

## C. S. MODALITA' 3

### SISTEMA COMPOSTO

Nei precedenti inserti abbiamo visto i giochi del **“Tappabuchi semplice”** e del **“Tappabuchi doppio”**. Abbiamo poi visto il gioco del **“3° Perfetto”**. Per aumentare le possibilità di guadagno o di recupero, vi abbiamo applicato l'accorgimento della **“Ripetizione di puntata perdente”**. I singoli giochi, però, se presi a se stanti, non garantiscono una tenuta sufficiente. Non vi è, cioè, un reale vantaggio che sia dovuto alla Legge del terzo, o a una sufficiente quantità di vincite in un determinato quantitativo di boules. Qui stiamo parlando di Chances Semplici e tutti sappiamo che non è possibile prevederne il comportamento, sia in una successione naturale continua, sia in una successione quantizzata in figure.

Prima di considerare il nuovo tipo di gioco, oggetto di questo inserto, vediamo un esempio di come si sarebbe svolta una giornata con l'utilizzo del **“3° perfetto”** abbinato al **“Tappabuchi semplice”**. Espongo la partita intera, senza interruzioni, solo per vederne l'andamento espositivo. La partenza è a metà della terza colonna della solita permanenza, dove ho incontrato una situazione di continua esposizione. Le puntate relative al gioco del tappabuchi hanno una T davanti, mentre tutte le altre sono per il 3° perfetto.

		R	N	•	
		N	•	R	
		•	R	N	
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	XX	1 <sub>R-</sub> (0 20)
36 17 33	19 10 26	XX	•	X	non c'è gioco.
18 10 20	25 28 24	XX	•	X	T2 <sub>N-</sub> (18) T4 <sub>R-</sub> (20) T8 <sub>N-</sub> (25) T10 <sub>R-</sub> (24)
18 14 34	23 11 29	XX	/	X	T12 <sub>N-</sub> (18) 14 <sub>R+</sub> (34) 12 <sub>N+</sub> (11)
7 24 27	15 8 3	XX	X	•	10 <sub>N-</sub> (3)
25 28 13	12 31 1	XX	/	/	T12 <sub>R-</sub> (28) T14 <sub>N+</sub> (13)
10 11 28	18 27 3	X	X	X	12 <sub>N-</sub> (27) 14 <sub>N</sub> (3)
28 30 27	5 9 12	/	X	XX	16 <sub>R+</sub> (9)
18 19 33	20 18 17	/	/	XX	14 <sub>R-</sub> (17)
0 0 10 32 10	4 10 34	/	XX	X	16 <sub>N+</sub> (10)
7 32 25	28 5 27	/	XX	X	14 <sub>R+</sub> (5)
11 18 1	30 26 0 31	X	X	X	12 <sub>R-</sub> (26) 14 <sub>R-</sub> 0 31)
34 30 7	15 30 20	/	X	XX	16 <sub>R+</sub> (30)
29 14 6	14 7 10	/	/	XX	14 <sub>R-</sub> (10)
14 34 23	30 32 32	X	X	X	16 <sub>N-</sub> (32) 18 <sub>N-</sub> (32)
6 11 31	21 34 5	X	X	X	20 <sub>N-</sub> (34) 22 <sub>N-</sub> (5)
28 35 31	29 3 2	/	X	XX	24 <sub>R+</sub> (3)
31 7 16	14 27 14	/	X	X	22 <sub>R+</sub> (27)
19 25 23	16 2 11	X	/	X	20 <sub>N+</sub> (2)

Da questo esempio possiamo notare che la scarsità dei tentativi di vincita, prodotti dai due soli giochi in campo, sono soggetti ai risultati che possono diventare aleatori per i singoli sistemi. In pratica siamo in balia dell'andamento contingente della roulette nei momenti di produzione di figure contrarie alle poche configurazioni ricercate. L'esempio finisce con 47 pezzi di perdita e non è detto che continuando si riuscirà a recuperarli.

L'unico modo per limitare l'esposizione, causata dagli alternanti ballottaggi nei termini della montante, è di accomunare più risultati tendenziali affiancando, nel contempo, un tentativo di recupero estraneo al gioco (tentativo già conosciuto). Questo tentativo interverrà nei tempi morti delle puntate interagendo con i colpi selezionati dal gioco base. Lo scopo di questo modo di giocare è di ottenere un quantitativo maggiore di risultati dalle due configurazioni base cercando però, nel contempo, di salvaguardarsi dalle inevitabili successioni di colpi contrari al gioco praticato.

Quindi, per avere maggiori possibilità di successo, è necessario fare un gioco che tragga le sue possibilità di vincita da più maturazioni configurative. Ma perché il gioco funzioni bisogna che queste configurazioni non siano in contrasto fra di loro, bensì complementari. Se una configurazione fallisce subentra l'altra che recupera lo scoperto della prima. Sembrerebbe una cosa impossibile, specialmente se riguarda Chances Semplici perché, a meno che non si usi il differenziale, il puntamento contemporaneo di due Semichances della stessa Chance non porta ad alcun risultato.

Ora è venuto il momento di accomunare il tutto in un unico gioco che ci permetta di ottenere un maggior guadagno, o un maggior recupero, nelle singole partite.

