

PIER  
BENE

9 7

## Samuray

*Da troppo tempo, da troppe parti,  
continuano a piovere al CENTRO  
STUDI, pressanti richieste di  
chiarimenti sul fantomatico  
sistema*

" I 7 S A M U R A Y "

*perchè io (l'Autore) possa ancora  
permettermi di fare il pesce in  
barile.*

*Perfino il nostro Direttore, il  
buono e paziente Delaiti, ha perso  
le staffe e mi ha minacciato di  
crudele rappresaglia:*

*- La prossima volta che vieni a  
Bologna - mi ha detto - o porti i  
"I 7 SAMURAY", ho il pranzo te lo  
paghi da te!... -*

*Porca miseria! L'ho subito portato..*

### I L S I S T E M A :

Non si basa su nessun concetto né teoria matematica: e questo rappresenta il primo importante vantaggio, in quanto, da Pitagora in poi, non c'è barba di matematico che sia riuscito vincere un gettone alla Roulette.

L'attacco si inizia con 7 PEZZI, puntati contemporaneamente su 7 COMBINAZIONI DIVERSE:

NERO - ROSSO,  
PARI - DISPARI,  
PASSE ET MANQUE,  
DUE DOZZINE,  
DUE COLONNE.

Si gioca esclusivamente sulla intermittenza o meglio dire, sulla ROTTURA.

Non appena si riscontra una mano in perdita, si procede subito ad uno o più colpi di PAROLI sulle combinazioni vincenti, nel modo che poi vedremo.

Ma per meglio capire, veniamo al gioco.

### I L G I O C O :

- 1) - Si lascia uscire un colpo d'attesa.  
E questo soltanto all'inizio di seduta, in seguito farà testo, l'ultimo numero uscito.
- 2) - Ottenuta un'indicazione dal colpo d'attesa, mettiamo subito a tappeto i nostri 7 pezzi, puntando sui contrari del numero uscito.

Poniamo il caso che, quale colpo d'attesa, sia uscito il 29:

(Nero - Dispari - Passe - 3a DOZZ.- 2a Col.).

I nostri 7 pezzi, li collocheremo a tappeto in questo modo:

(un pezzo a ROSSO - uno a PARI - uno a MANQUE

- un pezzo sulla PRIMA e un pezzo sulla SECONDA Dozzina - un pezzo sulla PRIMA e un pezzo sulla TERZA Colonna).

Per la registrazione delle partite al tavolo, useremo questo modulo:

mod. 7 Samuray B.33

COLPI	PER MAN		CH. SEMPLICI					DOZ.			COL.			TAPPETO	RICAVAB	DIFFER.	SITUAZ.	
	N	R	N	R	P	D	Ps	M	1	2	3	1	2					3
1	20		Colpo di attesa															
2		7		1			1	1	1		1	1		7	10	+3	+3	
3			1		1					1	1		1					
4																		

- 3) - Il gioco s'intende in MUTUALITA' fra le sette chances. Quindi, ciò che conta è la DIFFERENZA fra perdite e vincite su tutta la linea.

#### N O R M E:

- 4) - Se la LINEA E' VINCENTE, anche di un solo pezzo, si continua con UNA UNITA' su tutte le 7 combinazioni, puntando sempre tutti i CONTRARI del nuovo numero uscito.
- 5) - Se la LINEA dà, come differenza tra vincite e perdite, il PAREGGIO, (sia all'inizio che durante tutto il gioco) si RIPETE LA PUNTATA.
- 6) - Se viene lo ZERO, si perdono le puntate su Dozzine e Colonne, mentre per le chances semplici, che vanno in prigione, ognuno sceglie di procedere come meglio crede: o fare "PARTAGER", o lasciare a tappeto per il colpo successivo, tanto non cambia niente.

Ma per il colpo che segue, bisogna RIPRISTINARE LA STESSA PUNTATA precedente, sia sulle Dozz. che sulle Colonne.

- 7) - Se la LINEA è tutta PERDENTE, si accetta la perdita di 7 pezzi, e si riprende da capo: rimettendo a tappeto UN PEZZO per ogni chance.
- 8) - Se la linea è parzialmente perdente: (per esempio, vince il colore, perdono Pari e Dispari - Passe et Manque e le Dozzine, vince la Colonna. Totale meno 2) si procede per il prossimo colpo con il RADDOPPIO DELLE CHANCES VINCENTI (nel caso suddetto, vanno a raddoppio il COLORE e le COLONNE) mentre, per quel colpo, le chances PERDENTI NON GIOCANO.

ATTENZIONE: sull'esito del colpo al raddoppio, valgono tutte le NORME 4/5/6/7/8.

CAPITALE NECESSARIO, almeno 100 PEZZI.

A questo punto, credo d'aver detto tutto su

#### " I S E T T E S A M U R A Y " :

ma per maggior comprensione, è conveniente passare ad un esempio di "permanenza" giocata, tratta dal numero unico "Nouveau SCIENCES ET JEU" del 1968.

