando al successivo primo incasso un Paroli, che potrà essere di 1-2-3-4 colpi secondo l'esposizione che si deve recuperare e l'utile che si vuole ottenere. Abbiamo visto la possibile alternativa di aumentare il pezzo base in modo da diminuire i colpi di paroli necessari per un recupero totale dell'esposizione più un utile. Sono tutte manovre che richiedono una scelta del sistemista. Mantenendo lo stesso pezzo base avrà bisogno di più colpi di Paroli**;** aumentandolo saranno sufficienti 1 o 2 colpi per ottenere ugualmente lo scopo. Nelle dimostrazioni che seguiranno adotterò ciò che mi sembra più conveniente e cioè un iniziale aumento a 2 pezzi per terzina sul gioco base (dopo i primi 12 di esposizione) e un Paroli a oltranza una volta superati i 24 pezzi. Poichè il gioco base si svolge sempre su 3 terzine, possiamo stabilire che le puntate saranno per quattro colpi da 1 pezzo e per due colpi da 2. Dal sesto colpo in poi si procede a oltranza con i 2 pezzi sulle tre terzine base, aumentando eventualmente il numero dei Paroli. Espongo una tabella che indica il numero dei Paroli proporzionati alla mise iniziale per terzina. Con l'aumento delle mise iniziali diminuisce per prudenza il numero dei Paroli, ma nulla vieta di protrarlo come da aspettative del giocatore.

TABELLA PAROLI DA 1 A 4 PEZZI

	Puntata base			1° Paroli			2° Paroli			3° Paroli			4° Paroli		
N° di Paroli	Mise Terz.	Costo Iniziale	Inc.	Mise Terz.	Costo Iniziale	Inc.	Mise Terz.	Costo Iniziale	Inc.	Mise Terz.	Costo Iniziale	Inc.	Mise Terz.	Costo Iniziale	Inc.
4 Paroli	1	3	12	2	3	24	4	3	48	8	3	96	16	3	196
3 Paroli	2	6	24	4	6	48	8	6	96	16	6	192			
2 Paroli	3	9	36	6	9	72	12	9	144						
1 Paroli	4	12	48	8	12	96									

<u>Individuazione delle figure da giocare.</u>

Abbiamo visto che il gioco base si svolge con la ricerca della terza figura di 2 diversa. Tendenzialmente la troviamo ogni quattro figure inserite nello schema, ma in certi casi può anche mancare e in quel caso ci saranno quattro figure costituite da due doppioni come nei seguenti esempi.

2-2 1-2 1-2 2-2 oppure **2-2 2-2 2-2 2-1** ecc.

Il limite delle quattro figure non è tassativo e quindi possiamo superarlo finchè non troviamo una delle due figure mancanti, dopo l'apparizione e il doppiaggio delle prime due. Riepilogo brevemente le modalità di questa ricerca.

Lo sviluppo massimo delle figure di 2, derivanti da un gruppo di terzine 1-2, è costituito da queste quattro combinazioni possibili.

1-1 1-2 2-2 2-1

Per iniziare il nostro gioco aspetteremo che in uno schema appaiano due figure diverse di queste quattro e poi giocheremo per la terza figura diversa dalle prime due. Potrebbero esserci anche più di due figure ma in questo caso alcune saranno uguali come nel seguente esempio.

2-1 2-1 1-1

In questo caso le figure da ricercare sono la **2-2** e la **1-2** che formerebbero la terza figura diversa delle quattro possibili. Si aspetta quindi una delle due iniziali di una nuova figura e poi si gioca per la finale diversa da quella della figura già inserita nello schema. In questo caso se entra l'iniziale 2, si gioca per la finale 2 (diversa dalla 2-1) . Se entra l'iniziale 1 si gioca per la finale 2 (diversa dalla 1-1). Tutti gli altri casi sono analoghi.

Se le due figure di partenza hanno la stessa iniziale, si dovrà fare il cosiddetto "**anticipo**" sull'iniziale opposta a quella delle due figure già inserite perchè, se uscirà quel simbolo, sarà per forza l'iniziale di una futura terza figura diversa.