## **SISTEMA COMPOSTO**

**TAPPABUCHI DOPPIO**

+

**3° PERFETTO**

+

**RIPETIZIONE DI PUNTATA PERDENTE**

**Descrizione del gioco.** Il sistema che ora vedremo è costituito da tre distinti tipi di attacco:

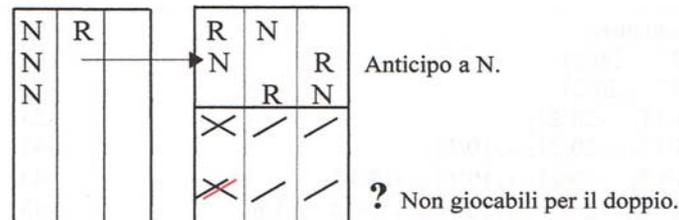
1°) **Attacco principale: Il tappabuchi doppio.**

Questo significa che il primo attacco sarà effettuato con questo gioco che cercherà di occupare l'ultimo vuoto di ogni linea. Nel caso la linea soprastante chiuda con una posizione vuota questo attacco sarà effettuato immediatamente sulla linea sottostante che è in gioco in quel momento. Ne abbiamo già viste le modalità di esecuzione nei precedenti inserti.

2°) **Attacco secondario: Il 3° Perfetto.**

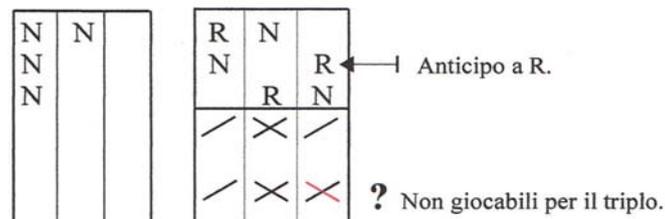
Questo attacco avviene dopo aver vinto il precedente e, in caso contrario, non deve essere incompatibile con esso. Se lo fosse si sceglierà il colore che chiude il tappabuchi. Poiché ci potrebbe essere qualche difficoltà nel comprendere quale colore va giocato in anticipo al quinto colpo, espongo i soli 3 casi che si possono presentare.

1°) La doppia barra è in prima colonna.



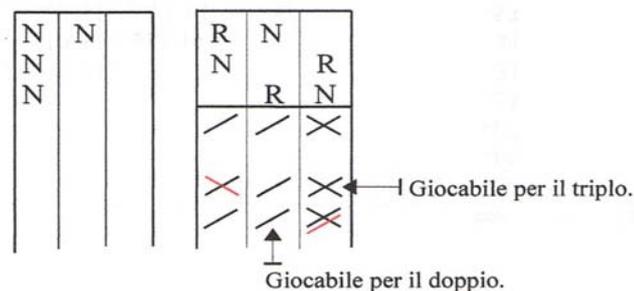
In questo caso si dovrà anticipare la puntata al quinto colpo sul N perché, una volta inserita la terza barra su quel colore, il colpo successivo avrà entrambi i colori disponibili e non sapremo cosa puntare per ottenere la tripla barra.

2°) La doppia barra è in posizione centrale.



In questo caso si dovrà anticipare la puntata al quinto colpo sul R perché, una volta inserita la seconda barra su quel colore, il colpo successivo avrà entrambi i colori disponibili e non sapremo cosa puntare per ottenere la tripla barra.

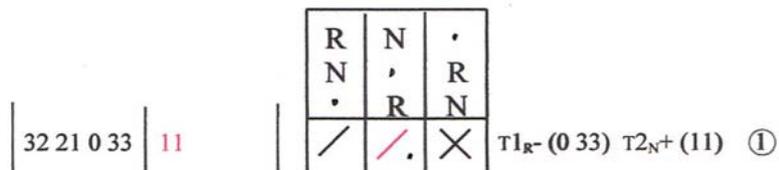
3°) La doppia barra è in terza colonna.



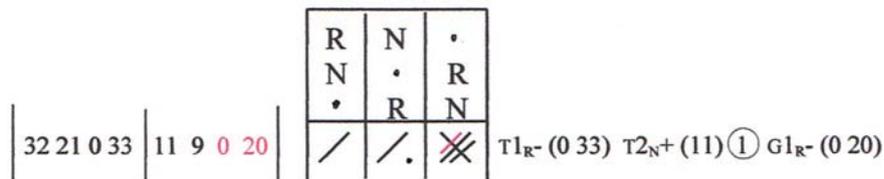
In questo caso non si farà alcun anticipo al quinto colpo perché entrambi i colori permettono la puntata al colpo successivo. Se al quinto colpo uscirà N (indicato con una barra rossa) si cercherà il triplo in terza riga, terza colonna sul N. Se uscirà R si cercherà la doppia barra nella colonna centrale a R. La prima colonna è fuori gioco perché in terza riga contiene la zona neutra.

Nei primi due casi si dovrà anticipare una situazione futura che diventerebbe ingiocabile. Nel terzo si lascia passare il colpo perché, qualunque colore esca, il colpo successivo è giocabile. Queste sono le tre situazioni in cui un semplice ragionamento di permette di valutare la giocabilità obbligata o meno del quinto colpo nei casi in cui le tre colonne siano state già occupate da una barra.



