TERZINE LA COMPAGNA VERTICALE NEL SETTORE

GIOCO DI ALLARGAMENTO CON IL 3° OBBLIGATO

La seconda parte del mio libro "<u>L'EVOLUZIONE FINALE</u>" termina con una rassegna di sistemi riguardante alcuni giochi sulle terzine con l'utilizzo del metodo del doppio attacco. Espongo brevemente l'elenco di questi sistemi, la cui consecutività evolutiva trova sbocco nell'ultimo gioco dei due tipi di attacco: l'allargamento e il calore.

Giochi di allargamento.

- 1°) Alle 4^e verticali.
- 2°) Alle 4^e verticali con schema misto.
- 3°) Alle 4^e verticali con inserimento asimmetrico.
- 4°) Alle 5^e verticali sul complessivo.
- 5°) Alle 5° e 6° verticali sul complessivo totale.
- 6°) Alle 5° e 6° verticali sul complessivo totale convergente.

Giochi di calore.

- 7°) Al 3° doppio verticale sul complessivo.
- 8°) Ai doppi nel settore.

Nelle riflessioni finali ho accennato che quei sistemi costituivano un punto di arrivo databile al gennaio 2009, lasciando però intuire che in questa scienza non ci sarà mai un termine temporale definitivo e che certamente quei giochi non sarebbero stati gli ultimi di quel tipo. Oggi, 31 gennaio 2010, ho trovato un gioco che continua quel punto di arrivo e che definirei interessante. Ho fatto molte partite, quasi tutte vincenti a massa pari e con una buona resa a fine giornata. E' un gioco che necessita di una conduzione adeguata e che trae vantaggio dalle molteplici partite che si possono portare a termine in una giornata di lavoro. Il risultato dovrà essere ottenuto entro le tre passate di un inserimento della permanenza negli schemi di gioco. Arrivati a quel punto la partita dovrà essere abbandonata e l'eventuale esposizione riportata alla partita successiva. Vediamo di cosa si tratta.

Per trovare un qualsivoglia gioco, che abbia una giustificazione statistica nei risultati, bisogna prima di tutto vedere il suo sviluppo totale nello schema usato per il gioco stesso. Se quello sviluppo contiene un determinato quantitativo di disegni vincenti, l'attacco per quel tipo di gioco sarà giustificato. Dato che stiamo parlando di terzine da inserire in uno schema quadrato 6x6, gli schemi saranno due: uno per le sei terzine del Manque e uno per le sei del Passe. Vediamo allora il completamento di

entrambi gli schemi mediante l'inserimento delle terzine della solita permanenza.

I cerchi in rosso evidenziano gli inserimenti delle terzine che producono il disegno ricercato. Il metodo d'inserimento delle terzine è già stato ampiamente descritto nel libro e perciò non mi dilungherò a spiegarlo nuovamente. Dirò semplicemente che i due "schemi delle terzine" contengono l'indicazione delle terzine poste a rotazione ordinata crescente e i due "schemi di riferimento" contengono gli spazi dove sono inserite le terzine per passate verticali. I cerchi nello schema delle terzine indicano che la terzina è stata inserita per la prima volta, mentre le barre indicano i successivi inserimenti che costituiscono perciò dei doppioni. Vediamo allora come si presenta un normale inserimento di 36 terzine in ogni schema.

Schema del Manque							Schema del Passe
X 4 7 10 13 16	13	13	10	1	7	1	19 22 25 28 34 31 19 19 34 31 31
A 7 10 13 16 1	16	4	16	10	13	4	22 28 28 31 34 19 22 28 25 22 31 25
7 10 13 16 17 4	1	1	13	16	7	13	25 28 31 34 19 22 28 28 28 34 25 34
13 16 1 4 🛣	16	7	7	10	7	10	28 31 34 19 22 25 22 28 31 22 19
13 16 1 4 7 16	10	7	4	16	16	10	34 19 22 25 28 25 28 31 31 34 31
1 4 7 10 13	16	7	13	16	16	13	34 19 22 25 28 31 31 25 19 28 22 19

Questo caso, che rientra nei parametri statistici, ha prodotto 22 cerchi nello schema del Manque e 23 in quello del Passe. Questo per effetto della LEGGE DEL TERZO che difficilmente si discosta più di 4 punti dalla media delle 24 presenze (cerchi) e 12 assenze (vuoti, ossia terzine senza il cerchio). Pur essendo deficitario di 2 cerchi nel Manque e di 1 cerchio nel Passe, l'inserimento ha prodotto le chiusure previste per il gioco.

