# TERZINE
## AI DUE TERZI VERTICALI
### GIOCO DI ANTICIPO

Negli anni '70, dopo aver appreso il sistema del principe e di conseguenza La Legge del Terzo, avevamo studiato alcuni sistemi con l'utilizzo dei quadrati 6x6 e anche 12x12. Questi ultimi però avevano una maturazione troppo lunga e quindi li lasciammo perdere. Con i quadrati 6x6, invece, esaminammo tutta una serie di sistemi che riguardavano le sestine e i numeri pieni. I concetti erano giusti ma gli scarti delle permanenze producevano deviazioni tali da limitare di molto i disegni che la Legge del terzo avrebbe dovuto completare. Allora non poteva che essere così, perché non avevo ancora ideato il **3° perfetto obbligato** e cioè quell'accorgimento che, tramite forzature nella permanenza, ci permette di ottenere, pur con un costo economico, il risultato tendenziale.

Un'altra questione, tuttora vigente, era data dalla necessaria maturazione dei disegni ricercati. La maturazione di un disegno deve sempre dipendere da una costruzione preventiva, per poi concludere la sua formazione in un punto che di solito tende a verificarsi a inserimento avanzato della permanenza. In pratica, se vado a una $5^A$ verticale, dovrò prima aspettare la formazione di una $4^A$ verticale e poi giocare per il completamento della $5^A$. E' chiaro che quel cerchio, pur avendo buone probabilità di formarsi per effetto della Legge del terzo, farà parte di quel gruppo di cerchi che tenderanno a non formarsi perché facenti parte del terzo mancante. Anche se tendenzialmente il disegno si formerà, e a maggior ragione per l'effetto del **3° obbligato**, la vincita su quel punto sarà preceduta da tutti i cerchi che ne hanno costruita la condizione e da tutti gli altri cerchi che quella condizione non l'hanno creata. Questo ci porta a non prendere in considerazione tutti quei colpi che servono soltanto alla formazione del punto di attacco.

In base a queste osservazioni mi sono chiesto se ci fosse una qualche configurazione che anticipasse tutti i disegni finora considerati: una configurazione dalla quale si deve per forza passare per formare tutti i giochi che finora ho trovato e che sono dovuti alla tendenzialità della Legge del terzo.

Vediamo allora quali sono i disegni che ho finora considerato validi, per i quadrati 6x6, in base alla tendenza di questa legge.

1°) **La $4^A$ verticale**. Il disegno è matematico perché è sufficiente la presenza di 19 posizioni (metà più una) per ottenere una $4^A$ verticale. Dato che la media dovrebbe essere di 24 presenze, le $4^e$ verticali sono solitamente almeno tre.

2°) **La $5^A$ e la $6^A$ verticale**. Se la media è di 24 presenze e se l'equilibrio difficilmente si realizza, ci saranno per forza una o più $5^e$ e $6^e$ verticali.

Lasciamo stare altri tipi di disegno perché in questo contesto non ci interessano.

A questo punto, per visualizzare le possibilità di trovare una qualche configurazione che soddisfi le nostre aspettative di ricerca, esaminiamo l'inserimento completo di una permanenza nei due schemi 6x6 delle terzine, applicando l'accorgimento del 3° perfetto obbligato in allargamento (massimo 2 barre).

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 13 | 13 | 10 | 1 | 7 | 1 |
| 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 1 | 16 | 4 | 16 | 10 | 13 | 4 |
| 7 | 10 | 13 | 16 | 1 | 4 | 1 | 1 | 13 | 16 | 7 | 13 |
| 10 | 13 | 16 | 1 | 4 | 7 | 16 | 7 | 7 | 10 | 7 | 13 |
| 13 | 16 | 1 | 4 | 7 | 10 | 10 | 7 | 4 | 16 | 16 | 4 |
| 16 | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 7 | 13 | 16 | 16 | 10 |