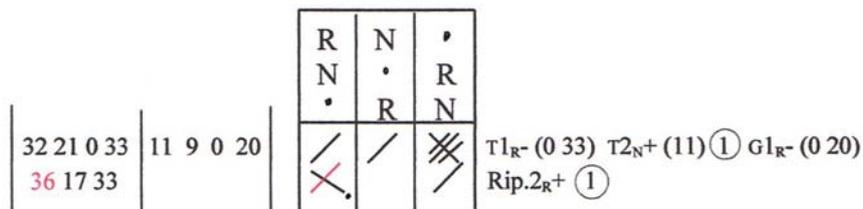


Con l'11 vinco il T. Ora analizzo la situazione. Il N e il R permettono il gioco al colpo successivo. Con il N giocherò per il triplo a N; con il R giocherò per il doppio a R. Lascio sfilare un colpo.

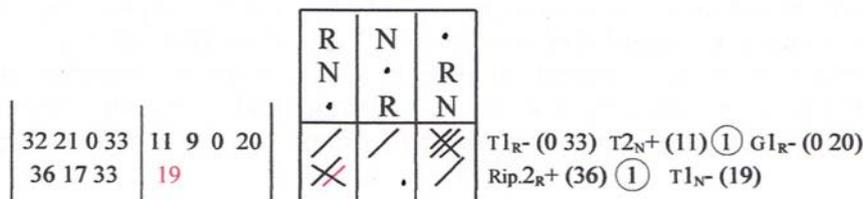


Dopo il 9 ho giocato a R in terza riga per il 3° perfetto e dopo lo 0 perdo con il 20. Con la prossima linea facciamo subito una Ripetizione di puntata perdente a R perché non abbiamo T da giocare.

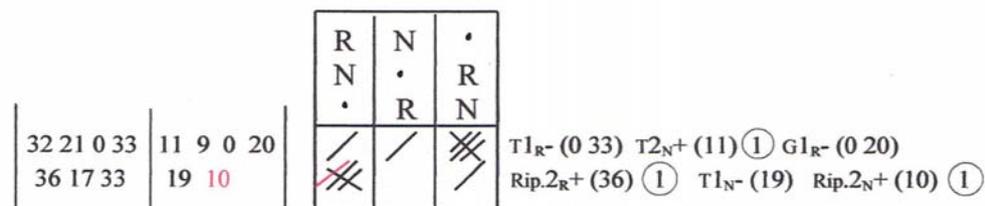
### 2ª Linea.



Con il 36 vinciamo la Rip e poi inseriamo i numeri fino all'apertura del T che avviene all'inizio della seconda passata in prima riga, seconda colonna.



Con il 19 perdo il T. Analizzando la situazione, il N sballa la configurazione e il R permette il colpo successivo. Faccio una Rip. di puntata a N perché non punto nulla con il gioco base.



Con il 10 vinco la Rip. e ora gioco ancora per il T nella seconda colonna puntando a R perché sono in terza riga dello schema.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•
36 17 33	19 10 26	N	•	R
		•	R	N
		/	/	⊗
		⊗	/	⊗
		⊗	•	⊗

$T1_{R^-} (0\ 33)$   $T2_{N^+} (11)$  ①  $G1_{R^-} (0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+} (36)$  ①  $T1_{N^-} (19)$   $Rip.2_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (26)$

Con il 26 perdo il T. Con il prossimo inserimento attacchiamo per il T a N in seconda colonna prima riga dello schema.

### 3<sup>a</sup> Linea.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•
36 17 33	19 10 26	N	•	R
		•	R	N
		/	/	⊗
		⊗	•	⊗
		⊗	•	⊗

$T1_{R^-} (0\ 33)$   $T2_{N^+} (11)$  ①  $G1_{R^-} (0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+} (36)$  ①  $T1_{N^-} (19)$   $Rip.2_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18)$   $Rip.4_{N^+} (10)$  ①

Con il 18 perdo il T e faccio una Rip che vinco con il 10. Ora ritento la puntata per il T in seconda colonna terza riga dello schema, giocando a R.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•
36 17 33	19 10 26	N	•	R
		•	R	N
		/	/	⊗
		⊗	•	⊗
		⊗	•	⊗

$T1_{R^-} (0\ 33)$   $T2_{N^+} (11)$  ①  $G1_{R^-} (0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+} (36)$  ①  $T1_{N^-} (19)$   $Rip.2_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18)$   $Rip.4_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (20)$

Con il 20 perdo il T e con l'inserimento della seconda figura gioco il T in prima riga a N.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•
36 17 33	19 10 26	N	•	R
		•	R	N
		/	/	⊗
		⊗	•	⊗
		⊗	•	⊗

$T1_{R^-} (0\ 33)$   $T2_{N^+} (11)$  ①  $G1_{R^-} (0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+} (36)$  ①  $T1_{N^-} (19)$   $Rip.2_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18)$   $Rip.4_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (20)$   $T2_{N^-} (25)$

Con il 25 perdo il T e ora analizzo la situazione. Il N sballa la configurazione e il R permette il gioco successivo. Posso fare la Rip a N perché con il gioco base non ho nulla da puntare.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•
36 17 33	19 10 26	N	•	R
		•	R	N
		/	/	⊗
		⊗	•	⊗
		⊗	•	⊗

$T1_{R^-} (0\ 33)$   $T2_{N^+} (11)$  ①  $G1_{R^-} (0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+} (36)$  ①  $T1_{N^-} (19)$   $Rip.2_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18)$   $Rip.4_{N^+} (10)$  ①  $T1_{R^-} (20)$   $T2_{N^-} (25)$   $Rip.4_{N^+} (28)$  ①

Con il 28 vinco la Rip a N e siccome non ho nulla da giocare per il gioco base completo l'inserimento della linea con il 24. A questo punto la linea presenta un altro vuoto sulla stessa posizione della linea soprastante. Con la prossima partita giochiamo subito il T sotto quella posizione puntando a N.

