

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

FONDAMENTI

Il Silva Base in origine prevedeva una montante in vincita-perdita.

Non è un controsenso: la montante è in vincita finché non se ne perde un termine, dopo diventa una montante in perdita perché al posto che interrompere la serie, rifinanziamo di tasca la prosecuzione della stessa montante.

Lo schema del Silva-Base era quello classico, che conoscete già: si giocavano le due dozzine **D**iverse dalla sortante per la formazione della serie **DDDDD** che è la più probabile in assoluto tra le figure possibili. L'obiettivo era di portare a casa circa 25 pezzi, e lo si faceva come detto rifinanziando la progressione ogni volta che arrivava una **S**.

La montante quindi con la sortita di qualsiasi numero prevedeva l'impiego di 4 pezzi sulle due dozzine **D**, che in caso di vittoria sarebbero diventati sei, da reimpiegare tutti in vincita per farli diventare nove, poi da otto a 12 e da 12 a 18, da 18 a 27. Valeva una vincita di 24 pezzi netti. Se si perdeva un passo della progressione si mettevano altri soldi di tasca e si proseguiva con regole ferree fino all'attivo voluto.

Ad esempio, per la permanenza:

23
12 (D)
23 (D)
1 (D)
9 (S)-Colpo perso
13 (D)
25 (D)
7 (D)

si giocava la progressione

23 Osservazione, giochiamo 4 pezzi su 1^a e 3^a dozzina..

12 -4 +6 attivo giochiamo 2^a e 3^a
23 -6 +9 attivo, 8 pezzi su 1^a e 3^a
1 -8 +12 attivo, 12 pezzi su 2^a e 3^a
9 -12 PERSO.
13 -18 (si mettevano i 18 pezzi di tasca nuovamente su seconda e terza) +27
25 -26 +39
7 -38 +57 partita chiusa con l'attivo voluto.

Il conto è presto fatto.

Con l'arrivo del 9 alla quinta boule ho perso i miei 4 pezzi iniziali, più quelli vinti, che non conto nel passivo. I miei pezzi persi però sono diventati tre perché alla terza puntata avrei dovuto giocare 9 pezzi ma ne ho giocato solo 8.

Situazione di cassa, -3 pezzi.

Ho messo quindi 18 pezzi (per un passivo totale di -21) per proseguire la montante, che sono diventati 27, poi ne ho messo 26 (ma dei miei ce ne sono solo e sempre 18) ed infine ne ho messo 38 che sono diventati 57, portandomi ad un attivo totale di +38 pezzi e facendo chiudere ampiamente la partita.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Il metodo Silva-Base prevedeva secondo logica che si dovesse arrivare a vincere tre colpi di seguito (figura DDD) a condizione che i colpi vinti e persi fossero in parità o quasi, oppure, se il rapporto vinti- persi era sbilanciato a favore di questi ultimi, prevedeva la vittoria di quattro colpi di seguito per il recupero di tutti i passivi ed il vantaggio di cassa.

Lo stoploss era a 378 pezzi, che erano la conseguenza di un intervento massimo di 63 pezzi a dozzina.

Questo voleva dire che in una serie di 10 attacchi se ne dovevano perdere almeno 8.

La teoria mi dice che in un ciclo di 37 boules troverò **mediamente** una serie da 3 S, uno zero, e tre serie da due S. Totale 10 colpi perdenti.

Il resto quindi sono 27 D, che sono vincenti.

E questo dovrebbe mettermi abbastanza al sicuro da potere affrontare la ruota cercando le 4 D che mi fanno chiudere in ogni caso l'attacco.

Sembrava un sistema blindato, ma in realtà non sono poi tanto rare le esposizioni stratosferiche.

La pratica mi ha fatto vedere, boules reali alla mano, che gli scarti sulle D e le S arrivavano a far puntare anche 3000 pezzi a dozzina, una cosa francamente insostenibile oltre che stupida, dato che in una permanenza è abbastanza facile trovare una serie di S alternate a D e ad un paio di zeri, come questa:

D-D-S-D-S-S-D-D-0-D-S-0-D-S-S-D-D-S

che ci fa rapidamente esporre un monte di pezzi, facendoci venire un infarto mentre aspettiamo le 4 D di seguito che ci fanno pareggiare i passivi ad andare in attivo.

Vi invito a fare i conti su quanto avreste dovuto puntare al colpo 19 per proseguire la progressione...

Da qui in poi sono nati tutta una serie di accorgimenti, che poi sono quelli classici, e cioè ripartizione dello scoperto su più scaglioni anche a differente impatto, parzializzazione degli attacchi su una figura predefinita, e così via.

Alla fine, dopo letteralmente centinaia di migliaia di boules testate a mano, ho visto che siccome non potevo battere il "nemico", e cioè la "S", tanto valeva che mi facesse guadagnare dei soldi, e allora l'ho ficcata dentro tutte quelle D, e così è nato il "Silva" che conoscete con le sue differenti formule.