Descrizione dell'attacco.

Il gioco consiste nella ricerca di due cerchi verticali uniti, all'interno dei tre settori orizzontali di cui sono composti gli schemi delle terzine. Nell'esempio sopra riportato le chiusure del gioco sono evidenziate in rosso. Per il Manque sono 8, mentre per il Passe sono 7. Con una tale quantità di vincite possiamo ritenere questo tipo di attacco sufficientemente valido. Anche se le chiusure dovessero tardare a presentarsi, possiamo ritenere che in tal caso si dovranno per forza addensare più tardi in modo ravvicinato. Come potete osservare, nei due esempi sono stati accettati soltanto i cerchi verticalmente uniti che si trovano all'interno dei tre settori. Non sono accettati quelli che si trovano a cavallo dei settori perché altrimenti le aperture sarebbero troppe e coinvolgerebbero troppe terzine da giocare. Comunque il vero problema non sarà dato dalla quantità delle vincite ma da quando queste avverranno. Purtroppo dovremo giocare su due settori separati (Manque e Passe) e gli stalli che entrambi si creano reciprocamente comportano puntate a vuoto, senza che lo schema di volta in volta coinvolto nello stallo prosegua nella maturazione del gioco. Ho parzialmente risolto il problema stoppando la partita a metà inserimento e dividendo lo scoperto che sarà recuperato con le partite successive.

Descrizione degli schemi.

Anche se la materia è già stata ampiamente descritta nel mio ultimo libro, darò un breve cenno sulla composizione degli schemi. Ci sono due **schemi delle terzine** che contengono ognuno le 6 terzine di competenza del Manque e del Passe, disposte per 6 volte a rotazione ordinata-crescente. Di fianco ci sono due **schemi della permanenza** dove vengono inserite le terzine con il metodo delle passate verticali. Questi due schemi sono anche chiamati di **riferimento** in quanto il loro punto di avanzamento determina quali terzine dovranno essere giocate. Per il momento non sarà preso in considerazione lo schema del **complessivo** perché sarà oggetto di uno studio futuro.

Inserimento delle terzine.

A differenza degli inserimenti descritti nel libro, qui le terzine sono inserite soltanto per le prime tre passate verticali. Quando inseriamo per la prima volta una terzina nello schema di riferimento, sarà posto un cerchio nella corrispondente terzina che si trova già scritta all'interno dello schema delle terzine. Per ogni ulteriore apparizione di quella terzina in quel punto, nelle successive due passate, il colpo sarà ignorato per effetto dell'accorgimento del 3° obbligato. Non saranno quindi accettate le barre (doppioni).

Utilizzo del 3° perfetto obbligato.

Chi già conosce i miei sistemi sa di cosa si tratta. Se la Legge del terzo non produce il risultato tendenziale, noi la obbligheremo a produrlo. Nella sua applicazione normale, quest'accorgimento farà in modo che, alla fine, i vuoti non siano più di 12 e, di conseguenza, che i cerchi non siano meno di 24. Nei casi di giochi di allargamento, esso consiste nel non accettare più di due barre per riga all'interno dello schema delle terzine, mentre i cerchi sono tutti accettati; anche se fossero sei. In questo modo si otterrà sempre il risultato minimo tendenziale della **Legge del terzo** e, di conseguenza, si aumenta la probabilità di ottenere un maggior quantitativo di chiusure sul gioco praticato. Questo è l'effetto del 3° perfetto obbligato in un inserimento completo e il risultato sull'esempio precedente sarebbe il seguente.