#### 4<sup>a</sup> Linea.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•	
36 17 33	19 10 26	N	•	R	
18 10 20	25 28 24	•	R	N	
18 14 34	23	/	/	X	

$T1_{R^-}(0\ 33)$   $T2_{N^+}(11)$  ①  $G1_{R^-}(0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+}(36)$  ①  $T1_{N^-}(19)$   $Rip.2_{N^+}(10)$  ①  $T1_{R^-}(26)$   
 $T2_{N^-}(18)$   $Rip.4_{N^+}(10)$  ①  $T1_{R^-}(20)$   $T2_{N^-}(25)$   $Rip.4_{N^+}(28)$  ①  
 $T1_{N^-}(18)$   $Rip.2_{N^-}(14)$   $T4_{R^+}(34)$  ①

Con il 18 perdo il T in prima riga seconda colonna. Con il 14 perdo la Rip e con il 34 vinco il T in terza riga. Completo il quarto inserimento con il 23 e analizzo la situazione. Il N non permette il colpo successivo perché non si saprebbe cosa giocare fra R e N per ottenere il doppio. Il R permette il colpo successivo. Punto l'anticipo per il 3° perfetto a N.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•	
36 17 33	19 10 26	N	•	R	
18 10 20	25 28 24	•	R	N	
18 14 34	23 11 29	/	/	X	

$T1_{R^-}(0\ 33)$   $T2_{N^+}(11)$  ①  $G1_{R^-}(0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+}(36)$  ①  $T1_{N^-}(19)$   $Rip.2_{N^+}(10)$  ①  $T1_{R^-}(26)$   
 $T2_{N^-}(18)$   $Rip.4_{N^+}(10)$  ①  $T1_{R^-}(20)$   $T2_{N^-}(25)$   $Rip.4_{N^+}(28)$  ①  
 $T1_{N^-}(18)$   $Rip.2_{N^-}(14)$   $T4_{R^+}(34)$  ①  $G1_{N^+}(11)$  ①

Con l'11 vinco il G. Infatti al colpo successivo, qualunque colore uscirà, si formerà la configurazione del 3° perfetto. Completo la linea con il 29 e inserisco nuovi numeri nella linea sottostante fino all'apertura di un nuovo T.

#### 5<sup>a</sup> Linea.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•	
36 17 33	19 10 26	N	•	R	
18 10 20	25 28 24	•	R	N	
18 14 34	23 11 29	/	/	X	
7 24 27	15	X	X	•	

$T1_{R^-}(0\ 33)$   $T2_{N^+}(11)$  ①  $G1_{R^-}(0\ 20)$   
 $Rip.2_{R^+}(36)$  ①  $T1_{N^-}(19)$   $Rip.2_{N^+}(10)$  ①  $T1_{R^-}(26)$   
 $T2_{N^-}(18)$   $Rip.4_{N^+}(10)$  ①  $T1_{R^-}(20)$   $T2_{N^-}(25)$   $Rip.4_{N^+}(28)$  ①  
 $T1_{N^-}(18)$   $Rip.2_{N^-}(14)$   $T4_{R^+}(34)$  ①  $G1_{N^+}(11)$  ①

Il primo inserimento (7 24 27) non ha prodotto aperture di gioco per il T e quindi ho tirato a vuoto il primo numero della seconda passata (15). Dato che il T è il gioco primario non mi soffermo ad analizzare la situazione giocando subito a R in seconda riga terza colonna per tentare la chiusura del T.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•	
36 17 33	19 10 26	N	•	R	
18 10 20	25 28 24	•	R	N	
18 14 34	23 11 29	/	/	X	
7 24 27	15 8 3	X	/	X	
		X	X	•	

$T1_{R^-} (0 33) T2_{N^+} (11) \textcircled{1} G1_{R^-} (0 20)$   
 $Rip. 2_{R^+} (36) \textcircled{1} T1_{N^-} (19) Rip. 2_{N^+} (10) \textcircled{1} T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18) Rip. 4_{N^+} (10) \textcircled{1} T1_{R^-} (20) T2_{N^-} (25) Rip 4_{N^+} (28) \textcircled{1}$   
 $T1_{N^-} (18) Rip 2_{N^-} (14) T4_{R^+} (34) \textcircled{1} G1_{N^+} (11) \textcircled{1}$   
 $T1_{R^-} (8) T2_{N^-} (3)$

Con l'8 e il 3 perdo entrambi i tentativi per il T e ora passo all'inserimento della linea sottostante. Il primo numero è a vuoto e perciò faccio una Rip a N.