Ciò non toglie però, che i concetti fondamentali del "Silva-Base" (chiamiamolo così) siano validi e che si possano sfruttare per un attacco piccolo ma tutto sommato abbastanza poco espositivo.

E quindi eccovi il "SilvaZero".

Se avete letto il mio pezzo sulla capitalizzazione sapete che, per come la vedo io, DUE soli (...soli?) pezzi al giorno e molta MOLTISSIMA pazienza ci fanno diventare agiati senza rischiare molto, e questo metodino potrebbe essere utile a capire COME fare due pezzi al giorno movimentando davvero pochi pezzi. Vi dico subito che sarà di una noia mortale, ma come sapete, per me **giocare, non è un gioco...**

Partiamo dal fatto che le serie devono presentarsi secondo una determinata frequenza, come abbiamo visto sopra, e cioè: una serie da due S ogni nove colpi, una da tre S ogni 27, una da 4 ogni 81, e così via.

Adesso però, possiamo anche aspettarci che le serie si rincorrono tra loro?
A mio avviso, No.

E nemmeno secondo la legge della formazione delle figure.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Chiaro che se le figure che ricerchiamo sono le più semplici, possiamo aspettarci un'agglomerazione di attacchi perdenti, prima o poi, ma se cerchiamo di rendere difficile la vita alla roulette avendo un po' di pazienza noi, affronteremo la lotta più tranquilli.

Va bene: di pazienza non ne basterà un po', dovremo averne **davvero molta**.

In più, non saremo MAI sicuri di vincere, ma possiamo almeno dire che, per farci perdere, la ruota dovrà darsi da fare... e anche parecchio.

E allora, se noi attendiamo che una serie di almeno TRE o più S (che sia da 23 S non ci interessa, basta che siano almeno tre) si interrompa, **scommetteremo che a seguire non si ripresenti una serie di S successiva, e quindi giocheremo per la D.**

L'attacco durerà TRE colpi: se li vinciamo, in pratica triplichiamo il capitale di partenza e ci avanza pure un pezzo. Un attacco quindi, in tutto, potrà durare al massimo sei colpi. I tre che vogliamo vincere ed i due ove interveniamo noi con la nostra tasca, più il "sesto colpo" che in casi particolari servirà a far aumentare l'attivo o addirittura in un caso ad andarci, in attivo. Lo vedremo nel dettaglio.

Con un attacco vinto, in ogni caso, si va a casa con almeno tre pezzi di guadagno.

Esempio:

21

24

16

14

8:

Con l'uscita dell'8 si è interrotta la serie della seconda dozzina.

A questo punto abbiamo detto che scommetteremo che non si formi immediatamente la serie successiva, che sarebbe della prima dozzina, e giocheremo UN SOLO COLPO.

"Ma...JTK, non avevi detto TRE colpi?"

Si. Avevo anche detto: Pazienza....

Dopo il primo colpo, **attenderemo una nuova serie di almeno tre S per giocare il secondo colpo.**

Ovvio che prima o poi capiterà che ci sia SSDS, che "tradotto" in permanenza reale vuol dire 23-14-15-36-33, ovvero due serie consecutive, ma quanto spesso può capitare rispetto alle figure vincenti?

Così facendo, abbiamo "costruito" fittiziamente una chance che ci permetta di incontrare con una ragionevole probabilità una D piuttosto che una S.

A questo punto possiamo imbastire col Silvazero un attacco che a dispetto delle esposizioni a volte estreme del Silva-Base possa sfruttare la migliore probabilità di incontrare una D.

Faremo in maniera di intervenire al massimo due volte nella formazione della montante, per poi eventualmente accusare la perdita e salire con il pezzo base al successivo attacco, per il recupero.

Prendo un giorno a caso, (Ok, non è a caso, è particolare....) il 14 febbraio. Dopotutto è il periodo giusto...

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Amburgo, Tavolo 1, 14 febbraio 2001:

26
16
14
16 Si forma una serie.
33 Serie da tre interrotta, giochiamo 1^-2^
dozzina
25 Colpo perso, cassa -4
11
12
19
5
26
17
30
5
29
35
7
28
32
26
25
18 Serie interrotta.
1 Colpo vinto.
2
6
19 Serie interrotta.
35 Colpo vinto
6
31
7
32
10
3
35
12
00
29
31
27
21 serie interrotta.
35 Colpo vinto e partita chiusa a +9 di cassa.

L'attacco è andato abbastanza liscio, ho perso il primo attacco ed ho messo sei pezzi andando a -10. i tre colpi vinti successivi mi fanno chiudere la partita.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

I CASI PIÙ FREQUENTI

Vediamo alcuni casi di gioco: Tralasciamo per un secondo le S e le D e prendiamo altre lettere, e cioè le **V** (=vinte) e le **P** (= perse) che si riferiscono agli attacchi, ognuno di un colpo.

