TERZINE IN SESTINA

FIGURE DI 2

Al doppione sulla prima riga

Il gioco sulle terzine è sempre stato il mio preferito. La ragione di questa preferenza è dovuta al connubio tra la grandezza dell'incasso e la relativa brevità nella costruzione di un qualsiasi schema di gioco. Con le sestine si raggiunge prima la maturazione di un attacco, ma l'incasso è piccolo e, di conseguenza, una montante diventa più impegnativa. Con i cavalli si incassa di più, ma la costruzione del gioco si allunga. Le terzine sembrano le più adatte ad accomunare tempo e incasso in un gioco che richieda una più facile maturazione e sostenibilità. Il sistema che ora vedremo mette in gioco le due terzine di ogni sestina, accomunate in **figure di 2**. Il gioco, quindi, si sviluppa sulle **figure** che possiamo formare limitatamente alle "**terzine in sestina**". Vediamo cosa sono.

Figure delle Terzine in Sestina.

Per comprendere questo tipo di figure dobbiamo innanzitutto esaminare le terzine da un punto di vista **qualitativo**. Le classiche terzine (zero escluso) si dividono in due tipi a seconda che il numero iniziale che le compone sia un numero **Pari** o un numero **Dispari**. Vediamo prima la **composizione classica** delle 12 terzine come appaiono nel tappeto:

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

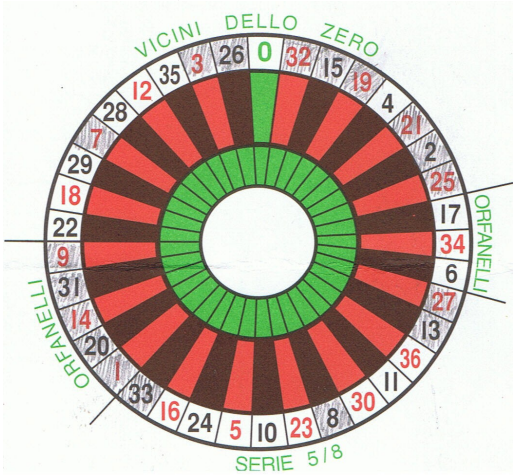
Se dividiamo queste 12 terzine secondo i loro numeri iniziali, Pari o Dispari, otteniamo i seguenti due gruppi.

1°) **Terzine 1** (Dispari)**: 1 7 13 19 25 31.**
2°) **Terzine 2** (Pari)**: 4 10 16 22 28 34.**

Nei due gruppi, denominati **Terzine 1** e **Terzine 2**, sono raggruppate le terzine secondo che il primo numero che le compone sia un Dispari o un Pari. Ecco che le terzine Pari sono le terzine 2 e le Dispari sono le 1. In pratica i termini 1 e 2 servono a indicare i relativi gruppi di appartenenza delle terzine e, nel gioco che vedremo, ogni terzina uscente sarà indicata con uno di questi due indicatori che chiameremo "**simboli**". La terzina 34, per esempio, è una terzina 2, mentre la terzina 7 è una terzina 1. Se esce il numero 35, indicheremo che è uscita una terzina 2 perché il numero 35 fa parte della terzina 34 che è Pari. Se esce il numero 8, indicheremo che è uscita una terzina 1 perché il numero 8 fa parte della terzina 7 che è Dispari. In ogni caso, quando si fanno dei giochi sulle terzine, è bene non soffermarsi sul singolo numero uscente, ma considerare quel numero come facente parte di un tutt'uno, che è poi la terzina cui il numero appartiene.

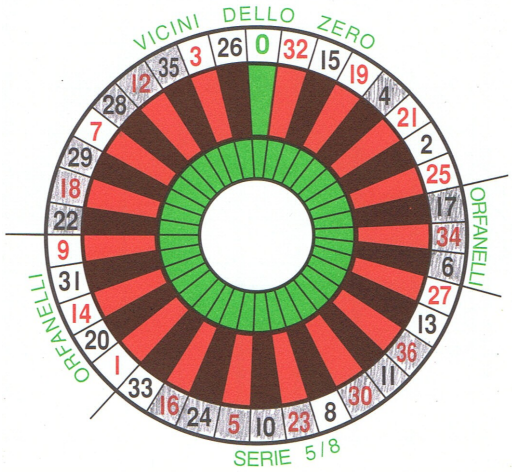
Ora che abbiamo diviso le terzine in due gruppi ben definiti, osserviamo quali caratteristiche presentano. Se esaminiamo i numeri che compongono i due gruppi, vedremo una cosa strana**:** la loro distribuzione non è stata posta in modo simmetrico e cioè i numeri non sono intervallati come lo sono, per esempio, i numeri delle Chances Semplici e non sono nemmeno distribuiti molto separati come lo sono quelli delle sestine. Osserviamo la distribuzione dei numeri di questi due gruppi com'è posta nel cilindro della roulette.

1°) <u>Terzine 1:</u>



In questa rappresentazione del cilindro ho oscurato i numeri che fanno parte delle terzine 1 e, come potete osservare, essi sono disposti a gruppi e non intervallati uno per uno con i numeri delle terzine 2. Possiamo vedere che i numeri delle terzine 1 sono raggruppati in maggioranza nei “vicini” e nella parte sinistra degli “orfanelli”.

2°) <u>Terzine 2:</u>



Qui possiamo vedere che i numeri delle terzine 2 sono raggruppati in maggioranza nella “serie”, nella parte sinistra dei “vicini” e nella parte destra degli “orfanelli”.

Questa disposizione “asimmetrica” potrebbe avere il suo peso in un gioco che basi i suoi esiti sui risultati di una contrapposizione fra terzine 1 e 2. E', infatti, logico aspettarsi che quando la pallina sbaglia la casella di un numero e va in quella a

fianco, vi è una maggiore probabilità che quella casella appartenga allo stesso gruppo e che quello sia in ogni caso un colpo vincente. In pratica esistono dei piccoli settori dove la pallina, comunque cada, produce la vincita per quel gruppo di terzine.

Nel gioco che ora vedremo quest'osservazione non ha molta importanza, ma comunque è molto interessante e potrebbe essere uno spunto per un attacco futuro.

Tornando al nostro gioco, abbiamo stabilito che ogni **sestina** è composta di **due terzine** e che queste sono definite con i simboli **1** o **2** secondo si tratti di una terzina **Dispari** o **Pari**. In pratica, la prima terzina di ogni sestina è una **terzina 1** (dispari), mentre la seconda è una **terzina 2** (pari). Ora passiamo alla composizione delle figure che si possono formare con due colpi di roulette sulle **due** terzine di **una** sestina.