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 22 | 25 | 28 | 31 | 34 | 31 | 19 | 19 | 34 | 31 | 25 |
| 22 | 25 | 28 | 31 | 34 | 19 | 22 | 28 | 25 | 22 | 31 | 34 |
| 25 | 28 | 31 | 34 | 19 | 22 | 28 | 28 | 28 | 34 | 25 | 19 |
| 28 | 31 | 34 | 19 | 22 | 25 | 22 | 22 | 28 | 31 | 22 | 19 |
| 31 | 34 | 19 | 22 | 25 | 28 | 25 | 28 | 31 | 31 | 34 | 25 |
| 34 | 19 | 22 | 25 | 28 | 31 | 31 | 25 | 19 | 28 | 22 | 34 |

Entrambi gli schemi contengono i disegni prospettati. Ci sono le 4$^{e}$, le 5$^{e}$ e uno schema contiene anche due 6$^{e}$. Come ho detto prima, lo sfruttamento di questi disegni tendenziali avviene dopo l'inserimento di un certo quantitativo di terzine e così facendo, si assottiglia sempre più il numero dei cerchi che rimangono disponibili prima di giungere al fatidico terzo mancante. Altra questione importante è che il gioco si completa con l'inserimento di un minimo di 72 colpi di roulette e non si può mai sapere a che punto si formeranno i disegni ricercati e a che punto avverrà la loro chiusura. Se ciò avviene subito le partite saranno facili, ma se avviene verso la fine del ciclo, il sostegno economico dovrà essere molto impegnativo.

Osserviamo allora per quali configurazioni intermedie passano i disegni classici prima di formare la loro configurazione finale. Avrete notato che ho diviso lo **schema delle terzine** a metà in senso orizzontale, creando un settore superiore e uno inferiore, formati da tre righe ciascuno. Considerando che dovremmo tendere a giocare il minor numero possibile di terzine e che qualsiasi attacco deve avere una indicazione preventiva, possiamo notare che quasi tutte le colonne hanno almeno due cerchi in entrambi i settori. Questo sarà il nostro attacco: il **secondo cerchio verticale** di una colonna, nei settori superiore e inferiore. Ogni colonna è divisa in due settori composti da 3 terzine. Si aspetterà l'immissione di un cerchio in una di queste colonne e poi si attaccheranno le due terzine della stessa colonna nel settore interessato. Nel caso preso come esempio ci sono 4 chiusure nel settore superiore e 5 in quello inferiore nello schema a Manque e 5 chiusure nel superiore e 5 nell'inferiore a Passe. A questo punto non ci rimane che considerare le modalità di attacco.

**Modalità di gioco.** Ci sono principalmente tre modi di affrontare questo gioco.

1°) **La ricerca di un utile per ogni settore**. Dato che i settori sono 4 ci saranno 4 giocatori, con montanti separate, che cercano ognuno il proprio utile. La chiusura di ogni partita avverrà con la chiusura dell'ultimo giocatore che

rimane aperto. Questo tipo di attacco produce buone rendite per partita, ma è soggetto ai capricci dell'ultimo giocatore che potrebbe tardare a chiudere.

2°) **La ricerca di un solo utile per schema**. In questo caso le chiusure di ogni schema servono a ottenere due soli utili per partita, ma lo schema che chiude può essere riaperto mentre continua la ricerca dell'utile sull'altro. Ogni schema dovrà avere la sua montante.

3°) **Ricerca di un solo utile per partita**. In questo caso la partita è interrotta al primo utile, ottenuto con una montante unica, in qualunque schema si presenti. Quest'ultimo procedimento è sconsigliabile in quanto possono capitare dei casi in cui la maturazione del gioco crea enormi allargamenti e ritardi nelle chiusure. A meno che le vincite non avvengano nei primi momenti di gioco (nel qual caso si può chiudere la partita) saremmo soggetti ad un allargamento di terzine da giocare.

Nelle esemplificazioni che seguono vedremo i primi due tipi di comportamento.