Schema del Manque							Sch
Y 4 7 10 13 16	13	13	10	1	7	1	19 22
7 10 13 16 1	16	4	16	10	13	4	22 25
7 10 13 16 17 4	1	1	13	16	7	10	25 28
10 13 16 1 4 🛣	16	7	7	10	7	13	28 31
13 16 1 1 7 10	10	7	4	16	16	4	31 34
1 4 7 10 13	16	7	13	16	16	10	34 19

Schema del Passe						
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

Nello schema del Manque le vincite sono diventate 10 (in precedenza 8) e in quello del Passe sono diventate 11 (in precedenza 7). In questo caso i numeri rifiutati sono stati: 31 31 13 10 (riscontrabili dalla solita permanenza). Con questa pur piccola quantità di modifiche, abbiamo ottenuto 6 vincite in più, che portano il totale delle chiusure a 21. Questo è l'effetto di un **3° perfetto obbligato** applicato ad un inserimento completo delle terzine nei due schemi. In questo gioco, invece,

applicheremo un **3º obbligato parziale**, non accettando i doppioni sulle prime tre passate degli inserimenti, dopo di che la partita sarà chiusa, addebitando ciò che rimane dell'esposizione alle successive partite. Con questo modo di procedere otteniamo uno schema delle terzine con 3 cerchi in ogni riga e la mancanza di vincite necessita che i cerchi siano distribuiti uno per colonna come nell'esempio sotto riportato. Ciò può accadere in un settore, ma ben difficilmente accadrà su tre.

A questo punto controlliamo quante vincite ci sono con un inserimento di sole tre passate sul precedente esempio. I numeri rossi sono rifiutati dal 3° obbligato mentre i cerchi rossi indicano la chiusura di una coppia verticale nel settore. I numeri grigi dopo la separazione sono dello schema del Passe terminato prima del Manque.

<u>Perman.</u> 14 17 1 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 26 9 8 27 9 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

1	(4)	7	10	13)	16	13	4	16
4	_				~	16	1	13
7	10	13	16	1	4	1	7	4
10	13	16	1	4	7	16	7	13
13	16	1	4	7	10	10	7	1
6	1	4	7	10	13	16	10	7
19	22	25	28	31)	34	31	19	28
22	25	28	31)	34	19	22	28	31
25	28	31	34	19	22	28	22	19
28	31	34)	19	22	25	22	28	34
31	34	19	22	25)	28	25	19	22
34)	19	22	25)	28	31)	31	25	34

Le chiusure ottenute sono state 4 in entrambi gli schemi. Non sono molte, però le sperimentazioni fatte hanno dato un buon esito. Dobbiamo inoltre considerare che con una risalita di 6 colpi senza che vi sia alcuna consecutività di terzine (neanche a cavallo del settore) le passate necessarie per concludere il gioco saranno soltanto due.

Giocabilità totale o separata.

Dato che la totalità delle terzine è divisa in due schemi tra Passe e Manque, vi è la possibilità che uno schema abbia un avanzamento deficitario rispetto all'altro. Se in questo schema si stesse puntando tre terzine (allargamento massimo), la cosa potrebbe causarci un fastidioso aumento espositivo e quindi sorge il dubbio se sia più conveniente utilizzare una montante unica o montanti separate per due giocatori. Ho eseguito molteplici prove con due giocatori separati e il risultato è stato più che soddisfacente. Anche se non ho trovato stalli esageratamente lunghi, la quantità delle chiusure disponibili mi ha permesso di superare, con più vincite, uno scoperto che

non ha mai oltrepassato i 50 pezzi. Certamente ciò non costituisce un limite assoluto, ma è comunque un buon punto di partenza. Tuttavia il gioco è fattibile anche con una montante unica per entrambi gli schemi, ma in questo caso si avranno esposizioni più alte perché le terzine coinvolte dal gioco riguarderanno contemporaneamente i due schemi e la loro quantità giocabile può facilmente allargarsi a 6.

Modalità di gioco.

Il gioco può essere eseguito in tre modi.

- 1°) Ricerca di un utile per ogni settore dei due schemi. In questo caso si ricercano 6 utili per partita (uno per ogni settore) ottenibili con montanti separate oppure accoppiando fra loro i settori. In questo caso si possono ricercare le vincite per coppia di settori senza abbandonare il settore che ha chiuso e quindi una seconda vincita può essere fatta sempre nello stesso settore.
- 2°) 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.