Figure di 2 sulle Terzine in Sestina.

Quando una sestina esce due volte, anche non consecutive, produce due terzine la cui successione può formare una di queste quattro combinazioni dette "**figure**".

1	**1**	**2**	**2**
1	**2**	**1**	**2**

Queste sono le 4 combinazioni possibili che si possono formare con due colpi di roulette, anche distanziati, in una sestina. Quando esce una sestina significa che esce una delle due terzine che si trovano al suo interno e in quella sestina sarà annotato il simbolo della terzina uscita che ne indica l'appartenenza (1 o 2). Ogni volta che nei colpi successivi uscirà quella sestina, sarà annotato il relativo simbolo della terzina uscente e ogni due colpi si formerà una delle quattro figure. Le figure che si possono formare sono uguali a quelle delle Chances Semplici. Avremo perciò due **coppie** di figure che hanno l'iniziale uguale (Coppia 1-1 e 1-2 contrapposta alla coppia 2-1 e 2-2) e quattro **abbinamenti** di figure che hanno l'iniziale diversa (abbinamenti 1-1 e 2-1**;** 1-1 e 2-2**;** 1-2 e 2-1**;** 1-2 e 2-2). Vediamo un esempio di inserimento di terzine appartenenti alla quinta sestina, intervallati da altri numeri.

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.

5	Fig.
29	2
27	1
30	2
28	2
28	2
27	1

I numeri in nero sono quelli che interessano la quinta sestina e per ognuno di loro abbiamo inserito il simbolo di competenza formando, ogni due colpi, una figura. Naturalmente tutti gli altri numeri fanno la stessa cosa nelle altre sestine e quindi ci sarà uno schema composto di 6 colonne (tante quante sono le sestine) che contengono i numeri e i simboli che formano le figure delle due terzine di ogni sestina.

Descrizione dello schema.

Lo schema è formato da 6 colonne principali (sestine) contenenti ciascuna una colonna per il **numero** uscente e una colonna per il **simbolo** della terzina. Quando inseriamo il numero, inseriamo anche il simbolo della terzina cui quel numero appartiene. Eccone un esempio con la permanenza vista prima**:** quella che solitamente usiamo per le nostre sperimentazioni.

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.

1		2		3		4		5		6	
3 6	**1** **2**	10 9	**2** **1**	14 17	**1** **2**	24 23	**2** **2**	29 27	**2** **1**	32 32	**1** **1**
3	**1**	8 9	**1** **1**	16 17	**2** **2**	20 23	**1** **2**	30 28	**2** **2**		
				13	**1**	21	**1**	28 27	**2** **1**		

L'inserimento di questi numeri nello schema ha prodotto delle figure che, essendo in quantità superiore a 4, comprendono, per forza di cose, dei doppioni**;** alcune figure sono uscite più di una volta. A questo punto è facile intuire che il gioco consisterà nella ricerca di un doppione**;** ricerca giustificata anche dalla solita **Legge del terzo** che su 4 figure produce, tendenzialmente, 3 figure diverse e 1 doppione.

Descrizione del gioco.

Come prima idea si potrebbe pensare di andare alla ricerca del doppione su tutto lo schema, in qualunque posizione si dovesse presentare. Sappiamo però che la roulette può far uscire, anche per lunghi periodi, un numero da noi non coperto e, nella molteplicità delle permanenze, ciò è sicuramente destinato a capitare**;** sarà soltanto una questione di tempo. In quel caso l'esperienza ci dice che si apriranno al gioco 5 o anche 6 sestine contenenti le 4 figure diverse da doppiare. Ciò significa che, con il nostro metodo di puntamento, che vedremo in seguito, per ogni sestina in gioco si dovranno giocare le due terzine e che si potrà arrivare anche a dover coprire tutto il tavolo con le 12 terzine, come nel seguente esempio.

1		2		3		4		5		6	
3 6	**1** **2**	10 9	**2** **1**	16 17	**2** **2**	19 21	**1** **1**		1 2	32	**1** 1 2
3	**1** 1 2		1 2	16	**2** 1 2		1 2				

Questo è un evento estremo, ma in ogni caso si può arrivare a un allargamento di puntata sulle due terzine di 4-5 sestine, il che può causare una scalata insostenibile della montante. E' chiaro che per eliminare questo evento (allargamento smisurato di terzine in gioco) bisogna trovare una soluzione che sarà attuabile soltanto ricorrendo a un gioco "**ridotto**" e cioè che ricerca i doppioni soltanto in alcune posizioni dello schema. Parliamo di una riduzione nelle possibili aperture di gioco che però ci dia la

garanzia di una certa frequenza nella formazione del disegno ricercato. La cosa non è di facile soluzione perché lottiamo sempre contro i vari andamenti della permanenza che, come possono essere favorevoli, possono essere anche sfavorevoli, producendo smisurati allargamenti nelle aperture. Se poi, per non allargarci troppo, dobbiamo eliminare dal gioco certe situazioni, ecco che dobbiamo essere in grado di cavalcare le alternanti mutevolezze della permanenza superando i periodi contrari in attesa di quelli favorevoli. Questo sarà il compito di un'adeguata **manovra finanziaria**.

Tutto ciò lo possiamo fare con partite brevi, che abbiano però una certa tendenza alla chiusura del disegno ricercato. Al momento non so se ci saranno altre soluzioni**;** per ora adottiamo una prima "**riduzione**" con un gioco che consiste nella ricerca del primo doppione sulle figure inserite in uno schema con una permanenza totale di **12 colpi**. Ciò vuol dire che le partite durano al massimo 12 colpi, entro i quali si cerca di formare il doppione. La seconda "**riduzione**" consiste nel cercare il doppione di una figura soltanto nella prima riga dello schema. Le sestine sono 6 e il massimo allargamento delle figure da doppiare è di 4. Già abbiamo una tendenza che deriva dalla Legge del terzo che stabilisce che su 4 figure ci dovrebbero essere 3 figure diverse e una doppiata. Abbiamo quindi dalla nostra parte una tendenza favorevole su 4 sestine che introducono la prima figura. Poi ci sono altre due sestine che, se presenti, produrranno matematicamente il doppiaggio. Anche se giochiamo terzine, stiamo usando uno schema di sestine e 12 colpi rappresentano due cicli logici di sestine. Con questa quantità di inserimenti, il doppiaggio di una figura non è matematico, ma avrà forti probabilità di successo se utilizziamo il nostro usuale metodo di puntamento sull'anticipo delle **coppie** di figure. Nell'esempio che segue sono stati inseriti nello schema 8 colpi di roulette e nei successivi 4, necessari a giungere alla fine della partita, non deve uscire una delle due sestine vuote. In caso contrario ciò costituirebbe una vincita sull'anticipo di una delle 4 figure da doppiare. Per chiarezza visiva ho indicato soltanto i simboli.

