TERZINE
2/3i NELLA COLONNA
RICERCA DI DUE UTILI

Nel precedente inserto abbiamo visto la ricerca dei due terzi sulle colonne dei settori cercando di ottenere 4 utili per partita. Il maggior pericolo era rappresentato dalla chiusura dell'ultimo settore che poteva rivelarsi lunga ed espositiva.

Ora vedremo lo stesso gioco limitando però la realizzazione degli utili soltanto a due: uno per schema. In questo modo non si dovrebbero disperdere la puntate fra 4 giocatori e le vincite disponibili dovrebbero permetterci di arrivare agli utili.

Manovra finanziaria.

In seguito a diverse sperimentazioni ho notato che fra le molte partite positive capita ogni tanto quella negativa dove i cerchi tardano a incolonnarsi e si arriva alla conclusione della terza passata senza aver recuperato totalmente l'esposizione. Solitamente non si rimane esposti di molto e quindi direi di non superare mai il limite delle tre passate, di adottare un gioco a **masse pari** e di abbandonare lo schema ammortizzando l'esposizione che rimane con le altre partite.

Carnet delle puntate.

In questo caso i carnet saranno soltanto due e cioè uno per schema.

Conduzione del gioco.

Quando uno schema chiude, ottenendo un utile, può ricominciare una nuova partita mentre l'altro schema terminerà la propria. Nel caso uno schema compia le tre passate senza giungere a un utile s'incamera la perdita e si ricomincia una nuova partita su quello schema. In alternativa quella perdita può essere recuperata con lo schema successivo. Oppure, per non partire troppo alti con la cifra da recuperare, lo scoperto può essere diviso in tre parti e recuperato addebitandolo a tre partite successive aumentando la massa pari di 1 pezzo per partita. Si farà cioè la successiva partita a mise 2 e, se non recupera, si passa a mise 3, 4, ecc... sempre a massa pari per partita.

Accorgimento del 3° obbligato.

Come per i precedenti giochi utilizziamo il **3° obbligato** per le prime tre passate. Dalla quarta in poi si dovrebbe tornare al **3° perfetto obbligato** accettando non più di due doppioni. Questo nel caso si voglia proseguire la partita oltre la terza passata, ma sconsiglio questa strada perché i maggiori guai accadono proprio da questo punto in poi. Conclusa la terza passata, è preferibile abbandonare la partita su quello schema accettandone la perdita o recuperandola come sopra proposto.

Iniziamo la nostra sperimentazione dalla terza colonna della permanenza.

Perman. 26 31 6 31

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

Giocatore 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
31					
6					
31	7_1	-1			

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
31	28_1	-1			
6	31_1 34_1	-3			
31	31_1 34_1	-5	+12		+7

Con il 26 abbiamo attivato le terzine 28 e 31 in terza colonna giocando subito la 28. Con il 31 abbiamo attivato le terzine 28 e 34 in quarta colonna giocando subito la 34 assieme alla 31. Con il 6 abbiamo attivato le terzine 7 e 10 giocando subito la 7. Con il 31 abbiamo chiuso i 2/3[i] nel settore della quarta colonna. Chiudiamo lo schema del Passe con un utile di 7 pezzi e in questo schema ricominciamo da capo.

Perman. 19 24

1	4	7	10	13	16	4		
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	19		
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 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
19	7_1	-1			
24	7_1	-2			
		-3			

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
19					
24	22_1+	-1	+12		+11

Con il 19 abbiamo attivato le terzine 22 e 25 giocando subito la terzina 22. Con il 24 abbiamo chiuso subito lo schema a Passe.

Perman. 35 2 6

1	4	7	10	13	16.	4		
4	7.	10	13	16	1	1		
7	10.	13	16	1	4.	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	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			

Giocatore 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-3			
35	7_1	-4			
2	7_1	-5			
6	10_1 4_1+	-7	+12		+5

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
35					
2	19_1	-1			
6	19_1	-2			

Con il 6 chiudiamo lo schema a Manque in sesta colonna.