La prima modalità di gioco è molto redditizia ma offre il fianco alla possibilità che un settore chiuda il suo gioco tardivamente o per nulla, mentre gli altri settori hanno già fatto le loro chiusure. Questo ci causerebbe un inutile perdita di tempo e una maggiore scalata espositiva a causa di eventuali stalli sullo schema in gioco. Il suo scoperto dovrebbe essere poi recuperato con le successive partite. Lo sconsiglio.

La seconda modalità di gioco è molto buona perché le due montanti non sono costrette a subire il gioco su più di tre terzine e le chiusure disponibili garantiscono il buon fine degli attacchi su ciascuno schema. Non si dovrà comunque superare la terza passata.

La terza modalità permette di fare partite veloci con una montante unica che, pur subendo un maggior numero di terzine da puntare, può raggiungere l'utile, che sarà garantito dalla quantità delle vincite. Personalmente preferisco scegliere la seconda modalità per le seguenti ragioni:

- 1°) Ogni schema stoppa la sua partita al conseguimento di un utile e, mentre l'altro schema continua per la sua strada, quello che ha chiuso può cominciarne un'altra.
- 2°) Le terzine che entrano in gioco non possono superare le 3 unità. Questo ci garantirà la possibilità di non superare certi livelli espositivi.
- 3°) Si potrebbe dividere per due lo scoperto dello schema che resta in gioco e addebitarne la metà allo schema che ha appena chiuso. In questo modo si limiterebbe l'eventuale scalata espositiva di un singolo schema, nel caso questi ritardi la sua chiusura. Ma quest'accorgimento non è qui considerato.

Manovra finanziaria. Per questo tipo di gioco ho scelto una **riduzione logica** fino a 24 pezzi di esposizione, dopo di che non si faranno più aumenti, restando sempre a quota 2 pezzi per terzina finché l'esposizione non si abbassa a meno di 12. In questo caso si ritornerà a quota 1 e si ricomincerà la riduzione logica fino a 24.

1 pezzo fino a 11 di esposizione; 2 pezzi a oltranza.

Aperture dei giochi.

Le aperture di gioco avvengono con l'attivazione della terzina coincidente verticalmente con quella appena inserita. Se il cerchio è posto nella riga superiore del settore sarà attivata la terzina sottostante. Se è posto sulla riga inferiore, il puntino sarà posto sulla terzina soprastante. Vediamo l'inserimento di una passata della permanenza con l'attivazione delle terzine giocabili. Prendiamo come esempio lo schema del Manque. I numeri in grigio nella permanenza sono del Passe e quindi non di competenza perché dovrebbero essere inseriti nello schema del Passe.

Perman. 10 17

	Scher	na de	l Mar	ique				 	
1	4	7	10	13,	16	10			
4	7	10	13,	16	1	16			
7	10	13	16	1	4				
10	13	16	1	4	7				
13	16	1	4	7	10				
16	1	4	7	10	13				

Con il 10 abbiamo inserito il primo cerchio sulla terzina 10 e attivato con un puntino la terzina 13 nella riga sottostante, giocabile subito. Con il 17 abbiamo inserito il cerchio sulla terzina 16 in seconda riga e attivato la terzina 13 nella riga soprastante. In questo modo le attivazioni delle terzine giocabili restano per il primo settore. Ora passiamo al secondo settore (terza riga) dove non c'è ancora nulla da giocare.

Perman. 10 17 | 30 28 13 23 6

	Schei	na de	Maı	nque		
1	4	7	10	13.	16	10
4	7	10	13,	16	1	16
7	10	13	16	1.	4	13
10	13	16.	1	4	7	4
13	16	1	4	7	10	
16	1	4	7	10	13	

In terza riga (secondo settore) abbiamo inserito la terzina 13 e attivato la terzina 16 in quarta riga, giocabile subito. Con il 6 abbiamo inserito la terzina 4 in quarta riga e attivato la terzina 1 in terza riga. Ora passiamo al terzo settore dove ancora non c'è nulla da giocare.