1	2	3	4	5	6
1 1	1 2	2 1	2 2	12	12

In questo esempio di 8 colpi, portato al massimo allargamento di figure, sono state inserite le 4 figure diverse e il doppiaggio di una di queste sarà ricercato nelle due sestine vuote. In un normale doppiaggio di figure, che mettesse in gioco tutte le posizioni con le due terzine dopo l'inserimento del primo termine, non avremmo nessuna difesa contro un allargamento totale. Il nostro sistema di doppiaggio sugli **anticipi** di figura e la riduzione della ricerca solo in prima riga, otterrà la vincita soltanto all'inserimento del primo termine delle due sestine vuote**;** in caso contrario, il fallimento del doppiaggio terminerà al 12° colpo e cioè dopo 4 colpi da questa situazione di massimo allargamento. Con queste due "**riduzioni**" l'allargamento totale non sarà più possibile e, in mancanza di un doppiaggio, la partita terminerà comunque al 12° colpo.

Abbiamo stabilito il tipo di attacco (doppione), la durata del gioco (12 colpi) e, per evitare gli allargamenti eccessivi, sempre possibili in una ricerca totale, abbiamo scelto un gioco "**discreto**" e cioè una ricerca **parziale,** soltanto in un determinato numero di posizioni dello schema (prima riga).

Posizioni giocabili.

Il massimo allargamento delle figure doppiabili arriva a 4 (1-1, 1-2, 2-1, 2-2) e, come abbiamo visto, se cercassimo il doppiaggio su tutto lo schema, con il nostro metodo di puntamento, potremmo essere costretti a giocare le 12 terzine. Questo è un caso estremo che ci porterebbe a interrompere le puntate perché ogni terzina chiuderebbe un doppiaggio con una finale o con un anticipo di figura. E' chiaro che alcune posizioni dello schema dovranno essere eliminate dalla ricerca del doppione. Dobbiamo quindi fare una scelta e nel nostro caso il doppione sarà ricercato soltanto nella prima riga dello schema. Tutte le altre posizioni nelle altre righe non saranno giocate e in esse saranno inseriti soltanto gli eventuali numeri senza i simboli. L'inserimento di questi numeri servirà soltanto per il conteggio dei colpi passati per arrivare ai 12 di fine partita. Questa esclusione di possibili figure e possibili vincite ha lo scopo di eliminare gli altrimenti inevitabili allargamenti di terzine da mettere in gioco. Non si giocherà mai in seconda o in terza riga.

Non tutti accetteranno questa riduzione sulla ricerca del doppiaggio. In molte occasioni vedranno il formarsi di un doppione in seconda riga che avrebbe chiuso una partita che invece deve continuare per la ricerca del doppioni in prima riga. Ma queste sarebbero vincite effimere e temporanee. Alla fine arriverà la partita con un allargamento totale, o quasi, e allora il banco si riprenderà i benefici accumulati in precedenza. Non che la ricerca totale sia per forza perdente, ma senz'altro necessita di un grande capitale per sostenere il gioco, oltre che nella partita in corso, anche nella successiva. Con una ricerca totale, quindi, ci sono più vincite, ma ci sarà più spesso una maggior scalata nella montante.

Per quanto riguarda i modi di gioco su più figure di 2 vi rimando all'inserto sulla giocabilità delle figure di 2 delle Chances Semplici. Il procedimento è uguale**:** che si parli di figure a R/N, P/D, P/M o figure 1-2, è la stessa cosa. Quando c'è da giocare una **coppia** si deve fare l'anticipo al primo termine se questo non è già inserito nello schema, mentre si devono giocare entrambi i simboli per la finale se il primo termine è già presente. Quando in prima riga sono presenti entrambe le coppie, le due restanti sestine della prima riga, aperte o non aperte, devono giocare le loro due terzine.

Appare quindi chiaro che per fare un gioco sulla caccia del doppione, abbiamo scelto di fare una ricerca parziale, mirata, in sostanza**:** "**discreta**".

Ci sono vari tipi di ricerca (non totale) del doppione. Uno di questi è la ricerca verticale in ogni sestina considerata come giocatore a se stante, ma sarebbe un gioco lungo e soggetto ai ritardi. Oppure possiamo fare una ricerca orizzontale sulla prima figura di ogni sestina e quindi soltanto su quelle inserite nella prima riga, ma sostenendo il gioco soltanto fino al completamento dei 12 colpi. Questo è il nostro nuovo sistema.

Abbiamo detto che ogni partita termina in 12 colpi. Se in questi 12 colpi otteniamo il doppione di una figura già inserita in prima riga, in un'altra sestina sempre in prima riga, chiuderemo il gioco e ripartiremo con numeri nuovi per la partita successiva. Non faremo partenze quantizzate, ma cominceremo la nuova partita prendendo subito numeri nuovi (senza risalite) in qualsiasi punto avvenga la chiusura. Se raggiungiamo i 12 colpi senza aver ottenuto il doppiaggio di una figura, chiuderemo la partita e prenderemo numeri nuovi per la costruzione della successiva.

Manovra finanziaria.

Per un simile gioco ho impostato una manovra finanziaria a scaglioni così strutturata.

1° Scaglione: da 1 a 2 pezzi non oltre 12 colpi.
2° Scaglione: da 2 a 4 pezzi non oltre 12 colpi.
3° Scaglione: da 3 a 6 pezzi non oltre 12 colpi.
4° Scaglione: da 4 a 6 a 8 pezzi non oltre 12 colpi.
5° Scaglione: da 5 a 7 a 10 pezzi non oltre 12 colpi. Ecc.

Ogni partita utilizza un solo scaglione e al suo interno il passaggio da un termine inferiore a quello immediatamente superiore avviene quando la puntata del termine precedente non produce un incasso. Non si considera l'esposizione della partita in corso come somma con l'esposizione della precedente partita, ma si guarda se la partita in corso da o no un utile a se stante. Gli utili così prodotti decurtano l'esposizione della, o delle, precedenti partite.