### 6<sup>a</sup> Linea.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•	
36 17 33	19 10 26	N	•	R	
18 10 20	25 28 24	•	R	N	
18 14 34	23 11 29	/	/	X	
7 24 27	15 8 3	X	/	X	
25 28 13		X	X	•	

$T1_{R^-} (0 33) T2_{N^+} (11) \textcircled{1} G1_{R^-} (0 20)$   
 $Rip. 2_{R^+} (36) \textcircled{1} T1_{N^-} (19) Rip. 2_{N^+} (10) \textcircled{1} T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18) Rip. 4_{N^+} (10) \textcircled{1} T1_{R^-} (20) T2_{N^-} (25) Rip 4_{N^+} (28) \textcircled{1}$   
 $T1_{N^-} (18) Rip 2_{N^-} (14) T4_{R^+} (34) \textcircled{1} G1_{N^+} (11) \textcircled{1}$   
 $T1_{R^-} (8) T2_{N^-} (3)$   
 $Rip 4_{N^-} (25) T8_{R^-} (28) T10_{N^+} (13)$

Con il 25 perdo la Rip. Con il 28 perdo il T in seconda riga e con il 13 vinco il T per la linea soprastante (quinta) in terza colonna. Ora il gioco è pronto per il T della sesta linea e con la seconda passata gioco subito il N che si trova in prima riga, seconda colonna.

32 21 0 33	11 9 0 20	R	N	•	
36 17 33	19 10 26	N	•	R	
18 10 20	25 28 24	•	R	N	
18 14 34	23 11 29	/	/	X	
7 24 27	15 8 3	X	/	X	
25 28 13	12 31	X	X	•	

$T1_{R^-} (0 33) T2_{N^+} (11) \textcircled{1} G1_{R^-} (0 20)$   
 $Rip. 2_{R^+} (36) \textcircled{1} T1_{N^-} (19) Rip. 2_{N^+} (10) \textcircled{1} T1_{R^-} (26)$   
 $T2_{N^-} (18) Rip. 4_{N^+} (10) \textcircled{1} T1_{R^-} (20) T2_{N^-} (25) Rip 4_{N^+} (28) \textcircled{1}$   
 $T1_{N^-} (18) Rip 2_{N^-} (14) T4_{R^+} (34) \textcircled{1} G1_{N^+} (11) \textcircled{1}$   
 $T1_{R^-} (8) T2_{N^-} (3)$   
 $Rip 4_{N^-} (25) T8_{R^-} (28) T10_{N^+} (13) T8_{N^-} (12) Rip 10_{N^+} (31)$

Con il 12 perdo il T e con il 31 vinco la Rip. Con il gioco base non c'erano puntate da fare perché il N sballava la configurazione e il R permetteva il gioco al colpo successivo, quindi si poteva fare la Ripetizione di puntata perdente. Ora non ci resta che chiudere il T della linea in corso puntando a R (terza riga nello schema).

		R	N	•		
		N	•	R		
		•	R	N		
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> - (0 33) T2 <sub>N</sub> + (11) ① G1 <sub>R</sub> - (0 20)	
36 17 33	19 10 26	⊗	•	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> + (36) ① T1 <sub>N</sub> - (19) Rip.2 <sub>N</sub> + (10) ① T1 <sub>R</sub> - (26)	
18 10 20	25 28 24	⊗	•	⊗	T2 <sub>N</sub> - (18) Rip. 4 <sub>N</sub> + (10) ① T1 <sub>R</sub> - (20) T2 <sub>N</sub> - (25) Rip 4 <sub>N</sub> + (28) ①	
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> - (18) Rip 2 <sub>N</sub> - (14) T4 <sub>R</sub> + (34) ① G1 <sub>N</sub> + (11) ①	
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	•	T1 <sub>R</sub> - (8) T2 <sub>N</sub> - (3)	⑤
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> - (25) T8 <sub>R</sub> - (28) T10 <sub>N</sub> + (13) T8 <sub>N</sub> - (12) Rip 10 <sub>N</sub> + (31) T8 <sub>R</sub> + (1)	

Con l'1 abbiamo chiuso il T nella linea in corso e ora passiamo alla linea successiva. Inseriamo i numeri fino all'apertura di un nuovo T. D'ora in poi passiamo a una spiegazione linea per linea.

### 7<sup>a</sup> Linea.

		R	N	•		
		N	•	R		
		•	R	N		
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> - (0 33) T2 <sub>N</sub> + (11) ① G1 <sub>R</sub> - (0 20)	
36 17 33	19 10 26	⊗	•	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> + (36) ① T1 <sub>N</sub> - (19) Rip.2 <sub>N</sub> + (10) ① T1 <sub>R</sub> - (26)	
18 10 20	25 28 24	⊗	•	⊗	T2 <sub>N</sub> - (18) Rip. 4 <sub>N</sub> + (10) ① T1 <sub>R</sub> - (20) T2 <sub>N</sub> - (25) Rip 4 <sub>N</sub> + (28) ①	
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> - (18) Rip 2 <sub>N</sub> - (14) T4 <sub>R</sub> + (34) ① G1 <sub>N</sub> + (11) ①	
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	•	T1 <sub>R</sub> - (8) T2 <sub>N</sub> - (3)	⑤
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> - (25) T8 <sub>R</sub> - (28) T10 <sub>N</sub> + (13) T8 <sub>N</sub> - (12) Rip 10 <sub>N</sub> + (31) T8 <sub>R</sub> + (1)	
10 11 28	18 27 3	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>N</sub> + (28) ① G1 <sub>N</sub> - (27) G2 <sub>N</sub> - (3)	

Con il 28 vinco il T in terza colonna. Dopo il 18 il N non permette il gioco successivo mentre il R lo permette. Gioco l'antico a N e lo perdo con il 27. Con il 3 perdo il 3° perfetto.

