

Lottosoft 10x

für Lotto 6aus49, 6aus45, Eurojackpot und Keno

Bedienungsanleitung

© 2006-2021 Detlef Kleinfelder

www.lottosoft.de

Diese Anleitung soll Ihnen helfen das Programm schneller zu verstehen und Ihre Fragen zu beantworten. Zudem werden die Möglichkeiten und die Grenzen der Aussonderungen für die Reihenreduzierung angesprochen.

Sollten trotz aller Sorgfalt noch Fragen offen sein, können Sie mich gerne per E-Mail kontaktieren unter info@lottosoft.de oder auch gerne telefonisch von Montag-Donnerstag 17-19 Uhr.

Inhalt

| | | |
|------------|---|-----------|
| 1. | INSTALLATIONSHINWEISE | 7 |
| 1.1 | Probleme beim Starten der Software..... | 7 |
| 2. | DEINSTALLATION..... | 8 |
| 3. | SYSTEMVORRAUSSETZUNGEN..... | 9 |
| 3.1 | Verzeichnisstruktur..... | 9 |
| 4. | FUNKTIONEN VON LOTTOSOFT 2010 | 10 |
| 4.1 | Datei | 10 |
| 4.1.1 | 1 Programm beenden..... | 10 |
| 4.1.2 | Info | 10 |
| 4.1.3 | Passwort eingeben und Software, registrieren | 11 |
| 4.1.4 | Einstellungen | 12 |
| 4.1.5 | Kurzanleitung..... | 13 |
| 4.1.6 | Anleitung | 13 |
| 4.2 | Tippsysteme | 14 |
| 4.2.1 | System laden | 14 |
| 4.2.2 | | 14 |
| 4.2.3 | Systeme speichern..... | 15 |
| 4.2.4 | Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII | 16 |
| 4.2.5 | Import aus der Zwischenablage von Windows..... | 17 |
| 4.2.6 | Manuelle Tippeingabe | 18 |
| 4.2.7 | Tippreihen ansehen und einzelne Tippreihen löschen..... | 19 |
| 4.2.8 | Import von Systemen im Textformat | 20 |
| 4.2.9 | Import von Systemen im Binärformat | 21 |
| 4.2.10 | Systeme im Kenojägerformat „*.ken“ laden..... | 21 |

| | | |
|------------|--|-----------|
| 4.3 | Systeme erstellen | 22 |
| 4.3.1 | Voll- und Banksysteme erstellen | 22 |
| 4.3.2 | 6er –Generator für die Garantiesysteme | 23 |
| 4.3.3 | Überschneidungsfreie Systeme | 24 |
| 4.3.4 | Zufallsgenerator | 25 |
| 4.4 | Aussonderungen..... | 26 |
| 4.4.1 | Quersumme..... | 26 |
| 4.4.2 | Zahlen | 27 |
| 4.4.3 | Jede Xte-Reihe aussondern | 28 |
| 4.4.4 | Blockaussonderung | 29 |
| 4.4.5 | Steigende und fallende Endziffern jeder nachfolgender Zahl | 30 |
| 4.4.6 | Distanzen | 31 |
| 4.4.7 | Filtergruppen – besonders geeignet für die Auswahlwette | 32 |
| 4.4.8 | Einfache Distanzen | 33 |
| 4.4.9 | Zufallsaussonderung..... | 34 |
| 4.5 | Systeme | 35 |
| 4.5.1 | Systeme zusammenfügen..... | 35 |
| 4.5.2 | Sortieren und doppelte Reihen aussondern..... | 36 |
| 4.5.3 | Systeme erweitern bzw. verkleinern | 37 |
| 4.5.4 | Zahlenumbau..... | 38 |
| 4.5.5 | System Analyse..... | 39 |
| 4.6 | Drucken | 40 |
| 4.6.1 | System ausdrucken..... | 40 |
| 4.6.2 | Einstellungen für den Tippscheindruck | 41 |
| 4.6.3 | Tippscheindruck | 43 |
| 4.7 | Lotto 6aus49 | 44 |
| 4.7.1 | Gewinnermittlung für 6aus49 und 6aus45..... | 44 |
| 4.7.2 | Gewinn –und Verlustberechnung..... | 45 |
| 4.7.3 | Aussondern mit den Daten der Statistik | 46 |
| 4.7.4 | Trefferquote im 6aus49 - Garantieermittlung..... | 47 |
| 4.7.5 | Infos über Lotto 6aus49..... | 48 |
| 4.8 | Lotto 6aus49 Statistik | 49 |