2-2 2-1 1

In questo caso si giocherà per il simbolo 1 come primo termine della nuova figura perchè se esce proprio questo, la prossima figura sarà 1-1 o 1-2 e cioè una terza figura diversa. La stessa cosa vale se le due figure inserite sono la **1-1** e la **1-2**. In questo caso si farà l'anticipo per l'iniziale 2. La procedura è già stata vista in precedenti sistemi con le figure di 2 e tende a evitare il puntamento su sei terzine.

Trattamento dello zero.

In questo gioco lo zero può essere un guastafeste che interrompe proprio il buon esito per un Paroli e perciò è consigliabile puntarlo mentre siamo in questa fase di gioco. Non lo puntiamo nella fase iniziale perchè ci toglierà soltanto una delle puntate base. Lo punteremo durante i Paroli perchè può interrompere un filotto che per noi sarebbe stato determinante per la chiusura della partita. La sua mise sarà proporzionata almeno alla mise totale del Paroli di modo che, dopo la sua uscita, potremo rifare la puntata senza perdere l'occasione dell'eventuale filotto. Naturalmente, se l'incasso dello zero è superiore all'esposizione, stopperemo la partita perchè avremo raggiunto ugualmente lo scopo.

A questo punto inizio l'esposizione di alcune partite. L'inserimento dei simboli è già noto. I numeri della permanenza saranno smistati fra i due schemi secondo la loro appartenenza e saranno indicati con il numero che identifica la terzina.

ALLA 3^A FIGURA DIVERSA
con supporto del Paroli.

1^A Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

Terzine 1	13 1	31		
Figure	**1 1**	**2**		
Terzine 2	16 16	22 28	22	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2** $_1$	

Nel secondo schema sono state inserite le figure 1-1 e 2-2. Con il numero 23 abbiamo inserito il simbolo 2 e quindi ora andiamo alla caccia della figura 2-1 che sarebbe la terza figura diversa delle quattro possibili. Le terzine in gioco sono quelle del simbolo 1 (Manque) del secondo giocatore (Terzine 2 Pari) e cioè 4 10 16.

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

Terzine 1	13 1	31 25	31	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2** $_1$	
Terzine 2	16 16	22 28	22	
Figure	**1 1**	**2 2**	**2** $_1$	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
27	4_1 10_1 16_1	-3			
32	4_1 10_1 16_1	-6			

Con il numero 32 abbiamo inserito il simbolo 2 nel primo giocatore e quindi iniziamo anche qui la ricerca della terza figura diversa sul simbolo 1 per ottenere la figura 2-1, diversa dalla 2-2 già inserita. Ora le terzine in gioco sono sei: tre per il giocatore 1 (1 7 13) e tre per il 2 (4 10 16).

Se il valore dei pezzi lo permette, possiamo puntare l'intera cifra sul Manque perchè in caso di sortita dello zero si può fare il "partager" o tentare la liberazione della puntata. Questo però è valido solo per il "terrestre" perchè nel gioco in rete lo zero si mangia tutto.

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

Terzine 1	13 1	31 25	31 19	
Figure	1 1	2 2	2 2_1	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
20	1_1 7_1 13_1	-3			
10					
17					

Terzine 2	16 16	22 28	22 10	16
Figure	1 1	2 2	2 1_1	1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
		-6			
20	4_1 10_1 16_1	-9			
10	4_1 10_1+ 16_1	-12	+12	0	
17	0_1 4_2 10_2 16_2+ 22_2 28_2 34_2	-13	+24		+11

Con il numero 20 abbiamo sbagliato la figura 2-1 doppiando la 2-2 e perciò abbiamo smesso di puntare sul primo giocatore restando in attesa di una nuova iniziale. Con il numero 10 abbiamo preso la terzina 10 inserendo la terza figura diversa 2-1 nel secondo giocatore. L'incasso ha pareggiato l'esposizione e perciò abbiamo tentato il Paroli sulle sei terzine (Pari) del secondo giocatore. Abbiamo puntato 2 pezzi per terzina impegnando tutto l'incasso della prima vincita. Anche perdendo il paroli, l'esposizione sarebbe rimasta la stessa di prima, con la differenza di un solo pezzo per l'assicurazione sullo zero. L'esposizione quindi passa da 12 a 13 pezzi. La mise sullo zero è stata di un solo pezzo perchè è sufficiente per il recupero totale più un utile. Al colpo successivo è uscito il 17 che ha realizzato il Paroli e ci ha dato un utile di 11 pezzi.