Poniamo di avere perso i primi due colpi di seguito, impegnando di tasca 4 pezzi base e 6 pezzi.

La situazione è di -10 pezzi, poi mettiamo altri 8 pezzi (che sono l'ultimo intervento che facciamo) ed incassiamo -8\12, -12\18, e -18\27 con un attivo totale di 22 pezzi, meno i 10 di passivo, +12.

La figura che si forma è PPVVV

La situazione è di due attacchi persi e tre vinti di seguito, che è la condizione (quando siamo in regime di parità tra attacchi vinti e persi) per andare in attivo.

Se avessimo perso i due attacchi più in là nella progressione, **avremmo avuto bisogno di vincere almeno due attacchi di seguito per andare in attivo**, ad esempio:

-4\6

-6\9

-8 perso

-12 perso

-18\27

-26\39

- In questo caso limite abbiamo perso il terzo colpo e la cassa è andata a -3 nel globale. VVP

Abbiamo proseguito mettendo di tasca 12 pezzi e perdendo, andando a -15. Figura VVPP

Abbiamo poi messo 18 pezzi (ultimo intervento) ed in tutto ne abbiamo guadagnato 7 nel globale con due vittorie di seguito. VVPPVV

Se avessimo interrotto la serie al quinto colpo, con la figura VVPPV, nonostante i colpi vincenti fossero più di quelli perdenti, saremmo stati in passivo di 6 pezzi.

Ecco la ragione del colpo in più.

- Se vinciamo il primo colpo e perdiamo il secondo, i due colpi successivi ci portano a +6, figura VPVV. Qui a differenza dell'esempio precedente, in caso di VPVPV siamo ancora in passivo e quindi dobbiamo giocare il successivo colpo, per un VPVPVV per un +10 pezzi.
- Se perdiamo il primo, andiamo in attivo, con la figura PVV, di 3 pezzi che possono diventare 9 con la PVVV. A voi la scelta.
- La figura PVVPV ci fa tornare a ZERO ed è quindi ovvio che si ricominci l'attacco.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

VEDIAMO UN CASO PIÙ COMPLICATO

Uno dei casi peggiori che con queste regole ci può capitare è proprio questo appena descritto, di vincere i primi due colpi e di perdere gli altri tre. Il passivo totale in questo caso come si vede è di 33 pezzi.

- Se vinciamo i primi due colpi e perdiamo il terzo, siamo a -3. Dobbiamo mettere 12 pezzi, e se vinciamo andiamo a +3 nel globale. Figura VVPV.
 - o **Se vogliamo, ci accontentiamo e chiudiamo l'attacco**, oppure andiamo a giocare il quinto colpo per guadagnare 12 pezzi. La figura che si forma è la VVPVV.
 - o Se perdiamo però il quinto colpo (figura VVPVP) dobbiamo per forza aggiungere soldi una seconda volta ed il nostro passivo schizzerà a -41.
 - o Se vinceremo quello ed il successivo (Figura VVPVPVV) avremo un attivo di 17 pezzi, **ma io lo sconsiglio vivamente e mi accontento in ogni caso di tre pezzi di attivo senza rischiare troppo.**

Credo di avere fatto gli esempi dei casi più frequenti.

A questo punto la regola che possiamo enunciare è la seguente:

In una partita qualsiasi, si va in attivo in ogni caso quando gli attacchi vinti di seguito sono più degli attacchi persi di seguito.

Se perdo un attacco quindi ne dovrò vincere subito dopo due di seguito, se ne perdo due ne dovrò vincere tre di seguito, se ne perdo tre....lascio il gioco ed accuso la perdita.

Adesso oltre all'esempio di gioco già fatto, vediamo lo stesso giorno di qualche altro anno sempre ad Amburgo.

Segnerò solo i colpi vincenti, oramai dovrebbe essere chiaro il momento dell'attacco. A seguire spiegherò come si gestiscono i recuperi dei passivi accumulati.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Amburgo 14.02.2000

1
36
33
13
21
16
28
18 Vinto
34
1
8
2
00
5
7
6
27
31 Perso. (La sortita dello zero non ha influito perché non si era interrotta la serie della prima dozzina. Quando lo zero interrompe una serie non si considera come colpo di interruzione e si procede ad una nuova rilevazione. Una successiva serie da 3 della prima dozzina ci ha dato il momento dell'attacco).
33
35
12
9 Perso. Intervengo un'ultima volta.
2
28
22
11
18
7
18
14
28
11
13
1
15
10
00
12
8
15

7
12
36
12
28
13
4
21
34
4
5
27
21
18
3
35
00
24
19
9
20
32
10
4
18
24
35
4
8
31
27
33
17
1 Vinto
11
15
34
34
14
21
13
19
33
32 Perso. Passivo di 24. Inizio il recupero. (vedi sotto sezione recuperi)
7
24
35
27
29