COLPI	PER MAN		CH. SEMPLICI					DOZ.			COL.			TAPPETO	RICAVATO	DIFFER.	SITUAZ.	
	N	R	N	R	P	D	Ps	M	1	2	3	1	2					3
1	15																	
2		8		1	1		1	1	1		1	1	1	7	8	+1	+1	
3		27		1		1	1			1	1		1	7	12	+5	+6	
4		24		1	1			1	1	1		1	1	7	7	=		
5		36		1		1	1	1	1		1	1		7	5	-2	+4	

#### D E S C R I Z I O N I :

- Colpi 1 - Colpo di attesa.
- " 2 - La linea vince, perciò si ripete la giocata di tutte le 7 chances sui contrari dell'8.
- " 3 - Idem come sopra e si gioca sui contrari del 27.
- " 4 - Parità, si ripete il colpo sui contrari del 24.
- " 5 - Perdita - 2, si va al raddoppio dei vincenti; le chances perdenti non giocano

COLPI	PER MAN		CH. SEMPLICI					DOZ.			COL.			TAPETO	RICAVATO	DIFFER.	SITUAZ.
	N	R	N	R	P	D	Ps	M	1	2	3	1	2				
RIP		36		1			1	1	1	1	1	1	1	7	5	-2	+4
6	15		2							2	2			6	10	+4	+8
7	4			1	1		1		1	1	1	1	7	8	+1	+9	
8		32		1		1	1		1	1	1	1	7	10	+3	+12	
9		9	1		1		1	1	1	1	1	1	7	10	+3	+15	
10		16	1	1		1		1	1	1	1	1	7	8	+1	+16	
11		30	1		1	1		1	1	1	1	1	7	8	+1	+17	
12	26		1		1		1	1	1	1	1	1	7	5	-2	+15	
13	28			2							2	2	6	6	=		
14	31			2							2	2	6		-6	+9	
15		7	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	7	=		
16		23	1	1	1		1	1	1	1	1	1	7	8	+1	+10	
17		12	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	10	+3	+13	
18	26		1		1	1		1	1	1	1	1	7	10	+3	+16	
19	26			1	1		1	1	1	1	1	1	7		-7	+9	
20		23	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	7	=		
21		32	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	5	-2	+7	
22	13			2							2	2	6	10	+4	+11	
23	10		1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	5	-2	+9	

(continua la descrizione)

- Colpo 6 - Raddoppio riuscito, si ritorna a 1 pezzo sui contrari del 15.
- " 12 - Siamo in perdita - 2, raddoppio dei vincenti.
- " 13 - Parità. Sulle chances vincenti meno le altre non giocate.
- " 14 - Raddoppio saltato. Non ci sono chances vincenti. Si torna a un pezzo sui contrari del 31.
- " 15 - Pareggio, si ripete il colpo sui contrari del 7.
- " 19 - Ripete il numero, cioè meno 7. Si torna a un pezzo su tutte le chances contr.
- " 20 - Pareggio, si ripete.
- " 21 - Perdita - 2, si va al raddoppio.
- " 22 - Raddoppio riuscito, si torna a un pezzo.
- " 23 - Perdita - 2, si va al raddoppio

COLPI	PER MAN		CH. SEMPLICI					DOZ.			COL.			TAPETO	RICAVATO	DIFFER.	SITUAZ.
	N	R	N	R	P	D	Ps	M	1	2	3	1	2				
Rip.	10			1	1		1		1	1	1	1	7	5	-2	+9	
24		16				2				2	2		6	6	=		
25		20				2				2	2		6	1	-5	+4	
26		32	1		1	1		1	1	1	1	1	7	8	+1	+5	
27	13		1		1		1	1	1	1	1	1	7	12	+5	+10	
28		18	1	1		1		1	1	1	1	1	7	7	=		
29		9	1		1	1		1	1	1	1	1	7	5	-2	+8	
30		19			2					2	2		6	6	=		
31	33				2					2	2		6	6	=		
32		32			2					2	2		6	4	-2	+6	
33	29				4								4	8	+4	+10	
34		16	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	12	+5	+15	
35		30	1		1	1		1	1	1	1	1	7	8	+1	+16	
36	23		1		1	1	1	1	1	1	1	1	7	8	+1	+17	
37		5	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	12	+5	+22	
38		7	1	1		1		1	1	1	1	1	7	3	-4	+18	
39	4											2	4	=	-4	+14	
40	26		1	1	1		1	1	1	1	1	1	7	8	+1	+15	
41	4		1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	8	+1	+16	
42	29		1	1	1		1	1	1	1	1	1	7	10	+3	+19	
43		15	1	1		1	1	1	1	1	1	1	7	5	-2	+17	

(continua la descrizione)