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 4.8.1 | Statistik..... | 49 |
| 4.8.2 | Lotto 6aus49 Statistik Online-Update | 50 |
| 4.8.3 | Lotto 6aus49 Statistik Analyse..... | 51 |
| 4.8.4 | Beste Kombinationen der Statistik des Deutschen Lotto | 52 |
| 4.8.5 | Die Zahlen mit den meisten Gewinnen im Rang 8 | 53 |
| 4.9 | Lottosoft Neuronal | 54 |
| 4.9.1 | LottoNeuronal87 | 54 |
| 4.9.2 | Zahlenmagic | 55 |
| 4.9.3 | Favoriten Modul1 | 56 |
| 4.9.4 | Paar Favoriten ermitteln | 57 |
| 4.9.5 | Aussonderung durch Vorhersage der Anzahl der Gewinne | 58 |
| 4.9.6 | Lotto Analyse 2 – Kombinationen Analyse | 59 |
| 4.9.7 | Prognose..... | 60 |
| 4.10 | Keno Gewinne | 61 |
| 4.10.1 | Gewinnermittlung für Keno 20aus70..... | 61 |
| 4.10.2 | Keno Liste | 62 |
| 4.10.3 | Tippfolge | 63 |
| 4.11 | Keno Statistik..... | 64 |
| 4.11.1 | Statistik ansehen | 64 |
| 4.11.2 | Keno Statistik wiederherstellen | 65 |
| 4.11.3 | Keno Statistik sichern | 65 |
| 4.11.4 | Zahlen Häufigkeit und Rückständigkeit..... | 66 |
| 4.11.5 | Statistik Analyse | 67 |
| 4.11.6 | Kombinatorik..... | 68 |
| 4.11.7 | Keno – Zahlenpaare | 69 |
| 4.11.8 | Dreier Kombinationen..... | 70 |
| 4.11.9 | Zahlenweite..... | 71 |
| 4.11.10 | Keno Statistik Online-Update..... | 72 |
| 4.11.11 | Keno Statistik Update über www.Lottosoft.de | 73 |
| 4.11.12 | Beste Kombination des Systems mit der Statistik..... | 74 |
| 4.11.13 | Beste Kombinationen der Keno-Statistik | 75 |
| 4.12 | Keno Neuronal..... | 76 |
| 4.12.1 | Modul für die Neuronale Aussonderung im Keno | 76 |

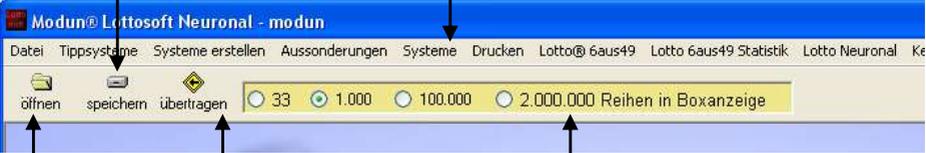
| | | |
|-------------|--|-----------|
| 4.12.2 | Statistik Auswertung für 1. Neuronale Aussonderung..... | 77 |
| 4.13 | Systementwicklung (kostenpflichtige Zusatzoption) | 78 |
| 4.13.1 | Systemverbindungen | 78 |
| 4.13.2 | Ermittlung der Besten 24er/36er Reihe bei dem eingeladenem System..... | 79 |
| 4.13.3 | Reihe mal Reihe..... | 80 |
| 5. | NACHWORT | 81 |

Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen!

Lottosoft V10 – Kurzanleitung

Systeme abspeichern

Menü Leiste, je nach Version mit weiteren Menüpunkten.