Ora il secondo giocatore può ricominciare una nuova partita mentre il primo prosegue per la sua strada. Vista l'esigua esposizione del primo giocatore si potrebbe chiudere il tutto e accontentarsi di 8 pezzi di utile, ma questa sarà una scelta del sistemista. Io proseguo con entrambi i giocatori a se stanti, ma il giocatore accorto non perderebbe l'occasione di azzerare il tutto e ricominciare da capo. La negativa di un gruppo potrebbe annullare i vantaggi dell'altro e quindi sarebbe meglio essere prudenti. Proseguiamo la partita per il primo giocatore e iniziamo una nuova partenza per il secondo. Teniamo valido l'ultimo numero 17 come iniziale di una nuova prima figura da inserire nello schema del secondo giocatore. Il primo non ha ancora chiuso e quindi riportiamo alla prossima partita la sua situazione precedente (evidenziata in rosso).

2^A Partita.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10+ 17+ 30 28 13 23 6 3

Terzine 1	13 1	31 25	31 19	13 1
Figure	**1 1**	**2 2**	**2 2_1**	**1 1_2**

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
30		-3			
28					
13					
23	19_1 25_1 31_1	-6			
6	19_1 25_1 31_1	-9			
3	19_1 25_1 31_1	-12			

Terzine 2	16 28	28 22	4	
Figure	**1 2**	**2 2**	**1** $_1$	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
3	4_1 10_1 16_1	-3			

Il numero 13 ha inserito il simbolo 1 nel primo giocatore aprendo il gioco sul simbolo 2 per la figura 1-2. Abbiamo giocato le terzine 19 25 31. Il numero 6 ha inserito il simbolo 1 nel secondo giocatore aprendo il gioco sul simbolo 1 per la figura 1-1. Abbiamo messo in gioco anche le terzine 4 10 16. Il numero 3 ha sbagliato il simbolo inserendo nel primo giocatore la figura 1-1 invece della 1-2. Ora il primo giocatore ferma le sue puntate fino all'inserimento di una nuova iniziale.

Nel primo giocatore sono state inserite quattro figure che però sono costituite da due doppioni. Pur avendo completato il ciclo non si è formata la configurazione tendenziale (tre figure diverse e un doppione). Non vi è nulla di strano; se a volte la tendenza viene disattesa per i numeri pieni, a maggior ragione non dobbiamo restare sorpresi se non si realizza su figure i cui simboli sono formati da gruppi di tre terzine ciascuno. In questi casi dobbiamo semplicemente continuare l'inserimento dei simboli e proseguire la caccia alla terza figura diversa. E' preferibile non iniziare da capo un nuovo inserimento perchè il nuovo ciclo potrebbe ripresentarsi con i doppioni, o la terza figura potrebbe arrivare al quarto inserimento, aumentando i tentativi falliti. La continuazione del gioco sullo stesso ciclo, invece, ha già subìto una negativa per i due doppioni ed è più facile che la permanenza sia pronta per il cambiamento della tendenza contingente.

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+

Terzine 1	13 1	31 25	31 19	13 1	7 7	25 7	19
Figure	**1 1**	**2 2**	**2 2_1**	**1 1_2**	**1 1_2**	**2 1_1**	**2**

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
28		-12			
9					
8	19_2 25_2 31_2	-18			
27					
9	1_2 7_2+ 13_2	-24	+24	0	
21	0_1 1_4 7_4 13_4 19_4+ 25_4 31_4	-25	+48		+23

Terzine 2	16 28	28 22	4 28	
Figure	**1 2**	**2 2**	**1 2_1**	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
28	4_1 10_1 16_1	-3			
9		-6			
8					
27					
9					
21					