8
29 Vinto
11
21
35
6
36
31
00
24
20
19
25
7 Vinto
11
1
18
16 Perso. -36, ricomincio il recupero
23
20
23
8
16 Vinto
2
16
27
21
6
1
4
18
26 Vinto
20
30
36
1
28
13
11
00
31
25
28
21
35 Vinto. Partita chiusa a +41.
Passivi precedenti - 36, totale +5 (Vedi sezione recuperi per la spiegazione)

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Amburgo 14 febbraio 1999

6	36	1
6	21	7
7	29	12
21	11	14
27 Vinto	14	22 Perso. Passivo totale -46. Divido per due. Gioco 24 pezzi
18	26	21
00	31	31
3	14	22 Vinto
00	31	13
28	36	9
32	32	34
28	14	27
32	29 Vinto	29
28	3	3
13	14	6 Perso -70
21 Perso	23	25
20	33	22
8	6	34
25 Vinto	15	32
16	5	24
32	10	19
13	6	4
23	17	19
36	4 Vinto	23
28	21	3
16	25	00
8	18	15
32	21	27
19	5	33
31	35	16
16	9	36
34	35	7
4	11	5
5	29	12
1	1	31
33	13	11 Vinto
25 Perso	5	20
32	11	8
14	24	29
22 Perso partita chiusa a -30. Inizio il recupero dividendo per due il passivo ed utilizzandolo come base. La prossima puntata sarà 16 pezzi.	29	17
27	1	19
6	2	26
23	34	27
18	1	14
34	11	9
5	30	35
19	26	13
16	12	7
34	28	31
	8	12
	4	

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

26	10	34
23	5	22
4	6	32
13	29	7
17	24 Vinto	5
2	26	7
17	11	7
00	14	14
6	17	25 Vinto
14	00	27
11	4	27
16	2	7
16	25	30 Vinto partita chiusa. +190,
3	18	Passivo precedente -160. cassa globale
15	33	+30
8	3	
4	11	
21	12	
8	23	
36	34 Vinto	
13	32	
24	8	
18	32	
7	10	
13 Vinto	16	
14	15	
26	16	
17	21	
32	34	
16	31 Perso -160	
11	16	
5	8	
26	8	
34	8	
22	31	
10	17 Vinto	
25	28	
9	27	
3	3	
6	29	
34	11	
30 Perso -106	22	
5	22	
23	36	
34	6	
25	2	
24	20	
10	11	
25	12	
2	26	
36	22	

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Amburgo 14 febbraio 2002:

29	9	21
23	14	23
4	2	24
1	27	34
19	30	33 Perso. Partita chiusa a -18
16	27	Recupero dividendo per due e gioco 10 pezzi .
10	31	29
21	2	35
00	7 Perso.	26
32	00	18
34	20	15 Perso. -28.
5	24	8
25	8	5
14	32	00
32	36	21
20	2	15
21	5	7
00	13	25
5	00	8
9	5	1
24	28	29
22	1	19
25	21	12
8	1	8
20	31	13
1	32	36
12	12	10
19	5	23
34	6	24
14	4	9
1	15	16
14	23 Perso.	11
1	14	5
32	5	2
17	27 Vinto.	27
34	10	36 Perso. -42
6	36	5
27	27	10
20	34	00
30	26	18
25	32	35
15	28	19
32	8	25
24	36 Vinto	9
20	12	24
1	15	32
17	10	24
30	6	31
	00	17
	12	4
	24	

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

4	
26	
34	
18	
22	
29	
5	
4	
15	
21	
6	
4	
36	
34	
11	
21	
1	
7	
10	
31	
30 Perso -64	
32	
15	
31 Vinto	
9	
15	
36	
10	
10	
6	
28	
4 Vinto	
14	
5	
12	
18	
5	
00	
21	
35	
31	
20	
5	
18	
36	
34	
27	
21	
34 Vinto partita chiusa +76, cassa globale +12	

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Amburgo 14 febbraio 2003:

25	32	22
14	36	11
00	24	20
10	26	00
31	12	30
25	3	20
14	6	21
33	7	17
6	12	23
15	19	29
11	5	8 Vinto
23	22 Vinto	21
11	26	25
36	30	18
21	27	2
00	18	2
32	25 Vinto	27
11	26	13
4	30	25
16	32	28
36	32	25
23	20	18
34	15 Perso	35 Vinto
2	26	00
26	32	00
3	30	17
2	2	26
30	4 Perso	9
27	18	23
3	36	29
22	2	24
18	12	12
28	15	19
23	24	00
9	4	34
11	18	4
14	00	31
25	18	15
7	18	29
16	33	21
28	20	11
23	34	16
11	26	21
24	30	18
2	15	5
12	19 Perso partita chiusa -33.	23 Vinto partita chiusa. Globale cassa
32	Recupero.	+8
19	36	
	6	
	18	

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Bene, ho preso lo stesso giorno di 5 anni differenti proprio per evitare dubbi sul fatto che abbia scelto permanenze “amiche”.