Ogni partita non supera l'ultimo termine dello scaglione che sta giocando, anche se l'incasso non è sufficiente a recuperare l'esposizione della partita. Ciò significa che non dobbiamo superare il termine finale fino alla conclusione del 12° colpo, o fino alla vincita, se questa avviene prima. In linea di massima, se la singola partita chiude in vincita ma non recupera lo scoperto totale, si riparte dallo scaglione precedente. Se chiude in perdita, si passa allo scaglione successivo e così via con un saliscendi fra scaglioni fino a ottenere un utile, dopo di che si ricomincia dall'inizio. Il passaggio a uno scaglione successivo può essere per l'inferiore se la partita in corso recupera parte dell'esposizione**;** per il superiore se aumenta l'esposizione precedente perché non ottiene nessuna chiusura o chiude il doppiaggio in perdita. Secondo la misura dell'esposizione si sceglierà lo scaglione da utilizzare. Se il recupero è minimo, si può restare nello stesso scaglione**;** se è adeguatamente consistente, si può passare allo scaglione immediatamente precedente o, secondo l'esposizione, a due o più scaglioni precedenti. La stessa cosa vale in aumento. La decisione dipende dalla quantità dell'esposizione residua che dev'essere proporzionale all'incasso del primo termine dello scaglione da utilizzare. Se per esempio l'esposizione è di 15 pezzi, possiamo utilizzare il secondo scaglione che parte da 2. Se è di 25 partiremo dal terzo che è da 3. Se è di 40 partiremo dal quinto che è da 5. Non c'è una regola fissa**;** ognuno si può regolare secondo il proprio giudizio.

Un altro modo di condurre il gioco potrebbe essere la continuazione della ricerca di doppioni fino al 12° colpo, anche se abbiamo già ottenuto un primo doppione. Questa ricerca di più vincite per partita, però, la si potrebbe mettere in pratica soltanto se la prima vincita non ha prodotto un utile. Diversamente potrebbe vanificare ciò che abbiamo già acquisito.

Iniziamo gli esempi di gioco con la nostra solita permanenza che si presenta subito con una certa difficoltà nella conclusione della prima partita. Ciò servirà a esaminare le varie situazioni che si possono presentare. Iniziamo con l'inserimento dei numeri nelle relative colonne delle sestine. Nella colonna di fianco a ciascuna di esse indicheremo il **simbolo** della terzina uscita.

1^A Partita:

Perman. 14

1		2		3		4		5		6	
				14	1						

Abbiamo inserito il 14 nella terza colonna, corrispondente alla terza sestina. Poiché il 14 fa parte della terzina 13 (dispari) abbiamo inserito un 1 nella colonna dei simboli.

Perman. 14 17

1		2		3		4		5		6	
				14 17	1 2						

Il secondo numero inserito è stato il 17 che fa parte della terzina pari sempre della terza sestina. Abbiamo inserito il simbolo 2 formando la prima figura da doppiare nella prima riga delle altre sestine. Inseriamo il terzo numero.

Perman. 14 17 3

1		2		3		4		5		6	
3	1 2			14 17	1 2						

Il terzo numero è il 3 che è una terzina 1 e perciò abbiamo la prima apertura di gioco sulla terzina 2 della prima sestina. La terzina da mettere in gioco è quindi la 4.

Perman. 14 17 3 32

1		2		3		4		5		6	
3	1 2			14 17	1 2					32	1 2
				16							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
32	4_1	-1			

Il 32 (terzina 1) ha aperto il gioco anche nella sesta sestina, per la terzina 34, per il doppiaggio della figura 1-2. Terzine in gioco: 4 e 34.

Perman. 14 17 3 32 16

1		2		3		4		5		6	
3	1 2			14 17	1 2					32	1 2
				16							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	4_1 34_1	-1 -3			

IL 16 è il primo termine della seconda figura nella terza sestina. La posizione non è giocabile e quindi non abbiamo inserito il suo simbolo.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23

1		2		3		4		5		6	
3	1 2			14 17	1 2	24 23	2 2	29	2 2	32	1 2
				16							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
24	4_1 34_1	-3 -5			
29	4_1 34_1	-7			
23	4_1 34_1	-9			

Il 24 ha inserito il simbolo 2 in quarta sestina senza creare nuove aperture. Il 29 ha inserito il simbolo 2 in quinta sestina senza creare nuove aperture. Il 23 ha inserito il secondo simbolo 2 in quarta sestina e, con il precedente simbolo 2, ha formato la figura 2-2. Ora anche questa figura è doppiabile e perciò entra in gioco anche la terzina 28 della quinta sestina. Ora i doppiaggi sono possibili nelle sestine 1, 5 e 6. La seconda sestina deve aspettare l'inserimento del primo termine perché al momento le figure in gioco hanno iniziali diverse. Non vi è la presenza di una **coppia** e quindi non ci sono anticipi da fare. Poiché con la prossima puntata arriviamo a 12 pezzi di esposizione restiamo a quota 1. E' inutile forzare la montante se il gioco si conclude in pareggio o con uno o due pezzi di perdita. Le occasioni vincenti si presenteranno nelle varie partite, anche se una vincita ci lascia con uno scoperto di un paio di pezzi.

Perman. 14 17 3 32 16 24 29 23 27

1		2		3		4		5		6	
3	1 2		2	14 17	1 2	24 23	2 2	29 27	2 1_2	32	1 2
				16							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
27	4_1 34_1 28_1	-9 -12			

Il 27 ha inserito il simbolo 1 formando la figura 2-1. Ora le figure da doppiare sono formate dalla coppia 2-2, 2-1 e dall'isolata 1-2. Come già sapete dobbiamo fare l'anticipo del primo termine per la coppia delle figure 2-2 e 2-1, ma solo in prima riga e dove non ci sono iniziali già inserite. Dobbiamo quindi puntare la terzina 10 per il simbolo 2 nella seconda sestina perché non contiene iniziali, mentre la terzina 28 esce dal gioco perché nella quinta sestina abbiamo formato la figura 2-1 riempiendo il suo spazio giocabile. La posizione è stata occupata. Passiamo a puntare 2 pezzi per terzina perché l'esposizione è arrivata a 12 pezzi. Resteremo a questa quota fino alla vincita o fino al 12° colpo, quando la partita terminerà in ogni caso.