- Colpo 24 - Pareggio si ripete con i contrari del 16.
- " 25 - ZERO: partager del dispari, si ritorna a 1 pezzo.
- " 28 - Pareggio, si ripete la puntata, sui contrari.
- " 29 - Perdita - 2, si va al raddoppio.
- " 30 - Pareggio, si ripete la puntata, sui contrari.
- " 31 - Pareggio, si ripete la puntata,
- " 32 - Perdita - 2, resta in gioco solo P/D e si continua il raddoppio solo con quella.
- " 33 - Raddoppio riuscito, si torna a un pezzo.
- " 38 - Perdita - 4, si va al raddoppio.
- " 39 - Raddoppio saltato, si ritorna a un pezzo.
- " 43 - Perdita - 2, si va al raddoppio.

COLPI	PER MAN		CH. SEMPLICI					DOZ.			COL.			TAPPETO	RICAVATO	DIFFER.	SITUAZ.	
	N	R	N	R	P	D	Ps	M	1	2	3	1	2					3
Rip		25		1				1	1			1	1	7	5	-2	+17	
44	17		2										2	2	6	10	+4	+21
45	4			1	1			1	1			1	1	7	8	+1	+22	
46	32		1		1	1			1	1		1	1	7	10	+3	+25	
47	30		1			1	1	1	1			1	1	7	3	-4	+21	
48	20											2	2	4	6	+2	+23	
49	9		1		1		1	1	1			1	1	7	12	+5	+28	
50	30		1		1				1	1		1	1	7	7	=		
51	2		1		1		1	1	1			1	1	7	10	+3	+31	
52	1		1		1		1	1	1			1	1	7	7	=		
53	32		1		1				1	1		1	1	7	10	+3	+34	
54	25		1		1		1	1	1			1	1	7	5	-2	+32	
55	29				2							2	2	6	6	=		
56	16				2							2	2	6	10	+4	+36	
57	19		1		1	1		1	1			1	1	7	4	-3	+33	
58	28				2		2							4	4	=		
59	8				2		2							4	2	-2	+31	
60	8			1	1		1	1				1	1	7	8	+1	+32	
61	30		1		1	1			1	1		1	1	7	10	+3	+35	
62	31		1		1		1	1				1	1	7	7	=		

(continua la descrizione)

- Colpo 44 - Raddoppio riuscito, si torna alla puntata di 1.
- " 47 - Perdita - 4, si va al raddoppio.
- " 48 - Raddoppio riuscito, si torna alla puntata di 1.
- " 50 - Pareggio, si ripete.
- " 52 - Pareggio, si ripete.
- " 54 - Perdita - 2, si va al raddoppio.
- " 55 - Pareggio, si ripete.
- " 56 - Raddoppio riuscito, si torna alla puntata di 1.
- " 57 - Perdita - 3, si va al raddoppio.
- " 58 - Pareggio, si ripete.
- " 59 - ZERO: Partager - 2, si torna alla puntata di 1.
- " 62 - Pareggio, si ripete.

COLPI	PER MAN		CH. SEMPLICI					DOZ.			COL.			TAPPETO	RICAVATO	DIFFER.	SITUAZ.
	N	R	N	R	P	D	Ps	M	1	2	3	1	2				
Rip	31		1			1		1	1			1	1	7	7	=	+35
63	9		1	1				1	1	1		1	1	7	10	+3	+38
64	21		1		1			1				1	1	7	5	-2	+36
65	9							2	2		2			6	10	+4	+40
66	13		1		1				1	1		1	1	7	8	+1	+41
67	29			1	1			1			1	1	1	7	8	+1	+42

(continua la descrizione)

- Colpo 64 - Perdita - 2, si va al raddoppio.
- " 65 - Raddoppio riuscito, si torna alla puntata di 1.
- " 67 - FINE DELLA SEDUTA, sono stufo!...

MI ACCONTENTO DELLA VINCITA DI 42 PEZZI

SU 67 COLPI - CON DUE ZERI!!!

=====

Cari Amici del CENTRO STUDI, "I 7 SAMURAY"

accaniti e sfegatati combattenti, potranno anche essere dei demoni, mai dei Santi, per cui non fanno miracoli!

Come avete potuto constatare dalla permanenza giocata, essi vanno incontro, sovente, ad alti e bassi:

Sappiatevi accontentare!

Quando, sul vostro taccuino, segnerete +20, cioè, un quinto del Capitale di Gioco impiegato, rinfoderate le armi.

Un armistizio dopo una scaramuccia vittoriosa e un pezzo di territorio strappato al nemico, valgono di più di una estenuante vittoria finale - e possono salvarvi la pelle!

Arrivederci a presto!

E' arrivata l'ora, per me, di passare dalla ludologia ai tortellini, con l'impareggiabile Delaiti, nel miglior ristorante di Bologna: ed è tutto un "en plein"!!!