Il numero 28 ha sbagliato la figura 1-1 e anche il secondo giocatore ha fermato le puntate in attesa di una nuova iniziale. Il numero 9 ha aperto il gioco nel primo schema sul simbolo 2 per la figura 1-2. Il numero 8 ha doppiato un'altra volta la figura 1-1. La puntata era passata a 2 pezzi per terzina perchè con la precedente avevamo raggiunto i 12 pezzi di esposizione. Dalla successiva puntata in poi il primo giocatore doveva utilizzare il Paroli per ottenere un utile. Il numero 27 ha aperto il simbolo 1 per la figura 2-1 nel primo giocatore. Il numero 9 ha fatto la prima vincita pareggiando l'esposizione e il numero 21 ha ottenuto il Paroli con 23 pezzi di utile (tassa dello zero pagata). Per arrivare alla terza figura diversa abbiamo dovuto inserire nello schema del primo giocatore ben sei figure di cui tre sono stati dei doppioni. Ora il primo giocatore può ricominciare una nuova partita mentre il secondo prosegue con la sua, che al momento è rimasta in sospeso a -6 ed è in attesa di ricevere un primo termine per sapere quale simbolo poi giocare. Anche qui potremmo fare la compensazione fra i due giocatori restando con un utile di 17 pezzi.

Il felice esito di questi esempi non ci deve trarre in inganno. Come ho detto in precedenza, l'attuazione del Paroli è un azzardo che può dare molto, ma può anche portare il giocatore in un percorso senza filotti e in questo caso, se non si ottengono le vincite sulla prima fase, si rischia un'esposizione per il cui recupero si è costretti a aumentare il numero di Paroli o aumentare i pezzi della puntata iniziale. In questo secondo caso aggraveremmo l'esposizione perchè l'aumento su tre terzine è sempre alquanto costoso.

3^A Partita.

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

Terzine 1	19 25			
Figure	2 2			

Terzine 2	16 28	28 22	4 28	28 10
Figure	1 2	2 2	1 2_1	2 1_1

		Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
N°	Terzine in gioco	-6			
0					
25					
30					
10	4_1 10_1+ 16_1	-9	+12		+3

Il numero 30 ha aperto il gioco sul simbolo 1 per la figura 2-1. Il numero 10 ha inserito la figura 2-1 ottenendo la terza figura diversa. Abbiamo un utile di 3 pezzi e quindi chiudiamo la partita per aver raggiunto lo scopo. Continuiamo con gli esempi inserendo nuove figure finchè uno dei due giocatori non avrà un'apertura. Il secondo giocatore ripartirà con lo schema vuoto perchè ha completato l'inserimento della sua ultima figura, ma ciò non è tassativo perchè nulla impedisce di prendere come valide le ultime due figure che siano diverse. Questo sarebbe un diverso modo di procedere che non applica divisioni di permanenza. Sappiamo però che non quantizzando la permanenza si incappa molto più facilmente nei periodi di allargamento, ma anche di calore di figure e ciò non facilita la prima fase del gioco.

4^A Partita.

Perman. 21+ 0 25 30 10+ 30 31 21 34 16 13 7 24 4

Terzine 1	19 25	31 19	13 7	
Figure	2 2	2 2	1 1	

Terzine 2	28 34	16 22	4	
Figure	2 2	1 2	1 1	

Il numero 4 ha inserito il simbolo 1 nel secondo giocatore aprendo il gioco sul simbolo 1 per la figura 1-1. Iniziamo giocando le terzine 4 10 16 (simbolo 1 Manque delle terzine 2 Pari).

Perman. 21+ 0 25 30 10+ 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18+

Terzine 1	19 25	31 19	13 7	13 1
Figure	**2 2**	**2 2**	**1 1**	**1 1_2**

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
1	19_1 25_1 31_1	-3			
11					
18					

Terzine 2	28 34	16 22	4 34	10 16
Figure	**2 2**	**1 2**	**1 2_1**	**1 1_1**

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
34	4_1 10_1 16_1	-3			
13					
1					
11					
18	4_1 10_1 16_1+	-6	+12		+6

Il numero 34 ha sbagliato la finale della figura 1-1. Il numero 13 ha aperto il gioco sul simbolo 2 per la figura 1-2 nel primo giocatore. Il numero 1 ha sbagliato la finale della figura 1-2. Il numero 11 ha aperto il simbolo 1 per la figura 1-1 nel secondo giocatore. Il 18 ha vinto sul simbolo 1 formando la figura 1-1 nel secondo giocatore. Abbiamo inserito la terza figura diversa ottenendo un utile di 6 pezzi. Chiudiamo la partita per il secondo giocatore che ricomincia da capo e proseguiamo quella in corso per il primo.

5^A^ Partita.