### 8<sup>a</sup> Linea.

		R	N	•		
		N	•	R		
		•	R	N		
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> - (0 33) T2 <sub>N</sub> + (11) ① G1 <sub>R</sub> - (0 20)	
36 17 33	19 10 26	⊗	•	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> + (36) ① T1 <sub>N</sub> - (19) Rip.2 <sub>N</sub> + (10) ① T1 <sub>R</sub> - (26)	
18 10 20	25 28 24	⊗	•	⊗	T2 <sub>N</sub> - (18) Rip. 4 <sub>N</sub> + (10) ① T1 <sub>R</sub> - (20) T2 <sub>N</sub> - (25) Rip 4 <sub>N</sub> + (28) ①	
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> - (18) Rip 2 <sub>N</sub> - (14) T4 <sub>R</sub> + (34) ① G1 <sub>N</sub> + (11) ①	
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	•	T1 <sub>R</sub> - (8) T2 <sub>N</sub> - (3)	⑤
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> - (25) T8 <sub>R</sub> - (28) T10 <sub>N</sub> + (13) T8 <sub>N</sub> - (12) Rip 10 <sub>N</sub> + (31) T8 <sub>R</sub> + (1)	
10 11 28	18 27 3	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>N</sub> + (28) ① G1 <sub>N</sub> - (27) G2 <sub>N</sub> - (3)	
28 30 27	5 9 12	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>N</sub> + (28) ① T1 <sub>R</sub> + (5) ① G1 <sub>R</sub> + (12) ①	

Con il 28 vinco la Rip e con il 5 vinco il T in prima colonna. Analizziamo la situazione alla seconda riga. Il N e il R permettono il gioco al colpo successivo. Tiriamo a vuoto il 9 e puntiamo a R vincendo con il 12. Abbiamo formato il 3° perfetto.

## 9ª Linea.

		R	N	•	R	N	
		N	•	R	N		
		•	R	N			
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	X	T1 <sub>R-</sub> (0 33) T2 <sub>N+</sub> (11) ① G1 <sub>R-</sub> (0 20)		
36 17 33	19 10 26	X	•	X	Rip.2 <sub>R+</sub> (36) ① T1 <sub>N-</sub> (19) Rip.2 <sub>N+</sub> (10) ① T1 <sub>R-</sub> (26)		
18 10 20	25 28 24	X	•	X	T2 <sub>N-</sub> (18) Rip. 4 <sub>N+</sub> (10) ① T1 <sub>R-</sub> (20) T2 <sub>N-</sub> (25) Rip 4 <sub>N+</sub> (28) ①		
18 14 34	23 11 29	X	/	X	T1 <sub>N-</sub> (18) Rip 2 <sub>N-</sub> (14) T4 <sub>R+</sub> (34) ① G1 <sub>N+</sub> (11) ①		
7 24 27	15 8 3	X	X	•	T1 <sub>R-</sub> (8) T2 <sub>N-</sub> (3) ⑤		
25 28 13	12 31 1	X	/	/	Rip 4 <sub>N-</sub> (25) T8 <sub>R-</sub> (28) T10 <sub>N+</sub> (13) T8 <sub>N-</sub> (12) Rip 10 <sub>N+</sub> (31) T8 <sub>R+</sub> (1)		
10 11 28	18 27 3	X	X	X	T1 <sub>N+</sub> (28) ① G1 <sub>N-</sub> (27) G2 <sub>N-</sub> (3)		
28 30 27	5 9 12	/	X	X	Rip 4 <sub>N+</sub> (28) ① T1 <sub>R+</sub> (5) ① G1 <sub>R+</sub> (12) ①		
18 19 33	20 18 17	/	/	X	T1 <sub>R-</sub> (33) T2 <sub>N+</sub> (20) ① G1 <sub>R-</sub> (17)		

Con il 33 perdo il T in terza riga seconda colonna. Con il 20 vinco il T in prima riga. Analizzo la situazione. Il N e il R permettono il colpo successivo. Tiro a vuoto il 18 e gioco a R per il 3° perfetto. Perdo con il 17.

## 10ª Linea.

		R	N	•	R	N	
		N	•	R	N		
		•	R	N			
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	X	T1 <sub>R-</sub> (0 33) T2 <sub>N+</sub> (11) ① G1 <sub>R-</sub> (0 20)		
36 17 33	19 10 26	X	•	X	Rip.2 <sub>R+</sub> (36) ① T1 <sub>N-</sub> (19) Rip.2 <sub>N+</sub> (10) ① T1 <sub>R-</sub> (26)		
18 10 20	25 28 24	X	•	X	T2 <sub>N-</sub> (18) Rip. 4 <sub>N+</sub> (10) ① T1 <sub>R-</sub> (20) T2 <sub>N-</sub> (25) Rip 4 <sub>N+</sub> (28) ①		
18 14 34	23 11 29	X	/	X	T1 <sub>N-</sub> (18) Rip 2 <sub>N-</sub> (14) T4 <sub>R+</sub> (34) ① G1 <sub>N+</sub> (11) ①		
7 24 27	15 8 3	X	X	•	T1 <sub>R-</sub> (8) T2 <sub>N-</sub> (3) ⑤		
25 28 13	12 31 1	X	/	/	Rip 4 <sub>N-</sub> (25) T8 <sub>R-</sub> (28) T10 <sub>N+</sub> (13) T8 <sub>N-</sub> (12) Rip 10 <sub>N+</sub> (31) T8 <sub>R+</sub> (1)		
10 11 28	18 27 3	X	X	X	T1 <sub>N+</sub> (28) ① G1 <sub>N-</sub> (27) G2 <sub>N-</sub> (3)		
28 30 27	5 9 12	/	X	X	Rip 4 <sub>N+</sub> (28) ① T1 <sub>R+</sub> (5) ① G1 <sub>R+</sub> (12) ①		
18 19 33	20 18 17	/	/	X	T1 <sub>R-</sub> (33) T2 <sub>N+</sub> (20) ① G1 <sub>R-</sub> (17)		
0 0 10 32 10	4 10 34	/	/	X	Rip 2 <sub>R-</sub> (0 0 10) Rip 4 <sub>R+</sub> (32) ① T1 <sub>R-</sub> (4) T2 <sub>N+</sub> (10) ①		