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

1		2		3		4		5		6	
3	1 2		2	14 17	1 2	24 23	2 2	29 27	2 1_2	32 32	1 1_2
				16							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-12			
32	4_2 34_2 10_2	-18			

Il 32 ha inserito un altro simbolo 1 nella sesta sestina e ha formato la figura 1-1. Ora sono in gioco le 4 figure diverse e le possibili chiusure si trovano nelle sestine prima e seconda perché le altre quattro hanno completato la loro prima figura. Per queste due sestine dobbiamo giocare entrambe le terzine perché le figure in gioco chiuderanno sia con il simbolo 1 sia con il 2. In prima sestina giocheremo entrambe le terzine per la finale. In seconda sestina giocheremo entrambe le terzine per l'iniziale. Siamo arrivati al 10° colpo e ne mancano due per la conclusione della partita. Nel caso queste due sestine non uscissero, perderemmo soltanto le prossime due puntate.

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

1		2		3		4		5		6	
3	1 12	10	2_{12} ▲	14 17	1 2	24 23	2 2	29 27	2 1_2	32 32	1 1_2
				16		20					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-18			
20	1_2 4_2 7_2 10_2	-26			
10	1_2 4_2 7_2 10_2 +	-34	+24	-10	

Il 20 è stato inserito in seconda riga e quindi è fuori gioco. Il 10 ha inserito il simbolo 2 nella seconda sestina e quindi abbiamo vinto l'anticipo per la coppia 2-2 e 2-1. Qualunque terzina di questa sestina uscirà in futuro produrrà una delle due figure della coppia 2-1 o 2-2, ma noi abbiamo anticipato l'evento per entrambe le coppie, incassando su un doppiaggio che, anche se non si è ancora materialmente verificato, si verificherà alla prossima uscita della seconda sestina. Questo era il dodicesimo e ultimo colpo. Chiudiamo la partita con 10 pezzi di perdita e quindi cominciamo la prossima con questa esposizione, utilizzando il secondo scaglione della manovra finanziaria**:** quello che da 2 pezzi arriva a 4. Inseriamo nuovi numeri fino alla prima apertura.

Perman. 17 30 28

1		2		3		4		5		6	
				17	2 2			30 28	2 2		

Il 17 ha inserito un 2 in terza sestina. Il 30 e il 28 hanno inserito la figura 2-2 in quinta sestina. L'apertura di gioco è quindi in terza sestina con la terzina 16 per un simbolo 2. Siamo passati al secondo scaglione della montante e quindi iniziamo puntando 2 pezzi per terzina. Se arriveremo a 24 di esposizione (senza conteggiare i 10 precedenti) passeremo a puntare 4 pezzi per terzina. Possiamo dire che anche la montante è a incremento "**discreto**" in quanto non aumenta a "riduzione logica", ma scaglioni interni.

Perman. 17 30 28 13

1	2	3	4	5	6
		17 2 13 1 $_2$		30 2 28 2	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-10	
13	16_2	-2			

Il 13 ha formato la figura 2-1 sbagliando la 2-2. La terza sestina esce dal gioco. Ora abbiamo la giocabilità sulla coppia 2-1 2-2 e perciò dobbiamo puntare l'anticipo per questa coppia su tutte le sestine in prima riga non occupate da un primo termine. Le sestine libere sono la 1, la 2, la 4 e la 6. Di queste sestine punteremo le terzine 2 e cioè le terzine 4, 10, 22, 34.

Perman. 17 30 28 13 23

1	2	3	4	5	6
2	2	17 2 13 1 $_2$	23 2_2	30 2 28 2	2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-2		-10	
23	4_2 10_2 22_2+ 34_2	-10	+24	+14	+4

Il 23 inserisce il simbolo 2 in quarta sestina e chiude la partita. Qualunque simbolo uscirà in quella sestina sarà un doppione della coppia 2-1 2-2. Con l'applicazione del secondo scaglione della manovra finanziaria abbiamo avuto un utile di 14 pezzi che recupera totalmente l'esposizione precedente di 10 e ci avanza un utile di 4 pezzi. Ora ricostruiamo il gioco prendendo numeri nuovi e ripartendo con il primo scaglione della montante.

2^A Partita.

Perman. 6 3 28

1	2	3	4	5	6
6 2 3 1				28 2 1	

Il 6 ha inserito il simbolo 2 in prima sestina. Il 3 ha completato la figura 2-1. Il 28 ha inserito il simbolo 2 in quinta sestina e ha aperto il gioco sulla terzina 25 per il doppiaggio della figura 2-1.

Perman. 6 3 28 9 8 27

1	2	3	4	5	6
6 2 3 1	9 1 8 1			28 2 27 1_1	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
9	25_1	-1			
8	25_1	-2			
27	25_1+	-3	+12		+9

Il 9 ha inserito il simbolo 1 in seconda sestina che però non ha gioco. Il numero 8 ha inserito il secondo simbolo 1 completando la figura 1-1. Non essendoci iniziali 1 nelle altre sestine, la figura non produce gioco. Il 27 ha completato la figura 2-1 doppiando quella già inserita in prima sestina. Abbiamo ottenuto un utile di 9 pezzi.

Ora seguiranno altre due partite facili.

3^A Partita.

Perman. 9 21 0 25 30 10

1	2	3	4	5	6
	9 10	1 2_2	21	1 $_2$	25 30	1 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
10	10_1+ 22_1	-2	+12		+10

Il 9 il 21 e il 25 hanno inserito il simbolo 1 come primo termine. Il30 ha formato la figura 1-2 in quinta sestina. Il gioco era aperto in seconda e quarta sestina per i simboli 2. Il 10 ha doppiato la figura 1-2 in seconda sestina al primo colpo. Utile 10 pezzi.

4^A Partita.

Perman. 30 31 21 34 16 13 7 24

1	2	3	4	5	6
	7	1 $_2$	16 13	2 1	21 24	1 2_2	30	2 $_1$	31 34	1 2

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
16	22_1	-1			
13	22_1	-2			
7	22_1 25_1	-4			
24	10_1 22_1+ 25_1	-7	+12		+5

Il 34 ha formato la figura 1-2 in sesta sestina. Abbiamo giocato la terzina 22 per il doppiaggio della figura 1-2. Il 16 e il 13 hanno inserito la figura 2-1 e quindi abbiamo giocato anche la terzina 25 per il doppiaggio della figura 2-1. Il 7 ha messo in gioco la terzina 10 per il doppiaggio della figura 1-2. Il 24 ha doppiato la figura 1-2 che era in sesta sestina.

5^A Partita.