Perman. 21

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	34		
22	25	28	31	34	19.	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 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
21					

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-2			
21	19_1	-3	+12		+9

Con il 21 chiudiamo lo schema a Passe.
Proseguiamo fino a trovare una partita impegnativa.

Perman. 3 13 1 19 19 27

1	4	7	10	13	16	1		
4	7	10	13	16	1	13		
7	10	13	16	1	4	1		
10	13	16	1	4	7			
13	16	1	4	7	10			
16	1	4	7	10	13			

19	22	25	28	31	34	19		
22	25	28	31	34	19	19		
25	28	31	34	19	22	25		
28	31	34	19	22	25			
31	34	19	22	25	28			
34	19	22	25	28	31			

Giocatore 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
3					
13	4_1	-1			
1	7_1 16_1	-3			
19					
19					
27					

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
3					
13					
1					
19					
19	22_1	-1			
27	25_1+ 22_1	-3	+12		+9

Con il numero 1 siamo arrivati alla fine del primo settore a Manque e perciò non abbiamo puntato nulla perché nel secondo settore (ovviamente) non vi erano aperture. Con il 27 chiudiamo il gioco a Passe.

Perman. 16 7 8 11

1	4	7	10	13	16	1	10	
4	7	10	13	16	1	13		
7	10	13	16	1	4	1		
10	13	16	1	4	7	16		
13	16	1	4	7	10	7		
16	1	4	7	10	13	7		

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			

Giocatore 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
16		-3			
7	1_1	-4			
8	4_1 10_1	-6			
11	10_1+ 13_1	-8	+12		+4

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
16					
7					
8					
11					

Con il numero 8 abbiamo finito la prima passata nello schema del Manque e quindi siamo passati alla seconda. Con il numero 11 abbiamo chiuso lo schema del Manque. In questo caso abbiamo chiuso entrambi gli schemi e la nuova partita comincia con l'attesa di un primo numero per l'inserimento del primo cerchio.

Perman. 17 26 28

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

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
17					
26	1_1	-1			
28	1_1	-2			

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
17					
26					
28	28_1+	-1	+12		+11

Con il 28 abbiamo chiuso a Passe.

Perman. 36 32 13 16

1	4	7	10.	13	16	16		
4	7	10	13	16	1.	13		
7	10	13	16.	1	4.	16		
10	13	16	1	4	7			
13	16	1	4	7	10			
16	1	4	7	10	13			

19	22	25	28.	31	34	34		
22	25	28	31	34	19.	31		
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 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
36		-2			
32	1_1	-3			
13	1_1	-4			
16	1_1	-5			
	16_1+ 4_1	-7	+12		+5

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
36					
32	19_1	-1			
13	34_1 22_1	-3			
16	34_1 22_1	-5			

Con il 16 chiudiamo a Manque.

Perman. 19 32 19 18 15 22

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

Giocatore 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
19					
32					
19					
18					
15	1_1	-1			
22	16_1 4_1	-3			

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
19	34_1 22_1	-5 -7			
32					
19	34_1	-8			
18	19_1 22_1	-10			
15	19_1 22_1	-12			
22	19_1 22_1+	-14	+12	-2	

Con il 19 abbiamo interrotto le puntate a Passe perché siamo passati nel secondo settore che in quel momento non aveva cerchi. Con il 22 abbiamo chiuso a Passe ma siamo rimasti scoperti di 2 pezzi.

A questo punto possiamo scegliere di proseguire nella stessa partita per le altre vincite disponibili, oppure chiudere il gioco a Passe addebitando lo scoperto alla prossima partita, oppure assorbirlo completamente senza nemmeno tentare di recuperarlo. In questo caso la perdita è di soli 2 pezzi, ma potrebbe essere più importante. Sto parlando dei comportamenti che si possono tenere e forse è preferibile interrompere in ogni caso il gioco per quello schema ed evitare così la trappola degli allargamenti e degli stalli.

Ora vedremo entrambi i comportamenti. Nel primo esempio proseguirò con la stessa partita per altre vincite tentando il recupero dello scoperto. Nel secondo esempio rivedremo lo stesso gioco con l'abbandono dello schema del Passe e il recupero dello scoperto nella successiva partita, sempre nello stesso schema.