Adesso torniamo alla nostra capitalizzazione e vediamo quanto ci mettiamo a perdere 500 pezzi prima di vincerne due, giocando con questo sistema:

Il caso peggiore che ci può capitare, come sappiamo, è che perdiamo 33 pezzi tutti insieme, a causa della formazione della SSDS per tre volte consecutive.

Questa formazione deve quindi verificarsi 15.15 volte di seguito per farci perdere tutti i 500 pezzi.

Mettiamoci anche qualche zero se vogliamo, ma ricordiamoci che noi giochiamo un solo colpo per attacco! In questo modo quindi, lo zero incide unicamente se arriva nell’unico colpo che giochiamo, per cui ce lo possiamo aspettare ogni 37 attacchi, e cioè ogni 12 partite da tre colpi.

Se le vinciamo tutte, queste partite ci danno un attivo pari a $9 \cdot 12 = 108$ pezzi, e allora lo zero ce lo subiamo senza patemi.

Due serie consecutive delle quali la prima da tre (che ci danno quindi un colpo perdente) arrivano mediamente ogni 243 colpi circa. Questo perché si forma una serie fissa da 5 colpi, che ha spettanza di sortita ogni 243 colpi appunto.

Una serie da due si verifica in media ogni nove colpi. Una da tre ogni 27. Quindi in 243 colpi avremo nove serie da tre, delle quali tre saranno seguite da una serie da due, e le altre saranno seguite da nessuna serie. Quindi, per ogni attacco perso ci spettano in teoria DUE attacchi vinti.

In sei attacchi ci spettano 4 vittorie, in nove 6 vittorie, e così via.

Adesso, ognuno secondo la sua indole, può organizzare la montante che preferisce per arrivare all’obiettivo di vincita prefissato.

Io qui mi sono dato **una** partita vinta come obiettivo di giornata, il che vuol dire almeno tre pezzi netti di guadagno.

Se vi sembrano pochi rileggetevi l’articolo sulla capitalizzazione.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

LA QUESTIONE DEI RECUPERI

Questo non è un sistema che non prevede passivi, anche importanti ma MAI stratosferici.

Dopotutto, alla roulette, lo dico sempre, SI PERDE...

Sappiamo che durante una partita ci sono **inevitabilmente** dei momenti in cui si va in passivo.

E' un fatto naturale, che va affrontato con serenità, criterio, e con intelligenza.

Dagli esempi sopra abbiamo visto anche un -160 (ed altri 80 per il recupero, totale esposizione -240 pezzi) di passivo, e non sarà certo il più piccolo che affronteremo, sono certo che lo sapete.

UN INCISO: IL METODO "GARCIA" E LA SUA FILOSOFIA

Se si considera un giocatore leggendario come Garcia, il suo metodo infallibile gestiva i passivi esattamente con questa filosofia.

Se siete tra quei quattro che non conoscono il metodo, ve lo riporto brevemente. Altrimenti, saltate pure il paragrafo.

Garcia giocava sulle chances semplici, e giocava "contro" l'ultima chance sortita. Quindi, se usciva ad esempio nero, giocava rosso. Puntava un pezzo, se usciva un'altro nero puntava tre pezzi ancora sul rosso, se andava male ne puntava sette, sempre sul rosso.

Se usciva il rosso in uno dei tre colpi, vinceva almeno un pezzo e ricominciava puntando un pezzo sul nero, e così via. In pratica giocava D su una chance.

A volte però, capitava che uscivano quattro neri di seguito, e quindi a volte perdeva tutti gli undici pezzi.

Ed era un fatto naturale.

Allora che faceva???

Divideva il passivo per tre e giocava per le tre volte successive la prosecuzione della serie di neri!

Sapeva molto bene che prima o poi sarebbe uscita una serie di sette neri (o rossi) ed avrebbe recuperato tutto. Nel frattempo, tutti i colpi vinti se li incassava a parte. Appena recuperava tutto, ecco il guadagno.

Il metodo è davvero infallibile: se trovava due recuperi e non il terzo, comunque aveva recuperato una buona parte del passivo e continuava tranquillamente fino al recupero totale accusando i passivi e via via ripartendoli..

Ovvio che aveva un monte di soldi, a volte una serie da sette si fa attendere per una vita ed ogni volta l'esposizione aumenta vertiginosamente. Giocarlo equivale prima o poi a perdere tutto.

A noi non interessa giocarlo, ma la sua filosofia.

Frazionare il passivo, e poi cercare una sola serie per il recupero.

Però, Garcia giocava a pari probabilità (18 numeri contro 18, lo zero lo lasciava *en prison* e annotava il colpo successivo se la posta veniva liberata) e cercava una serie lunga.

Noi giochiamo invece con probabilità a favore e cercheremo il recupero in pochi, pochissimi colpi, ce lo possiamo permettere. Approfittiamone!