**Manovra finanziaria.** E' chiaro che la montante dovrà essere adeguata al tipo di gioco che avremo scelto di praticare. Se cerchiamo un utile per ogni settore dovrà essere più sostenuta perché avremo meno terzine in gioco e meno vincite disponibili per settore. Se cerchiamo un utile per schema potrà essere più blanda perché avremo un maggior numero di terzine in gioco e un maggior numero di vincite disponibili per schema. Se cerchiamo un utile per partita dovrà essere a incasso fittizio ancora più blando per sopperire al numero delle terzine che entrano in gioco e a eventuali ritardi delle chiusure. Negli esempi che seguiranno avremo modo di vedere le montanti più consone al tipo di gioco.

**Descrizione degli schemi.** Come al solito abbiamo i due **schemi delle terzine** (Manque e Passe) e i due **schemi di riferimento** che contengono la permanenza e che determinano i fronti di avanzamento per il gioco a tappeto.

**Utilizzo del 3° obbligato.** Ormai dovremmo esserci abituati. L'accorgimento del terzo obbligato ci garantisce la giusta quantità dei cerchi in un gioco di **allargamento** com'è appunto questo. In questo caso si tratta di un terzo **non** perfetto in quanto non accetteremo barre (doppioni) nelle **prime tre passate**, ma soltanto cerchi per ottenere il maggior allargamento possibile. In questo modo avremo 3 vincite matematiche per settore durante queste prime tre passate. Di solito le partite chiudono entro questo limite e quindi ho confinato l'applicazione di quest'accorgimento nella zona in cui ci sono meno doppioni. Se in questo spazio capiteranno dei doppioni, questi non saranno presi in considerazione e si rifarà la puntata. Dalla quarta passata in poi l'accorgimento tornerà normale come **3° perfetto obbligato** perché a quel punto i cerchi sono tre e sarebbe più facile incappare in uno stazionamento su quelle tre posizioni già occupate. Con la metà delle posizioni a sfavore è meglio che il gioco evolva più velocemente accettando le due barre.

**Aperture dei giochi.** Come al solito le aperture avvengono con l'apposizione di un puntino (che attiva la posizione) sulle due terzine verticali compagne di quella dove abbiamo posto il cerchio.

Passiamo ora alla dimostrazione del primo modo di giocare: la ricerca dell'utile nei 4 settori contenuti nella totalità dello schema.

# DUE TERZI NEL SETTORE
## RICERCA DI 4 UTILI

Con questa prima esemplificazione consideriamo 4 giocatori che ricercano il proprio utile in ognuno dei 4 settori degli schemi delle terzine. Ognuno giocherà indipendentemente dagli altri e, una volta ottenuto un utile, il giocatore si fermerà finché tutti non avranno chiuso il loro gioco. Naturalmente, quando il fronte di avanzamento arriverà all'altezza di un giocatore chiuso, su quel giocatore non saranno fatte puntate e per quel giocatore i colpi della permanenza saranno tirati a vuoto. L'alternativa sarebbe di puntare ugualmente le restanti posizioni aperte, ma in questo caso si dovrebbero addebitare perdite o vincite all'altro giocatore che deve ancora chiudere. Lascio la scelta al sistemista. I carnet di gioco saranno 4 perché 4 sono i giocatori. Per comodità chiameremo i 4 carnet numerandoli nell'ordine: il 1° e 2° carnet sono quelli del primo e secondo settore del Manque. Il 3° e 4° carnet sono quelli del primo e secondo settore del Passe.

**Manovra finanziaria.** Per questo tipo di attacco giudico applicabile una montante a riduzione logica fino a 36 pezzi di scoperto. Oltre questo limite si può procedere a quota fissa di 3 pezzi per terzina recuperando con le vincite disponibili.

Cominciamo con i primi inserimenti.