Perman. 10 17 | 30 28 13 23 6 | 3 28 9

	Schema	del Manque		
1	4 7	10 13	. 16	10
4	7 10	0 13. 16	1	16
7	10 (13	3 16 1,	4	13
10	13 10	6, 1 4	7	4
13	16 (1	4, 7	10	1
16	1 4	7 10	13	7

Con il 3 abbiamo inserito il cerchio sulla terzina 1 in quinta riga e attivato la terzina 4 in sesta, giocabile subito. Con il 9 abbiamo inserito la terzina 7 in sesta riga e attivato la terzina 4 in quinta.

A questo punto abbiamo terminato la prima passata e con le successive si procederà allo stesso modo. Quando il fronte di avanzamento dello schema di riferimento coinciderà con uno o più puntini posti sulle terzine attivate, quelle terzine saranno giocate per ottenere la chiusura di due cerchi coincidenti verticalmente all'interno di un settore.

Risalita.

Solitamente il procedimento della risalita è posto in atto per risparmiare tempo quando si deve costruire una maturazione di gioco per arrivare a un attacco selezionato. In questo caso la procedura ha un secondo fine: il risparmio di puntate che altrimenti sarebbero perse. La risalita si attua prendendo a ritroso gli ultimi sei numeri usciti, che però non abbiano al loro interno una vincita già presente e cioè che non vi siano due terzine "consecutive" che, se inserite nello schema, produrrebbero una chiusura già maturata ma non giocata. Se ciò avviene (sono presenti due terzine consecutive) si dovrà eliminare il primo dei sei numeri in modo da far confluire la consecutività delle due terzine a cavallo di un settore. In questo caso la risalita può essere accettata perché non vi sarà presente alcuna chiusura. Se ciò non è ancora possibile, per la presenza di ulteriori terzine consecutive, si dovranno eliminare altri numeri, arrivando perfino ad accettare un solo numero valido. Questo accade quando ad essere consecutive sono le ultime tre terzine come per esempio lo possono essere le seguenti: 13 16 19 oppure: 4 7 10 ecc... In questo caso deve essere preso come valido solo l'ultimo numero, non essendo possibile eliminare altrimenti la chiusura nello schema delle terzine. E' chiaro che la risalita di 6 numeri non è tassativa. Chi è in grado di farlo può risalire maggiormente risparmiando così un maggiore quantitativo di pezzi. Un altro modo di risalita, ancora più valida, consiste nel non accettare nemmeno la consecutività di terzine a cavallo dei settori. In questo modo si otterrà il risparmio di uno scarto negativo nella presenza delle consecutività. Infatti, una consecutività ha il diritto di presentarsi una volta ogni 12 colpi e quindi, tutti i colpi risparmiati costituiscono un minor dispendio economico.

Credo che il gioco sia chiaro e ora procederò con la dimostrazione di qualche partita completa. Data la difficoltà espositiva vediamo prima alcune partite a Manque e poi faremo lo stesso quantitativo di colpi a Passe in un successivo inserto. E' chiaro

che nella realtà i due giochi devono essere fatti contemporaneamente e in modo indipendente l'uno dall'altro. I numeri e i simboli in rosso indicano una chiusura.

COMPAGNA VERTICALE NEL SETTOREGIOCO SUL MANQUE

1ª Partita.

Perman. 14 17

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

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

Con il 14 abbiamo inserito il primo cerchio sulla terzina 13 in prima riga e attivato la terzina 16 sulla riga sottostante evidenziandola con un puntino. In seconda riga abbiamo giocato la terzina 16 e con il 17 abbiamo chiuso subito la partita con un utile di 11 pezzi. Risaliamo di un solo colpo per evitare la chiusura già sfruttata.

2ª Partita.

Risalita. 17 | Perman. 3

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

No	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
3	11+	-1	+12		+11

Con il numero della risalita 17 abbiamo attivato la terzina 1 in seconda riga. Con l'uscita del 3 abbiamo ottenuto un'altra vincita ancora al primo colpo con 11 pezzi di utile. Anche in questo caso possiamo risalire di un solo colpo per evitare la chiusura. Credo che ormai il meccanismo del gioco sia chiaro e perciò espongo altre quattro partite senza interruzioni.