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Sappiamo che ogni partita vinta ci fa guadagnare due volte il capitale investito. Sappiamo anche che mediamente vinceremo il 66% dei colpi giocati.

Da qui ad utilizzare una montante a riduzione logica ed a ripartizione dello scoperto non ci vuole poi troppo.

Abbiamo un passivo di -30 pezzi ad esempio?

Lo dividiamo per due, per un totale di 15 pezzi. Arrotondiamo per eccesso, per arrivare a un numero divisibile per due, e siamo a 16.

-16 \ 24

-24 \ 36

-36 \ 54

Abbiamo recuperato i 30 pezzi di scoperto e dedotti i 16 pezzi di recupero abbiamo otto pezzi di attivo globale.

Se per caso perdiamo anche questo attacco in qualsiasi dei tre colpi, abbiamo due strade:

La prima è di rifinanziare anche la serie per il recupero, aumentando gli eventuali scoperti, la seconda è di giocare solo la puntata base e cercare semmai un recupero successivo.

Io non voglio dare suggerimenti. Ognuno secondo la sua esperienza potrà comportarsi come più si confà alla propria indole di gioco.

A mio avviso, ma è un fatto personale, è certamente meglio **avere pazienza** e cercare un recupero in tre colpi **senza** rifinanziare, si rischia che la serie di tre colpi vincenti si faccia attendere parecchio ma non di aumentare il volume giocato (e non è MAI un bene aumentare troppo le poste...). Aggiungeremo pertanto il passivo al precedente, ed al successivo attacco possiamo ricominciare con una nuova e più alta puntata base.

Se poi avessimo più di N pezzi di passivo, che io quantifico in 200-300, ovviamente non ci converrebbe esporre troppo per il recupero e semmai dovremmo frazionarlo ulteriormente cercando più di un recupero. Garcia ne cercava tre, possiamo farlo anche noi magari iniziando da due. L'importante è la prudenza.

Teniamo conto che prima o poi la tempesta passerà e noi dovremo essere ancora in compagnia dei nostri soldi, per poi approfittare delle serie di vincite che alla lunga inevitabilmente arriveranno.

E' preferibile quindi, in caso di persistenza di attacchi andati a vuoto, frazionare la puntata-base su più recuperi...

Sappiamo che ogni serie vinta ci fa guadagnare almeno due volte il capitale investito. Se gioco 4 pezzi ne guadagno 9, se gioco 18 pezzi ne guadagno addirittura 41, se gioco 34 pezzi ne guadagno 79.

Se il passivo diventa importante, quindi, lo possiamo dividere per più di due: avremo bisogno di più recuperi ma il pezzo-base rimarrà basso a lungo. E noi stiamo sempre giocando DUE dozzine alla volta...

All'aumento della puntata base è quindi sempre preferibile l'aumento dei recuperi necessari.

Alcuni esempi:

Un passivo di 132 pezzi lo possiamo dividere per 4. abbiamo 33 pezzi base. Arrotondiamo a 34 ed in **due** recuperi avremo 158 pezzi di guadagno globale.

Dividendo per sei avremo 22 pezzi, che ci daranno un guadagno di 51 pezzi ad attacco. In **tre** recuperi avremo 153 pezzi di guadagno.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

Dividendo per dieci avremo 13.2 pezzi, arrotondati a 14. Guardate che cosa succede:

-14 \ 21

-20 \ 30

-30 \ 45

in 4 scaglioni di recupero avremo recuperato QUASI TUTTO il nostro passivo, ovviamente rinunciando ai guadagni...Se il passivo divenisse importante si può comunque ovviare alle esposizioni in questo modo, con divisori che ovviamente saranno adeguati al vostro capitale di base.

Così facendo quindi possiamo tenere la puntata bassa quanto vogliamo, affrontare scarti al limite della decenza, e poi tornare serenamente in attivo quando la ruota smetterà di fare le bizzesse...

Il rapporto tra attacchi Vinti e Persi con questo tipo di selezione è a nostro vantaggio, e non potrebbe essere altrimenti data la massa di numeri giocati. Questo non toglie che a volte dovremo affrontare tutta una serie di attacchi che non si chiudono facendo aumentare il passivo....ed il nervosismo.

A volte i recuperi durano GIORNI E GIORNI.
C'è una maniera di evitare tutto questo? NO.

Però c'è certamente una maniera di esporre meno pezzi del dovuto.

Sappiamo che ci spettano più colpi **V**(inti) che colpi **P**(ersi).

La serie che dobbiamo evitare è soprattutto questa: V-V-P-V-P-V-P-V-P-V-P che non facendoci chiudere l'attacco per il recupero ci costringe ad inseguire i tre colpi vincenti molto a lungo.

Finora noi non abbiamo fatto altro che parzializzare le figure da mettere in gioco, attendendo una SSS e quindi giocando solo una parte delle figure possibili, e cioè tutte quelle che cominciavano con SSS. In seguito abbiamo anche parzializzato l'attacco giocando solo tre colpi, e infine lo abbiamo parzializzato ulteriormente giocando i tre colpi in tre distinti scaglioni, uno alla volta.