<u>Proseguimento nella stessa partita per il recupero dello scoperto.</u>

<u>Perman.</u> 13 2 14 7 10 27 22 30 30 32 21 0 33

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

Giocatore 1. Manque

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-3			
13	16_1 4_1	-5			
2					
14	4_1	-6			
7	16_1+ 7_1+	-8	+12		+4

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-2			
13	28_1 31_1	-4			
2	28_1 31_1	-6			
14	28_1 31_1	-8			
7	28_1 31_1	-10			
10	28_1 31_1	-12			
27	28_1 31_1	-14			
22	28_1 34_1 19_1	-17			
30	25_1 31_1 34_1 22_1	-21			
30	34_1	-22			
32	31_1+ 34_1	-24	+12	-12	
21	34_1 19_1+	-14	+12	-2	
0	19_1 22_1 28_1 31_1	-6			
33	19_1 22_1 28_1 31_1+	-10	+12		+2

Con il 7 abbiamo chiuso lo schema a Manque e quindi abbiamo proseguito il gioco solo a Passe. Con il 32 abbiamo fatto la seconda chiusura ma l'esposizione è aumentata a 12 pezzi. Abbiamo dovuto proseguire. Con il 21 del colpo successivo abbiamo abbassato l'esposizione ancora a 2 pezzi e siamo arrivati alla terza passata. Con il 33, dopo lo zero, abbiamo finalmente chiuso la partita con 2 pezzi di utile. Questo comportamento può risolversi positivamente, ma può anche aggravare l'esposizione perché alla lunga si troverà la partita che fra allargamenti e stalli ci obbligherà ad assorbire una perdita superiore a quella della prima chiusura. Forse il nostro guadagno dovrebbe essere dato dalla maggioranza delle partite vincenti rispetto a quelle perdenti già fin dalla prima vincita. Vediamo ora l'altro comportamento.

<u>Addebito dello scoperto alla successiva partita.</u>

<u>Perman.</u> 27 22 30 30 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	25		
22	25.	28.	31	34	19	22		
25.	28	31.	34	19	22	28		
28	31	34	19	22	25	28		
31.	34	19	22	25	28	31		
34.	19	22	25	28	31			

Giocatore 2. Passe

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
		-2			
22	28_1	-3			
30	25_1 31_1	-5			
30					
32	31_1+	-6	+12		+6

Con il 32 abbiamo recuperato lo scoperto dei 2 pezzi e ottenuto l'utile di 6.

Nel precedente comportamento abbiamo impiegato 13 colpi per recuperare lo scoperto; qui ne sono bastati 4. Certo bisogna vedere se la maggior parte delle partite sono vincenti entro i primi colpi, come accade in pratica in questa esemplificazione perché, se così fosse, il problema sarebbe risolto. Un eventuale scoperto può essere diviso in più tranche da recuperare singolarmente con le varie partite che si riescono a fare durante la giornata. Ogni partita che recupera la sua quota otterrà presumibilmente un utile che, sommato agli altri, darà la rendita della giornata. In pratica è un espediente per livellare esposizioni e puntate che, del resto, ho ipotizzato a masse pari. Si potrebbe anche utilizzare una montante molto blanda, o addirittura aumenti e diminuzioni per partita (come precedentemente proposto) di modo che l'esposizione non possa mai superare certi limiti, restando sempre al di sotto dei 50 pezzi. Un tale passivo può essere agevolmente diviso in tre o quattro tranche e recuperato con le partite successive. Teniamo presente che per arrivare a un'esposizione di quel livello dovremmo aver subito una permanenza molto negativa e contraria all'andamento a noi favorevole, per cui, se la media delle partite vincenti si mantiene come abbiamo visto, difficilmente ci saranno due partite perdenti consecutivamente.

In conclusione, prima di affrontare il tavolo verde con questo gioco, sarà opportuno testarlo con una cinquantina di giornate di prove a tavolino.

NINO ZANTIFLORE