3ª Partita.

Risalita. 3 | Perman. 32 16 24 29 23 27 32 20 10 17 30 28 13 23 6 3 28 9 8 27 9 21 0 25 30 10 30 31 21 34 16 13 7 24 4

(1) 4, 7 10 13, 16	1 1 13
4, 7 10 13 16 1	16 7 7
7 10 13. 16 1 4	10 7 4
10. 13. 16 1 4 7	16 7
13 16 1, 4 7 10	13 10
16, 1 4 7 10 13,	4 16

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Tot.
32	41	-1		
16	41	-2		
17	131	-3		
23	161	-3 -4 -5		
6	161	-5		
3	131	-6		
28	41	-7		
9	41	-8		
8	131	-9		
27	10 ₁ 13 ₁	-11		
9	10 ₂ 13 ₂	-15		
21	12	-17		
0	12	-19		

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
25	12	-21			
30	12	-23			1-51
10	12	-25			
30	16 ₂ 13 ₂	-29			
31	16 ₂ 13 ₂	-33			
21	16 ₂ 13 ₂	-37			
34	16 ₂ 13 ₂	-41			
16	$16_2 + 13_2$	-45	+24	-21	
13	4 ₂ 13 ₂ +	-25	+24	-1	
7	41	-2			
24	4 ₁ 13 ₁	-4			
4	4 ₁ + 13 ₁	-6	+12		+6

Per arrivare all'utile sono state necessarie tre vincite che, com'era prevedibile, si sono raggruppate dopo un periodo negativo. Se avessimo concluso la terza passata senza aver ottenuto un utile, avremmo abbandonato la partita e addebitato l'esposizione alla partita successiva.

4ª Partita.

Risalita. 10 16 13 7 4 Perman. 34 13 1 11 18 10 0 33 32 17 28 16 33 7 13

					16					
4.	7	10	13	16	1	16	10	13		
7	10	13	16	1	4.	13	16			
10	13	16.	1,	4	7	7	10			
1			_		10,	1				
16	1,	4	7.	10	13	13	16			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
34	7 _i	-1			
13	71	-2			
1	131	-3			
11	41 131	-5			
18	41	-6			
10	16 ₁ 1 ₁	-8			
0	101	-9			
33	101	-10			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
32	101	-11			
17	102	-13			
28	1 ₂ 7 ₂	-17			
16	1 ₂ 7 ₂	-21			
33	7 ₂ 13 ₂	-25			
7	$7_2 + 13_2$	-29	+24	-5	
13	4 ₁ 13 ₁ +	-7	+12		+5
- 1					

Anche in questo caso le due vincite ravvicinate sono arrivate alla 14^a puntata.

5^a Partita.

Risalita. 18 10 17 16 7 13 Perman. 32 27 22 34 9

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

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	Tot.
32	71	-1			10.50
27	71	-2			
22	71	-3			
34	71	-4			
9	71+	-5	+12		+7

Con il 9 abbiamo vinto al primo Manque dopo quattro puntate a vuoto sul Passe. **6ª Partita.**

Risalita. 10 17 16 7 13 9 Perman. 9 23 18 32 27 36 19 31 20 0 27 18 1

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

13 ₁ 10 ₁ 13 ₁ 10 ₁ 13 ₁ 4 ₁	-1 -3 -5 -6 -7			
10 ₁ 13 ₁ 4 ₁	-5 -6			
41	-6			
41	7		1	
41	-8			
41	-9			
41	-10			
41	-11			
42	-13			
	-15			
42	-17			
1.+	-19	+24		+5
	41	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$ \begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$

In questo caso è stata sufficiente la riduzione logica per ottenere l'utile.

La giornata di lavoro è durata 71 colpi ed ha prodotto un utile di 45 pezzi sul solo gioco a **Manque**. Il massimo impegno è stato di 45 pezzi.

Vedremo il gioco a Passe al prossimo inserto.

NINO ZANTIFLORE