Perman. 21+ 0 25 30 10+ 30 31 21 34 16 13 7 24 4 34 13 1 11 18+ 10 0 33 32 17 28 16 33 7+

Terzine 1	19 25	31 19	13 7	13 1	31 31	31 7
Figure	**2 2**	**2 2**	**1 1**	**1 1_2**	**2 2_1**	**2 1_1**

N°	Terzine in gioco	Esp. -3	Inc.	Parz .	TOT.
32	1_1 7_1 13_1	-6			
17					
28					
16					
33					
7	1_1 7_1+ 13_1	-9	+12		+3

Terzine 2	10 16	28 16		
Figure	**1 1**	**2 1**		

Il numero 33 ha aperto il gioco sul simbolo 1 per la figura 2-1 nel primo giocatore. Il numero 32 ha doppiato la figura 2-2 sbagliando la finale 1 che stavamo

giocando. Il secondo 33 ha aperto nuovamente il simbolo 1 per la figura 2-1. Il numero 7 ha inserito la figura 2-1 che è la terza figura diversa ottenendo un utile di 3 pezzi. Ora anche il primo giocatore chiude la sua partita. Anche in questa partita sono state necessarie sei figure per trovare la terza diversa, ma l'esposizione è stata inesistente. Il secondo giocatore ha soltanto due figure e quindi lo riportiamo come situazione aperta alla prossima partita. Il primo, invece, ricomincia da capo tutto l'inserimento delle nuove figure.

6^A Partita.

Perman. 10 0 33 32 17 28 16 33 7+ 13 32 27 22 34+

Terzine 1	13 31	25		
Figure	**1 2**	**2**		

Terzine 2	10 16	28 16	22 34	
Figure	**1 1**	**2 1**	**2 2_2**	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
34	22_1 28_1 34_1+	-3	+12		+9

Il numero 22 ha aperto il simbolo 2 per la figura 2-2 nel secondo giocatore. Il numero 34 ha inserito la figura 2-2 ottenendo un utile di 9 pezzi. Il secondo giocatore chiude la partita.

7^A Partita.

Perman. 13 32 27 22 34+ 9 9 23 18 32 27 36 19+

Terzine 1	13 31	25 7	7 31	25 19
Figure	**1 2**	**2 1**	**1 2_1**	**2 2_2**

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
23	1_1 7_1 13_1	-3			
18	1_1 7_1 13_1	-6			
32	1_1 7_1 13_1	-9			
27					
36	19_1 25_1 31_1	-12			
19	19_2+ 25_2 31_2	-18	+24		+6

Terzine 2	22 16	34		
Figure	**2 1**	**2**		

Il secondo 9 ha aperto il gioco sul simbolo 1 per la figura 1-1 nel primo giocatore. Il 32 ha doppiato la figura 1-2 sbagliando simbolo. Il 27 ha aperto il simbolo 2 per la figura 2-2 nel primo giocatore. Il 19 ha inserito la terza figura diversa 2-2 nel primo giocatore ottenendo un utile di 6 pezzi. Nella prossima partita giocheremo sull'**anticipo** di una "**coppia**" per ottenere la terza figura diversa. Si tratta

di un evento già visto nei precedenti sistemi sulle figure delle Semplici. Quando si deve giocare due figure che appartengono a una **coppia** (**1-1** e **1-2** oppure **2-2** e **2-1**), si giocherà l'anticipo sul primo termine della coppia senza aspettare l'inserimento del primo simbolo. Se non si facesse così si sarebbe poi costretti a puntare su entrambi i simboli perchè sono entrambi vincenti. Nel caso delle terzine si dovrebbe puntare un gruppo intero di sei. Nel caso delle Semplici, si dovrebbe puntare entrambi i colori e ciò non ha senso.

8^A Partita.

Perman. 23 18 32 27 36 19+ 31 20 0 27 18 1

Terzine 1	31 19	25 1		
Figure	**2 2**	**2 1**	1	

Terzine 2	22 16	34 16		
Figure	**2 1**	**2 1**		

Con il numero 1 abbiamo inserito le due figure 2-2 e 2-1 nel primo giocatore. Per dare la caccia alla terza figura diversa dobbiamo giocare entrambe le figure della coppia **1-1** e **1-2**. Poichè hanno la stessa iniziale 1, dobbiamo fare l'anticipo sul simbolo 1. Abbiamo già visto questo procedimento nei precedenti sistemi sulle figure delle Semplici.