Nei miei esempi non è capitato nessun recupero particolarmente difficile né espositivo (al massimo abbiamo esposto 240 pezzi e cioè un quarto del nostro intero capitale di base di 1000 pezzi. Siamo andati alla carica dividendo sempre per due) ma sappiamo che ci saranno momenti molto più difficili.

Ebbene, per affrontarli con più tranquillità, non ci resta che parzializzare ulteriormente la figura per il recupero.

Ergo giocheremo SOLO dopo avere avuto **almeno** due P di seguito in maniera fittizia...
Perché?

Beh, sopra ho scritto come in sei attacchi ci spettano 4 V e due P mediamente...siamo d'accordo su questo? Quindi nei quattro attacchi a seguito delle due P mi spettano quattro V, e io mi accontento di averne solo tre...

Vediamo la situazione delle 5 figure possibili considerando di avere una P in più, la terza. Ovviamente i primi due colpi sono le nostre P fittizie e sono quindi fissi.

1-PPVVVP

2.PPVVPV

3-PPVPVV

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

4-PPPVVV

5-PPVVVV

Di questi attacchi, il numero 1, il numero 4 e il numero 5 **vincono** con tre V di seguito, uno (il numero 2) perde, ed uno, il numero tre, sta ancora cercando il recupero ed ha già due V di seguito, gliene manca solo una, ed al successivo colpo avrà due possibilità su 3 di aggiudicarselo.

Allo stesso modo, ponendo tre "P" di seguito fittizie come condizione di ingresso al tappeto, **nei successivi sei colpi mi spetterebbero in media 6 "V" di seguito, ed io come sempre mi accontenterei di tre.** In questo caso la situazione sarebbe ancora più rosea. Ecco perché ci conviene aspettare...

Come vedete le possibilità di gestione del recupero sono praticamente infinite. Se vogliamo darci regole fisse comunque, io dico questo:

- Per i primi attacchi di recupero dividere per due e cercare tre colpi vincenti per il recupero totale.
- Giocare SEMPRE E SOLO a seguito di almeno due colpi persi di seguito fittiziamente.
- Se il passivo sale a -200 dividere per 4 e cercare due recuperi.
- Se il passivo sale a -300 dividere per 6 e cercare tre recuperi.
- Se il passivo sale a -400, dividere per 8 e cercare quattro recuperi.

Tutti questi accorgimenti ci daranno un utile finale.

Chiaro che ci vorrà un sacco di tempo, ma qui NON stiamo giocando, qui stiamo "lavorando" per due pezzi al giorno. Se poi ne vinciamo sei in tre giorni di recuperi ininterrotti è la stessa cosa. Non perdiamo di vista gli obiettivi!

Nei miei esempi stiamo vincendo molto più di quanto necessita alla nostra capitalizzazione, quei pezzi sono il nostro "*argent de poche*" con cui paghiamo le spese vive. Ma noi alla fine dobbiamo avere in tasca ALMENO 650 pezzi in più all'anno, che equivalgono a due pezzi al giorno (e un mese dove non giochiamo perché stiamo in vacanza coi soldi vinti!). Se per caso alla fine del primo anno al posto che 650 pezzi ne avessimo guadagnati più di 3000 (che equivalgono ad un attacco da nove pezzi al giorno vinto) potremmo utilizzarli per la copertura dei passivi seguenti, oppure per accelerare la capitalizzazione del pezzo.

Per giocare il Silvazero in ogni caso dobbiamo avere la forma mentale di un cecchino, dobbiamo essere disposti ad attendere delle ore per piazzare un solo colpo mortale...

Come tutto sommato faceva Bemo Winkel.

	Le Dispense di laRoulette.it	Autore J T K
	SILVAZERO	

LA PAZIENZA DI BEMO

Parafrasando Italo Svevo, Bemo Winkel aveva davvero una pazienza degna della leggenda che lo circonda. O se vogliamo dirla meglio, aveva un metodo che gli imponeva di non giocare per ore ed ore.

Chi era questo giocatore?

Si dice che fosse finanziato da un gruppo di grandi giocatori.

Si dice che fosse un'invenzione dei casinò per attirare polli con il miraggio di vincite importanti (se ce l'ha fatta lui...)

Si dice che tutta la coreografia era fatta apposta per evitare che i casinò lo sbattessero fuori esponendosi alle critiche e perdendo clienti.

Si dicono tante cose.

Sta di fatto che era uno che di certo sapeva aspettare.

Mandava, all'apertura dei tavoli, un gruppo di persone incaricate di prendere nota delle permanenze.