Con il 10, dopo due zeri, perdo la Rip a R. Con il 32 vinco la seconda Rip a R. Con il 4 perdo il T in prima colonna prima riga e con il 10 lo vinco in seconda riga. A questo punto non ho la possibilità di fare il gioco per il 3° perfetto perché entrambi i colori lo realizzeranno e perciò tiro a vuoto il 34.

## 11<sup>a</sup> Linea.

		R	N	•		
		N	•	R		
		•	R	N		
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 20)	
36 17 33	19 10 26	⊗	•	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (36) ① T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (19) Rip.2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26)	
18 10 20	25 28 24	⊗	•	⊗	T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip. 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (20) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ①	
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip 2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (14) T4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (34) ① G1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ①	
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	•	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (8) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3) ⑤	
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) T8 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (28) T10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (13) T8 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (12) Rip 10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (31) T8 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (1)	
10 11 28	18 27 3	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① G1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (27) G2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3)	
28 30 27	5 9 12	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (12) ①	
18 19 33	20 18 17	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (20) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (17)	
0 0 10 32 10	4 10 34	/	⊗	⊗	Rip 2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 0 10) Rip 4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (32) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (4) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ①	
7 32 25	28 5 27	/	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (25) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ①	

Abbiamo iniziato l'inserimento nella nuova riga e con il 25 vinco il T a R in seconda colonna terza riga. Completo l'inserimento con il quarto numero 28 e analizzo la situazione per il 3° perfetto. Il N permette il gioco al colpo successivo e il R non lo permette perché si formerebbe un doppio per entrambi i colori. Anticipo la puntata a R. Con il 5 vinco l'anticipo e completo la linea con il 27.

## 12<sup>a</sup> Linea.

		R	N	•		
		N	•	R		
		•	R	N		
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 20)	
36 17 33	19 10 26	⊗	•	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (36) ① T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (19) Rip.2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26)	
18 10 20	25 28 24	⊗	•	⊗	T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip. 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (20) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ①	
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip 2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (14) T4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (34) ① G1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ①	
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	•	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (8) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3) ⑤	
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) T8 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (28) T10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (13) T8 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (12) Rip 10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (31) T8 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (1)	
10 11 28	18 27 3	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① G1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (27) G2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3)	
28 30 27	5 9 12	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (12) ①	
18 19 33	20 18 17	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (20) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (17)	
0 0 10 32 10	4 10 34	/	⊗	⊗	Rip 2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 0 10) Rip 4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (32) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (4) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ①	
7 32 25	28 5 27	/	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (25) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ①	
11 18 1	30 26 0 31	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (30) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26) G2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 31)	

Ho inserito i primi tre numeri e con il 30 vinco il T in prima colonna prima riga. Analizzo la situazione. Il N permette il colpo successivo mentre il R non lo permette perché formerebbe due doppi per entrambi i colori. Anticipo la puntata a R. Perdo con il 26 e ora punto a R per il triplo in seconda colonna terza posizione. Perdo con lo 0 e il 31. Si sono formati tre doppi.

### 13<sup>a</sup> Linea.

		R N ·	N · R	· R N	
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 20)
36 17 33	19 10 26	⊗	·	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (36) ① T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (19) Rip.2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26)
18 10 20	25 28 24	⊗	·	⊗	T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip. 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (20) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ①
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip 2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (14) T4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (34) ① G1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ①
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	·	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (8) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3) ⑤
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) T8 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (28) T10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (13) T8 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (12) Rip 10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (31) T8 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (1)
10 11 28	18 27 3	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① G1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (27) G2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3)
28 30 27	5 9 12	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (12) ①
18 19 33	20 18 17	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (20) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (17)
0 0 10 32 10	4 10 34	/	⊗	⊗	Rip 2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 0 10) Rip 4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (32) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (4) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ①
7 32 25	28 5 27	/	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (25) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ①
11 18 1	30 26 0 31	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (30) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26) G2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 31)
34 30 7	15 30	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (34) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (7) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (30) ①

Con il 34 vinco la Rip al primo inserimento e con il 7 vinco il T in seconda colonna terza riga. Tiro un colpo a vuoto e analizzo la situazione. Il N permette. Il R non permette. Gioco l'anticipo a R. Con il 30 vinco l'anticipo perché al colpo successivo uscirà il obbligatoriamente il 3° perfetto.