Perman. 23 18 32 27 36 19+ 31 20 0 27 18 1 4 34 30 23+ 14+

Terzine 1	31 19	25 1	13	
Figure	**2 2**	**2 1**	$\mathbf{1_1}$	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
4	1_1 7_1 13_1	-3			
34	1_1 7_1 13_1	-6			
30	1_1 7_1 13_1	-9			
23	1_1 7_1 13_1	-12			
14	1_2 7_2 13_2+	-18	+24		+6

Terzine 2	22 16	34 16	4 34	28 22
Figure	**2 1**	**2 1**	**1 2**	**2 2_2**

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz .	TOT.
23	22_1+ 28_1 34_1	-3	+12		+9

Il numero 30 ha aperto il simbolo 2 nel secondo giocatore per la figura 2-2. Il numero 23 ha inserito la figura 2-2 nel secondo giocatore con un utile di 9 pezzi. Il numero 14 ha inserito il simbolo 1 nel primo giocatore, vincendo l'anticipo di una prossima figura 1-1 o 1-2, con un utile di 6 pezzi.

Conclusioni.

Sono passati 76 colpi di roulette e abbiamo ottenuto un utile di 78 pezzi. La permanenza non è stata difficoltosa e naturalmente non sarà sempre così. Ci saranno periodi in cui i Paroli non funzionano**;** a volte su un solo giocatore, a volte su entrambi. Per questo motivo è sempre conveniente fare le compensazioni e chiudere entrambi i giocatori quando ciò è possibile.

Abbiamo visto un gioco che è in parte "**ragionato**" e in parte "**azzardato**". E' ragionato perchè la sua prima parte si avvale di una tendenza che dipende dalla Legge del terzo**:** la formazione della terza figura diversa in uno sviluppo di quattro figure di un ciclo logico. E' azzardato perchè la sua seconda parte ricerca il beneficio di un Paroli che è aleatorio in quanto non tendenziale. L'unica ragione che giustifica il suo utilizzo è la relativa facilità della formazione di filotti che riguardano le terzine 1 o 2, nonchè la sua "potenza" nel recuperare in pochi colpi anche grosse cifre di esposizione.

Non solo**;** con un po' di fortuna, con questo Paroli possiamo ottenere anche grosse vincite e la cosa è realizzabile quasi sempre nel corso di una giornata. Il problema è sempre dato dalla spesa iniziale per arrivarci, perchè i tentativi falliti costano 3 pezzi se scegliamo degli inizi come il sistema appena esposto, o 6 pezzi se scegliamo di non perdere delle prime occasioni giocando subito tutte le 6 terzine del gruppo che vogliamo "parolare".

Vogliamo vedere cosa si sarebbe ottenuto continuando il Paroli anche di un solo colpo dopo le chiusure del precedente gioco?

Partite.	Esposizioni	N^i del Paroli	Incassi	Utili	
1^A	13	10_1 17_2 30_4	48	34	(compreso copertura 0_1)
2^A	25	9_2 21_4 0 25_8	96	69	(copertura 0_2)
3^A	9	10_1 30_2	24	14	(copertura 0_1)
4^A	6	18_1 10_2	24	17	(copertura 0_1)
5^A	9	7_1 13_2	24	14	(copertura 0_1)
6^A	3	34_1 (9)		-4	(copertura 0_1)
7^A	18	19_2 31_4	48	29	(copertura 0_1)
8^A	3	23_1 (14)		-4	(copertura 0_1)
8^A	18	14_2 (12)		-19	(copertura 0_1)

Avremmo fallito tre tentativi (i numeri fra parentesi non sono terzine dello stesso gruppo) ottenendo però un utile totale di 150 pezzi. Nella seconda partita lo zero ci ha permesso di rifare la puntata con un residuo attivo di 22 pezzi oltre ai 69 ottenuti con il Paroli e quindi saremmo ugualmente rimasti vincenti anche senza ritentare il Paroli. Questo è il risultato di un solo colpo in più di paroli oltre gli esiti delle partite. Figuriamoci con due o tre colpi in più. Le volte che non ci riusciranno saranno maggiori, ma quando li becchiamo...

NINO ZANTIFLORE