Perman. 4 34 13 1

1	2	3	4	5	6
4 1	2 1	13	1	34	2 $_1$

Il numero 1 ha formato la figura 2-1 in prima sestina. Il gioco è aperto in sesta sestina con la terzina 31.

Perman. 4 34 13 1 11 18 10

1	2	3	4	5	6
4 1	2 1	11 10	2 2_1	13 18	1 2	34	2 $_1$

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
11	31_1	-1			
18	31_1 7_1	-3			
10	31_1 7_1	-5			

Il numero 11 ha aperto il gioco sulla terzina 7. Il 18 ha completato la figura 1-2 in terza sestina. Il 10 ha completato la figura 2-2 in seconda sestina, sbagliando la figura da doppiare. Ora abbiamo la coppia 2-1 e 2-2 e quindi dobbiamo puntare l'anticipo del simbolo 2 nelle sestine quarta e quinta. La sesta sestina ha già il simbolo

2 inserito e perciò per questa sestina giocheremo entrambi i simboli 1 e 2. Le terzine in gioco sono: 31, 22, 28, 34. La terzina 7 è stata eliminata dal gioco perché la seconda sestina ha completato la sua prima figura.

Perman. 4 34 13 1 11 18 10 0 33

1	2	3	4	5	6
4 1	2 1	11 10	2 2_1	13 18	1 2		2		2	34 33	2 1_{21}

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
0	22_1 28_1 31_1 34_1	-5			
33	22_2 28_2 31_2+ 34_2	-9 -17	+24		+7

Il 33 ha doppiato la figura 2-1 presente in prima sestina. E' stata doppiata una figura della coppia 2-1 2-2 il cui primo termine era già presente in sesta sestina.

Da questo punto in poi seguono otto partite vincenti con il primo scaglione e perciò le saltiamo andando subito a una partita più impegnativa. Cominciamo gli inserimenti partendo dalla seconda colonna della permanenza, ai numeri 5 17 25.

6^A Partita.

Perman. 5 17 25 24 31 15

1	2	3	4	5	6
5	2 1			17 15	2 1	24	2 1	25	1	31	1

Il 15 ha formato la figura 2-1 in terza sestina e perciò entrano in gioco le terzine 1 e 19 perché i primi termini contengono l'iniziale 2.

Perman. 5 17 25 24 31 15 33 11 10

1	2	3	4	5	6
5	2 1	11 10	2 2_1	17 15	2 1	24	2 1	25	1 1	31 33	1 1

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
33	1_1 19_1	-2			
11	1_1 19_1 25_1	-5			
10	1_1 7_1 19_1 25_1	-9			

Il 33 ha formato la figura 1-1 e perciò abbiamo messo in gioco anche la terzina 25. Il numero 11 ha aperto la terzina 7. Il 10 ha formato la figura 2-2 sbagliando la 2-1. Ora abbiamo in gioco la coppia 2-1 2-2 e quindi le sestine prima e quarta, che hanno già il simbolo 2 inserito come iniziale, giocheranno entrambe le loro terzine. La quinta sestina continua a giocare la terzina 25 per la finale 1.

Perman. 5 17 25 24 31 15 33 11 10 18 18 21

1	2	3	4	5	6
5	2 21	11 10	2 2_1	17 15	2 1	24 21	2 1_{21}	25	1 1	31 33	1 1
				18 18							

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
18	1_2 4_2 19_2 22_2 25_2	-9 -19			
18	1_2 4_2 19_2 22_2 25_1	-29			
21	1_2 4_2 19_2+ 22_2 25_1	-39	+24	-15	

I due 18 sono stati inseriti in seconda riga e quindi non hanno prodotto gioco. Il 21 ha doppiato la figura 2-1 inserita nella terza sestina. Abbiamo ottenuto il doppiaggio al 12° colpo e restiamo con 15 pezzi di perdita. Ora passiamo alla prossima partita utilizzando il secondo scaglione della montante.

Perman. 10 9 20 23 14

1		2		3		4		5		6	
		10 9	2 1	14	1 $_2$	20 23	1 2				

Il 10 e il 9 hanno immesso la figura 2-1. Il 20 e il 23 hanno immesso la figura 1-2. Il 14 ha aperto il gioco sulla terzina 16 per il doppiaggio della figura 1-2.

Perman. 10 9 20 23 14 33 6 8 7 32

1		2		3		4		5		6	
6	2 $_1$	10 9	2 1	14	1 $_2$	20 23	1 2			33 32	1 1_2
		8 7									

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-15	
33	16_2	-2			
6	16_2 34_2	-6			
8	1_2 16_2 34_2	-12			
7	1_2 16_2 34_2	-18			
32	1_2 16_2 34_2	-24			

Il 33 ha aperto il gioco sulla terzina 31 per la figura 1-2. Il 6 ha aperto il gioco sulla terzina 1 per il doppiaggio della figura 2-1. I numeri 8 e 7 erano fuori gioco perché inseriti in seconda riga. Il 32 ha formato la figura 1-1 sbagliando la 1-2. ora abbiamo in gioco la coppia 1-1 1-2 e perciò entra in gioco l'anticipo sulla quinta sestina con la terzina 25. La terza sestina gioca entrambe le terzine perché contiene l'iniziale 1.

Perman. 10 9 20 23 14 33 6 8 7 32 19 3

1		2		3		4		5		6	
6 3	2 1_1	10 9	2 1	14	1 $_{12}$	20 23	1 2		1	33 32	1 1_2
	↑	8 7				19					

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-24		-15	
19	1_4 13_4 16_4 25_4	-40			
3	1_4+ 13_4 16_4 25_4	-56	+48	-8	
				-23	

Il 19 era fuori gioco. Il 3 ha vinto in prima sestina doppiando la figura 2-1 inserita in seconda. Abbiamo chiuso la partita con una ulteriore perdita di 8 pezzi che, sommati ai precedenti 15, fanno arrivare l'esposizione totale a 23. Con la prossima partita passeremo al terzo scaglione che parte da 3 pezzi per terzina.

Perman. 18 19 0 28 19 26

1		2		3		4		5		6	
				18	2 $_1$	19 19	1 1	28 26	2 1		

Il secondo 19 ha formato la figura 1-1 ma non c'era gioco per mancanza di simboli 1 nei primi termini delle altre sestine. Il 26 ha formato la figura 2-1 e quindi è entrata in gioco la terzina 13 in terza sestina per il doppiaggio della figura 2-1 posta in quinta.