Dopo diverse ore si faceva portare le annotazioni in albergo, si chiudeva in una stanza da solo, si faceva i suoi conti con una calcolatrice a mano (erano gli anni 50...) selezionava secondo il suo metodo dei numeri, bruciava tutti gli appunti ed il nastro della calcolatrice ed entrava al casinò in pompa magna in serata, giocando pochi colpi per i massimi, che peraltro venivano superati sistematicamente con la sovrapposizione delle puntate da parte dei suoi dipendenti (si favoleggia di donne bellissime ed altrettanto intelligenti).

A noi questo non interessa, ma ci interessa eccome **uno che e tanto paziente da prendere permanenze per otto ore prima di mettere un pezzo a tappeto.**

Un vero professionista solo per questo fatto, anche se fosse stato un perdente.

E comunque Winkel vinceva eccome.

Noi non potremo magari permetterci i dipendenti che trovino il momento dell'attacco mentre ce la spassiamo in spiaggia, o a sciare, ma abbiamo i display che ci aiutano (se ci fidiamo, naturalmente) per tracciare le serie perdenti, e molti tavoli a disposizione, magari la gentilezza di un giocatore che ha preso una lunga permanenza e quindi ci possiamo –dobbiamo- permettere di passare anche cinque ore al casinò senza puntare un solo pezzo.

Teniamo conto del fatto che in un'ora di fairoulette si osservano più o meno una trentina di boules, quindi 4 tavoli per 4 ore fanno 480 boules osservate.

Troveremo senz'altro in tutta la serata almeno una occasione di attacco per il recupero.

Fate anche voi i conti, in sala ci sono mediamente tre-quattro tavoli aperti, noi cerchiamo una serie lunga e quindi non capita spesso, ma questo non è un ostacolo, anzi: ci aiuta perché non dobbiamo scapicollarci a tenere nota delle permanenze tra un tavolo e l'altro come fa un chansista che gioca su più tavoli tutti i colpi...

Noi ce la prendiamo con calma e passiamo il tempo a passeggiare amenamente, a chiacchierare, a bere un bicchiere d'acqua ed a guardare gli altri giocare.

Mettiamo di avere tre tavoli sotto osservazione, e prepariamo un carnet in questa maniera:

Attacco	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Attacchiamo la prima serie da tre che si forma, poniamo al tavolo 2. Colpo vinto. Attacco sospeso in attesa di una nuova serie.

Nel carnet segneremo una V sotto il tavolo 2, alla riga 1 dell'attacco.

Attacco	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3
1		V	
2			
3			
4			
5			
6			

La nuova serie da 3 si presenta al tavolo 3. Si interrompe ed attacchiamo, perdendo il colpo. Nel carnet, rigo 2, segniamo una P sotto il tavolo 3.

Attacco	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3
1		V	
2			P
3			
4			
5			

Poi in seguito vinciamo un colpo al tavolo 2 e perdiamo di seguito all'1 e al 3, chiudendo la serie in negativo.

La nostra figura perdente sarà VPVPP

Una volta che abbiamo perso il nostro attacco, la situazione tavolo per tavolo sul carnet sarà la seguente:

Attacco	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3
1		V	
2			P
3		V	
4	P		
5			P

Ci sono due P consecutive in verticale al tavolo 3, è quindi ovvio che attaccheremo quel tavolo alla rottura della serie successiva.

Nel frattempo terremo d'occhio anche gli altri tavoli, SENZA GIOCARE, attendendo che si formi magari la seconda P al tavolo 1.

In quel caso, avremo ben due occasioni di attacco alla formazione della serie successiva. Se non arrivassero in contemporanea (ed è difficile che accada) potremmo addirittura sfruttarle entrambe. E ancora meglio, potremmo aspettare che su uno dei due tavoli si formi la terza P ed attaccare quello.

Ecco che quindi in una serata avremo molte occasioni di gioco. Teniamo anche conto del fatto che io ho fatto il discorso sulle dozzine ma ovviamente quanto detto si applica indifferentemente sulle colonne. Ed ancora, che tenere sotto controllo tre tavoli o 15 non fa alcuna differenza. Non dovete correre, non dovete fare calcoli astrusi, tenendo un carnet come quello che vi ho mostrato potete annotare con calma tutte le permanenze che volete, guardata un esempio:

Attacco	Tavolo 1	Tavolo 2	Tavolo 3	Tavolo 4	Tavolo 5	Tavolo 6	Tavolo 7
1		V					
2							P
3		V					
4	P						
5			V				
6				V			
7					P		
8	P						
9						P	
10							V
11						P	
12	P						
13		V					
14		V					
15			P				
16				P			
17						P	
18							
19				V			
20					V		

Qui si vede perfettamente come sui sette tavoli in esame abbiamo due occasioni di recupero. Una al tavolo 1 e una al tavolo 6.

Se avete capito sapete anche dire se dobbiamo o meno recuperare qualcosa, quando e quanto.

Bene, è tutto.

A voi adesso migliorare le mie fesserie.

Seguite le regole, siate realisti.

Un saluto,

JTK

James-T-Kirk@hotmail.it