**1^A Partita.**

Perman. 14

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 7 | 10 | 13 | 16 |
| 4 | 7 | 10 | 13 | 16 | 1 |
| 7 | 10 | 13 | 16 | 1 | 4 |
| 10 | 13 | 16 | 1 | 4 | 7 |
| 13 | 16 | 1 | 4 | 7 | 10 |
| 16 | 1 | 4 | 7 | 10 | 13 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 19 | 22 | 25 | 28 | 31 | 34 |
| 22 | 25 | 28 | 31 | 34 | 19 |
| 25 | 28 | 31 | 34 | 19 | 22 |
| 28 | 31 | 34 | 19 | 22 | 25 |
| 31 | 34 | 19 | 22 | 25 | 28 |
| 34 | 19 | 22 | 25 | 28 | 31 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Con il 14 abbiamo inserito il cerchio nel settore 1 (terzina 13) e attivato le terzine 16 e 1 in seconda e terza riga. Iniziamo puntando la terzina 16 perché coincide con il fronte di avanzamento.

Perman. 14 | 17

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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Giocatore 1. Manque

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 | $16_1$+ | -1 | +12 | | +11 |

Con il 17 abbiamo posto il secondo cerchio sulla stessa colonna e quindi il primo giocatore ha ottenuto il suo utile di 11 pezzi. Questo giocatore ha raggiunto lo scopo e quindi non giocherà più per tutta la partita, a meno che non si voglia addossare ulteriori perdite e vincite al secondo giocatore di questo schema. Potrebbe essere una buona soluzione, che però non ho ancora preso in considerazione.

Perman. 14 17 | 3 32

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

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 | | | | | |
| 16 | | | | | |
| 1 | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 31 | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Con il 3 abbiamo inserito la terzina 1 a vuoto perché quel giocatore non è attivo. Con il 32 abbiamo inserito la terzina 31 nello schema del Passe e ora giochiamo la terzina 34 che è stata attivata assieme alla 19 (giocabile successivamente).

Perman. 14 17 3 32 | 16

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

Giocatore 3. Passe

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 | $34_1$ | -1 | | | |

Con il 16 abbiamo aperto il secondo giocatore a Manque, che ora punterà nel proprio carnet la terzina 1.

Perman. 14 17 3 32 16 | 24

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

Giocatore 2. Manque

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 24 | $1_1$ | -1 | | | |

Giocatore 3. Passe

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| | | -1 | | | |
| 24 | $34_1$ | -2 | | | |

Con il 24 abbiamo inserito la terzina 22 in un'altra colonna del primo giocatore a Passe e attivato le terzine 19 e 25 in prima colonna. Ora le terzine in gioco per il primo giocatore a passe sono la 25 (prima colonna) e la 19 quinta colonna).

Perman. 14 17 3 32 16 24 | 29

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

Giocatore 2. Manque

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 29 | $1_1$ | -1<br>-2 | | | |

Giocatore 3. Passe

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 29 | $25_1$ $19_1$ | -2<br>-4 | | | |

Con il 29 abbiamo aperto la seconda colonna sul primo giocatore a Passe e attivato le terzine 22 e 25 al momento non giocabili.

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

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

Giocatore 2. Manque

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 23<br>27 | $1_1$<br>$1_1$ | -3<br>-4 | | | |

Giocatore 3. Passe

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 23<br>27 | | -4 | | | |

Giocatore 4. Passe

| N° | Terzine in gioco | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| 23<br>27 | $25_1$ | -1 | +12 | | +11 |

Con il 23 non abbiamo giocato nulla a Passe perché il fronte di avanzamento coincideva con l'inizio dell'inserimento nel secondo settore. Abbiamo però inserito la terzina 22 e attivato le terzine 25 e 28. Con il 27 abbiamo chiuso il secondo giocatore a Passe con un utile di 11 pezzi. A questo punto il buon sistemista, avendo ottenuto un utile netto di 14 pezzi, abbandona la partita e ne comincia una nova. I settori 1 e 4 sono stati chiusi e quando nelle prossime passate la permanenza arriverà alla loro altezza dovrebbero essere tirati colpi a vuoto, a meno che non si usino anche questi settori per ottenere un utile da accreditare ai due settori non ancora chiusi. Comunque, a scopo dimostrativo completerò la partita cercando le vincite anche nei settori 2 e 3.