Perman. 18 19 0 28 19 26 29 26 31 6 31

1	2	3	4	5	6
6	2 1	18	2 1	19 19	1 1	28 26	2 1	31 31	1 1_1
						29 26			↑

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-23	
29	13_3	-3			
26	13_3	-6			
31	13_3	-9			
6	13_3 31_3	-15			
31	1_3 13_3 31_3+	-24	+36	+12	
				-11	

Il 29 e il 26 sono stati inseriti in seconda riga e perciò non hanno prodotto gioco. Il 31 ha aperto la terzina 31 per il doppiaggio della figura 1-1. Il 6 ha aperto la terzina 1 per il doppiaggio della figura 2-1. Il 31 ha formato la figura 1-1 doppiando quella in quarta sestina. Siamo rimasti con uno scoperto di 11 pezzi e con la prossima partita possiamo ritornare al secondo scaglione che parte da 2 pezzi.

Perman. 19 24 35 2

1	2	3	4	5	6
2	1 2	19 24	1 2	35	2

Il 19 e il 24 hanno formato la figura 1-2. Il 2 ha inserito il simbolo 1 in prima sestina. Ora la terzina 4 è giocabile per il doppiaggio della figura 1-2 della quarta sestina.

Perman. 19 24 35 2 6

1	2	3	4	5	6
2 6	1 2_2	19 24	1 2	35	2
	↑				

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-11	
6	4_2+	-2	+24	+22	+11

Il 6 ha doppiato la figura 1-2. Recuperiamo tutta l'esposizione e otteniamo un utile di 11 pezzi. Ora saltiamo due partite facili e passiamo a una che non ha chiuso il doppione e per la quale è stato necessario il recupero in due partite successive.

7^A^ Partita.

Perman. 28 36 32

1	2	3	4	5	6
				28	2 1	36 32	2 1

Il 36 3 il 32 hanno inserito la figura 2-1 e quindi si è aperto il gioco in quinta sestina con la terzina 25.

Perman. 28 36 32 13 16 19 32 19

1	2	3	4	5	6
		13 1 / 16 2	19 1 / 19 1_2	28	2 / 1 36 2 / 32 1
					32

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
13	25_1	-1			
16	25_1	-2			
19	25_1	-3			
32	25_1 22_1	-5			
19	25_1 22_1	-7			

Il 13 e il 16 hanno inserito la figura 1-2. Il 19 ha inserito il simbolo 1 e mette in gioco la terzina 22 per il doppiaggio della figura 1-2. Il secondo 19 ha sbagliato la figura 1-2 inserendo la 1-1. Ora c'è in gioco la coppia 1-1 1-2 e quindi facciamo l'anticipo sul simbolo 1 delle sestine prima e seconda. La terzina 22 esce dal gioco perché in quella sestina si è formata la figura 1-1 con il 19.

Perman. 28 36 32 13 16 19 32 19 18 15 22 13

1	2	3	4	5	6
1	1	13 1 / 16 2	19 1 / 19 1	28	2 / 1 36 2 / 32 1
		18 / 15	22		32
		13			

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
		-7			
18	1_1 7_1 25_1	-10			
15	1_1 7_1 25_1	-13			
22	1_2 7_2 25_2	-19			
13	1_2 7_2 25_2	-25			

Il 18 e il 15 erano fuori gioco. A questo punto eravamo a quota 13 di esposizione e siamo passati a 2 pezzi per terzina. Anche il 22 e il 13 erano fuori gioco e con questi numeri abbiamo raggiunto i 12 colpi per la conclusione della partita. Siamo rimasti con un'esposizione di 25 pezzi e la prossima partita utilizzerà il terzo scaglione che parte con 3 pezzi per terzina, adeguati per l'esposizione in corso.

Perman. 2 14 7 10

1	2	3	4	5	6
2	1 / 2 7 / 10 1 / 2	14 1 / 2			

Il 7 e il 10 hanno inserito la figura 1-2 in seconda sestina. Ora il gioco è sulle terzine 4 e 16 per il doppiaggio della figura.

Perman. 2 14 7 10 27 22 30

1	2	3	4	5	6
2	1 / 2 7 / 10 1 / 2	14 1 / 2	22 2	27 / 30 1 / 2_2	
				↑	

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-25	
27	4_3 16_3	-6			
22	4_3 16_3 28_3	-15			
30	4_3 16_3 28_3+	-24	+36	+12	
				-13	

Il 27 ha aperto anche la terzina 28. Il 22 non ha prodotto gioco perché ha inserito un simbolo 2. Il 30 ha doppiato la figura 1-2 e con ciò abbiamo recuperato 12 pezzi di esposizione. Restiamo con 13 pezzi di scoperto che cercheremo di recuperare con la prossima partita utilizzando il secondo scaglione.

Perman. 30 32 21 0 33

1	2	3	4	5	6
			21	1	30	2	32	1
				1_1			33	1

Il 33 ha completato la figura 1-1. Il gioco si presenta sulla terzina 19 per il doppiaggio della figura 1-1.

Perman. 30 32 21 0 33 11 9 0 20

1	2	3	4	5	6
	11	2	21	1	30	2	32	1
	9	1	20	1_1		1_1	33	1
				▲				

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-13	
11	19_2	-2			
9	19_2	-4			
0	19_2 25_2	-8			
20	19_2+ 25_2	-12	+24	+12	
				-1	

Il numero 11 e il 9 hanno inserito la figura 2-1 nella seconda sestina e hanno aperto il gioco sulla terzina 25 per il doppiaggio della figura 2-1. Dopo lo zero è uscito il 20 che ha doppiato la figura 1-1 della sesta sestina. Abbiamo recuperato 12 pezzi e siamo rimasti a -1. A questo punto ricominciamo da capo con il primo scaglione della montante. I numeri rossi sono per la costruzione del gioco.

Perman. 36 17 33 19 10 26 18 10

1	2	3	4	5	6
	2	10	2	17	2	19	1	26	1	36	2
		10	2_{21}	18	2_1					33	1
			▲								

N°	Terzine in gioco	Esp.	Inc.	Parz.	TOT.
				-1	
19	13_1	-1			
10	13_1	-2			
26	13_1 7_1	-4			
18	13_1 7_1	-6			
10	4_1 7_1 10_1+	-9	+12	+3	+2

Il 33 ha inserito la figura 2-1 e il gioco si è aperto sulla terzina 13. Il 10 ha aperto il gioco sulla terzina 7. Il 18 ha sbagliato la figura 2-1 inserendo la 2-2. A questo punto è entrata in gioco la coppia 2-1 2-2 e abbiamo fatto l'anticipo sulla prima sestina puntando il simbolo 2. Abbiamo poi aggiunto l'altra terzina in seconda sestina (terzine 7 e 10) per il doppiaggio della coppia 2-1 2-2 con una finale. Il 10 ha doppiato la figura 2-2 della terza sestina con una finale. Chiudiamo il recupero e otteniamo un 'utile di 2 pezzi.