A questo punto credo che il gioco sia chiaro e perciò concludo questa giornata di confronto con i restanti numeri, per completare la visione delle differenze fra i due procedimenti.

### Conclusione della giornata di confronto.

		R N ·	N · R	· R N	
32 21 0 33	11 9 0 20	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 20)
36 17 33	19 10 26	⊗	·	⊗	Rip.2 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (36) ① T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (19) Rip.2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26)
18 10 20	25 28 24	⊗	·	⊗	T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip. 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (20) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ①
18 14 34	23 11 29	⊗	/	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (18) Rip 2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (14) T4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (34) ① G1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (11) ①
7 24 27	15 8 3	⊗	⊗	·	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (8) T2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3) ⑤
25 28 13	12 31 1	⊗	/	/	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (25) T8 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (28) T10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (13) T8 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (12) Rip 10 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (31) T8 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (1)
10 11 28	18 27 3	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① G1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (27) G2 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (3)
28 30 27	5 9 12	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (12) ①
18 19 33	20 18 17	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (33) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (20) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (17)
0 0 10 32 10	4 10 34	/	⊗	⊗	Rip 2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 0 10) Rip 4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (32) ① T1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (4) T2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (10) ①
7 32 25	28 5 27	/	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (25) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (5) ①
11 18 1	30 26 0 31	⊗	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (30) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (26) G2 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (0 31)
34 30 7	15 30 20	/	⊗	⊗	Rip 4 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (34) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (7) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (30) ①
29 14 6	14 7 10	/	/	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (14) ① G1 <sub>R</sub> <sup>-</sup> (10)
14 34 23	30 32 32	⊗	⊗	⊗	Rip 2 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (14) ① T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (23) ① G1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (32)
6 11 31	21 34 5	⊗	⊗	⊗	Rip 2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (6) ① T1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (31) ① G1 <sub>N</sub> <sup>-</sup> (5)
28 35 31	29 3 2	/	⊗	⊗	Rip 2 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (28) ① T1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (31) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (3) ①
31 7 16	14 27 14	/	⊗	⊗	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (14) ① G1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (27) ①
19 25 23	16 2	⊗	/	/	T1 <sub>R</sub> <sup>+</sup> (23) ① G1 <sub>N</sub> <sup>+</sup> (2) ①

Abbiamo concluso la stessa giornata vista precedentemente, ma questa volta abbiamo un utile di 37 pezzi e un impegno massimo di 25 pezzi.

La differenza tra le due metodologie è lampante.

Nel primo modo di giocare le poche occasioni di puntamento erano soggette agli effetti delle figure contrarie ai due tipi di gioco. Per primo il **3° Perfetto**, la cui realizzazione non è sempre di maggioranza rispetto alle altre configurazioni. Per secondo il **Tappabuchi semplice**, che interviene soltanto se nella riga soprastante si è formato un vuoto (il che avviene piuttosto raramente).

In questa seconda metodologia le occasioni di puntamento sono molteplici e si concretizzano così:

1°) Con il gioco primario del “**Tappabuchi doppio**” abbiamo un'occasione di vincita che raramente fallisce.

2°) Con la realizzazione del “**3° perfetto**”, anche se deficitario rispetto alle altre configurazioni, otteniamo qualche possibilità di vincita in più quando si realizza questa configurazione.

3°) Con il gioco di sostegno della “**Ripetizione di puntata perdente**” abbiamo la possibilità di ulteriori vincite dopo una perdita sui colpi selezionati dal gioco base.

Le sperimentazioni che ho fatto finora non hanno mai superato il termine dei 10 pezzi nella montante. Anche se questo dovesse accadere, i successivi ballottaggi in più e in meno nella montante non risultano intervallati da numerose perdite consecutive e quindi il recupero dovrebbe risultare alquanto agevole.

A questo punto renderò ancora più tranquillo questo sistema con una modifica nella montante. Finora abbiamo usato una progressione mista utilizzando una **Martingala** per i primi quattro colpi e una **D'Alembert** a incremento doppio per i successivi. Ora propongo di iniziare la montante con la metà del pezzo di partenza e prostrarre la Martingala fino al quinto colpo. A questo punto si comincerà la D'Alembert dal sesto colpo e non più dal quinto. Ecco la sua struttura:

$\frac{1}{2}$  1 2 4 8 | 10 12 14 16 18 20...

L'estensione della Martingala fino al quinto colpo ci permetterà per molte volte di ricominciare da capo la montante evitando i ballottaggi nella zona della D'Alembert. Questo ci costerà nella resa finale perché il pezzo di ogni chiusura entro i primi cinque termini non sarà più di 1, ma di  $\frac{1}{2}$ . Vale a dire che, per chi non vuole particolari patemi d'animo, facendo un gioco il più tranquillo possibile, invece di partire con una montante a base 10 €, partirà con una base del valore di 5 €. La tranquillità d'animo e la sicurezza nei risultati sono i maggiori alleati di un sistemista. Una volta superato il quinto termine della montante tutto ritorna come prima. In pratica abbiamo un colpo in più prima di arrivare ai ballottaggi.

Penso che questo sia un buon gioco, forse migliorabile con l'uso di una montante adeguata alla frequenza delle vincite. Non è detto che la D'Alembert sia la migliore.