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

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

| Giocatore 2. Manque | | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| N° | Terzine in gioco | -4 | | | |
| 32 | $1_1$ | -5 | | | |
| 20 | $1_1$ | -6 | | | |

| Giocatore 3. Passe | | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| N° | Terzine in gioco | -4 | | | |
| 32<br>20 | $19_1$+ $22_1$ | -6 | +12 | | +6 |

Il 32 è stato tirato a vuoto perché il settore 4 era chiuso. Dopo il colpo siamo passati nel settore 3 dove erano in gioco le terzine 19 e 22. Con il 20 abbiamo chiuso il settore 3 ed ora non ci resta che chiudere il settore 2, ancora esposto di 6 pezzi.

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

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

| Giocatore 2. Manque | | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| N° | Terzine in gioco | -6 | | | |
| 10 | $1_1$ | -7 | | | |
| 17 | $1_1$ | -8 | | | |

Con il 10 abbiamo attivato le terzine 7 e 13. A quel punto le terzine giocabili erano la 4 e la 13. Con il 17 abbiamo attivato le terzine 10 e 13 in prima colonna. A questo punto dobbiamo iniziare la seconda passata nello schema del Manque e non punteremo nulla fintanto che il fronte di avanzamento non arriverà all'altezza del secondo settore.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 | 30 28 13 23 6 3 28 9 8

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

| Giocatore 2. Manque | | Esp. | Inc. | Parz. | Tot. |
|---|---|---|---|---|---|
| N° | Terzine in gioco | -8 | | | |
| 30 | | | | | |
| 28 | | | | | |
| 13 | | | | | |
| 23 | | | | | |
| 6 | | | | | |
| 3 | | | | | |
| 28 | | | | | |
| 9 | | | | | |
| 8 | $7_1$+ $10_1$ | -10 | +12 | | +2 |

Anche se ormai il Passe è chiuso ho rifiutato il 28 (in rosso) perché è un doppione. Anche il 13 è stato rifiutato per effetto del 3° obbligato. Con il 9 abbiamo concluso i tre colpi a vuoto a Manque e poi abbiamo giocato le terzine 10 e 7 perché eravamo giunti al secondo settore. Con il numero 8 abbiamo chiuso anche il secondo settore del Manque con un utile di 2 pezzi.

A questo punto abbiamo chiuso la partita in 22 colpi con un utile di 30 pezzi, praticamente senza impegno economico.

**Pericoli.**

Considero questo gioco molto buono. Come al solito i pericoli sono dovuti a due cause: 1°) Lo stallo di una Chance rispetto all'altra. 2°) L'allargamento delle terzine da giocare, dovuto a qualche particolare permanenza che si distribuisce fra le colonne dello schema. Dopo aver concluso questa dimostrazione del gioco ho fatto altri test per vedere quando avrei incontrato una partita perdente. Il risultato ha prodotto 14 partite vincenti prima di trovare un -44. La serie degli utili è la seguente: 9 7 7 9 9 5 11 9 12 9 7 8 11 5.

La partita perdente (che inizia alla quarta colonna della permanenza dai numeri 33 20 18 17 ecc.) è stata causata da un iniziale allargamento di aperture che hanno protratto le puntate a vuoto fino alla terza passata. Alla fine le vincite ci sono state, ma la quantità delle terzine in gioco impediva il recupero dell'esposizione se non con vincite ravvicinate o con incrementi di montante superiori al limite dei 3 pezzi per terzina. Un altro difetto del gioco così articolato è l'indipendenza dei settori. E' vero che il singolo settore coinvolge meno terzine da giocare, ma la conclusione dell'ultimo può portare a una forte esposizione a causa dell'unicità dell'attacco.

In conclusione la ricerca di 4 utili per partita può dare molto, ma la divisione dello schema in 4 settori porta inevitabilmente al solito handicap: lo stallo di un settore che tarderà a chiudere.

NINO ZANTIFLORE