Questa partita è iniziata con uno schema che non ha chiuso il suo doppiaggio. L'esposizione raggiunta è stata recuperata, abbastanza prudentemente, con l'utilizzo dei primi due scaglioni della montante. La partita avrebbe potuto risolversi più celermente se avessimo osato di più e non fossimo indietreggiati negli scaglioni. Certo un sistemista che avanzasse negli scaglioni, sempre e comunque fino all'utile, potrebbe ottenere importanti soddisfazioni alla fine del recupero perché più si avanza negli scaglioni, più sarà l'utile residuo a recupero avvenuto. Questa rimane una scelta del sistemista che però deve verificare la validità di questo comportamento con innumerevoli prove a tavolino. Bisogna vedere se il gioco vale il rischio di trovare più schemi che non chiudono il doppiaggio.

Spero che il gioco sia chiaro e a questo punto, per finire, vediamo alcuni esempi di possibili aperture che che si possono presentare.

<u>1°) esempio</u>: doppiaggio di una coppia.

1		2		3		4		5		6	
6 6	2 2	11	2 12		2		2		2	35 33	2 1

In questo esempio dobbiamo doppiare una figura della coppia 2-2 e 2-1. La seconda sestina ha già inserito il primo termine 2 e perciò giochiamo le due terzine 7 e 10 per il doppiaggio di una delle due figure con una finale. Le sestine terza, quarta e quinta non hanno inserito primi termini e perciò su queste sestine giochiamo l'anticipo del primo termine 2. In questo caso seguiamo il principio del "**minor dispendio possibile**" per il conseguimento dello stesso risultato. Potremmo, infatti, aspettare l'uscita del primo termine e, se questo fosse un 2, giocare entrambe le terzine. Così facendo, però, avremmo il massimo dispendio per lo stesso risultato. Giocando l'anticipo puntiamo una sola terzina anziché due ed eliminiamo la possibilità che il gioco si allarghi allo stesso modo alle altre sestine.

<u>2°) esempio</u>: doppiaggio di due coppie.

1		2		3		4		5		6	
6 6	2 2	11 9	2 1	14	1 12		12	26 25	1 1	33 35	1 2

In questo caso dobbiamo doppiare entrambe le coppie 1-1 1-2 e 2-1 2-2. La terza sestina ha inserito un'iniziale e quindi dobbiamo giocare entrambe le finali per il doppiaggio di una delle due figure della coppia, che in questo caso è quella iniziante con 1. La stessa cosa vale se iniziasse con un simbolo 2. La quarta sestina non ha iniziali inserite e quindi giochiamo l'anticipo su entrambi i simboli perché qualunque iniziale sarà inserita, al suo completamento, doppierà una delle quattro figure delle due coppie.

<u>3°) esempio</u>: doppiaggio di una coppia e di una isolata.

1		2		3		4		5		6	
3 1	1 1	8 11	1 2		1		1	30	2 1	34 32	2 1

Qui dobbiamo cercare il doppiaggio della coppia 1-1 1-2 e dell'isolata 2-1. Le sestine terza e quarta non contengono primi termini e quindi giochiamo l'iniziale 1 della coppia. La quinta sestina ha l'iniziale della figura isolata e quindi giochiamo la finale di quella figura.

4° esempio: situazione non giocabile.

1		2		3		4		5		6	
5 3	2 1	10 12	2 2	15	1	19	1	27	1	33	1

Le sestine prima e seconda contengono la coppia 2-1 e 2-2. Tutte le altre sestine sono occupate dal primo termine 1 e quindi non c'è possibilità di gioco per il doppiaggio di una delle due figure della coppia. Bisogna aspettare la finale di una delle figure inizianti con 1 e poi potremo giocare per quella finale sulle altre 3 sestine che rimarranno aperte al gioco.

Conclusioni.

La tentazione di una ricerca del doppione anche in seconda riga sarà molto forte. Vedremo partite che si sarebbero concluse molto prima se avessimo ricercato il doppione anche in seconda riga, mentre la ricerca in prima non ha prodotto doppioni fino al 12° colpo, a causa di un ritardo delle sestine che si sono aperte al gioco. Quando una roulette produce calori su due o tre sestine, il gioco è senz'altro aperto sulle altre che perciò si mettono in ritardo. La cosa non dura più di 12 colpi, ma in questi casi si nota che i doppioni sono avvenuti in seconda riga. Se includessimo nel gioco anche questa seconda riga, passeremmo a fare un gioco totale sull'intero schema. La cosa non è tassativamente proibita, ma dobbiamo essere consapevoli che, così facendo, saremmo soggetti agli allargamenti che ho fatto notare in precedenza. A questo punto la scelta è del sistemista. Io preferisco la ricerca del doppione solo in prima riga. Dovrò sopportare più partite di recupero, ma non sarò mai soggetto a un allargamento smisurato di terzine in gioco come nella ricerca totale del doppione nell'intero schema. Anche qui la ricerca è "**discreta**".

La pazienza è la virtù dei forti e lo sa benissimo chi ha alle spalle anni di esperienza sul campo. Chi affronta la roulette con la speranza di risolvere tutto in breve tempo, senza attese, con progressioni violente, incontrerà soltanto soddisfazioni temporanee e il bilancio finale sarà senz'altro negativo. Non tutte le ciambelle riescono col buco, ma se ne riescono 80 su 100, probabilmente, quelle 20 ciambelle senza il buco possono essere superate con pazienza e adeguati comportamenti.

Questo è lo spirito di questo modo di giocare. E' una continua ricerca di un avvenimento che accade **tendenzialmente** ogni 4 figure di 2. Ciò significa che a volte può non verificarsi ma, nel nostro caso, la quantità delle posizioni orizzontali che possono contenere le 4 figure di 2 sono sei e se non ci sono particolari situazioni di calore e di ritardo, il doppiaggio di una figura è necessariamente matematico. I problemi possono capitare quando, dopo il riempimento di quattro sestine con figure diverse, le altre due sestine si mettono in ritardo, ma a quel punto avremo soltanto 4 colpi di gioco nella peggiore delle ipotesi.

NINO ZANTIFLORE