System öffnen bzw. laden

Einstellung für die Anzahl der zu erscheinenden Tippzeilen. Es wird zwar mit allen Tippzeilen alles berechnet, aber nur bis zur maximalen Einstellung von 1.000,100.000 bzw. 2.000.000 die Zeilen angezeigt. Je weniger Zeilen angezeigt werden, umso schneller die Anzeige der Zeilen in den Anzeigeboxen.

The screenshot shows the software interface with a menu bar containing 'Datei', 'Tippsysteme', 'Systeme erstellen', 'Aussonderungen', 'Systeme', 'Drucken', 'Lotto@ 6aus49', 'Lotto 6aus49 Statistik', and 'Lotto Neuronal'. Below the menu bar, there are buttons for 'öffnen', 'speichern', and 'übertragen'. To the right, there are radio buttons for '33', '1.000', '100.000', and '2.000.000', followed by the text 'Reihen in Boxanzeige'. The '1.000' option is selected.

Wichtig:

Wenn Sie eine Berechnung, Aussonderung durchgeführt oder ein System erstellt haben, erscheint auf der rechten Seite des aktuellen Formulars das neue System. Mit dieser Funktion wird automatisch das neu erstellte System in den Ladespeicher geladen, d.h. das System und die Software verhalten sich so als wäre das System gerade erst geladen geworden. Zuvor geladene Systeme gehen dabei verloren.

Durch diese Aktualisierungstaste wird das gerade geladene System bzw. das System welches zuvor durch die „übertragen“ in den Ladespeicher übernommen worden ist, in der darunter liegenden Box angezeigt. Wird das Formular geöffnet wird das System automatisch in der Box angezeigt.



The screenshot shows a window titled 'Gewinnermittlung für 6aus49 und 6aus42'. It contains a table with 5 rows and 7 columns of numbers. A red arrow points from the text in the previous block to the top-left corner of the table area.

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|----|----|----|
| 1 | : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 29 |
| 2 | : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 37 |
| 3 | : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 39 |
| 4 | : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 44 |
| 5 | : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 46 |

1. Installationshinweise

Die Installation ist einfach in der Handhabung und wird mit der Setup-Routine durchgeführt.

Folgen Sie den Anweisungen der Setup-Routine und klicken Sie für eine Standardinstallation, jedes mal auf die Schaltfläche ‚WEITER‘.

1.1 Probleme beim Starten der Software

Startet das Programm nicht bei Ihnen wegen einer Fehlermeldung mit dem Inhalt „...SDK_Framework Komponente fehlt „, können Sie diese Komponente (ca. 50MB) welche in der Datei „Dotnetfx4.exe“ bei www.Microsoft.com kostenlos downloaden und installieren oder Sie können auch unter www.lottosoft.de -> download, eine Software mit dieser Komponente downloaden und installieren.

Diese Komponente benötigen Sie nur einmal auf Ihrem Rechner.

2. Deinstallation

Um alle Dateien zu löschen, deinstallieren Sie bitte die Software mit Windows. Start -> Systemsteuerung -> Software

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start“ welche unten links in der Taskleiste angebracht ist. Anschließend auf Systemsteuerung und in dem Ordner „Systemsteuerung“ auf Software. Nach kurzer Zeit erscheint eine Auflistung der installierten Softwareprogramme, suchen Sie darin Ihre Lottosoft Version welche Sie deinstallieren wollen und klicken auf „Ändern/Entfernen“.

3. Systemvoraussetzungen

Betriebssysteme : Windows 10 64bit
Ram-Speicher : mindestens 2GB
Bildschirm : Auflösung 1024*768 oder höher mit mindestens 256 Farben
Prozessor : ab 1,5 GHz
weitere Hardware : Maus und USB 2.0 zur Installation
Internet-Anschluss für Statistik-Updates

3.1 Verzeichnisstruktur

| Verzeichnisname | Beschreibung und Verwendung |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| ...\Lottosoft...\Daten | Programmdateien |
| ...\Lottosoft...\Systeme für Import | Eigenen Systeme im Textformat |
| ...\Lottosoft...\KenoGarantien | Garantiesysteme |
| ...\Lottosoft...\Statistik | Statistik Dateien für Lotto und Keno |
| ...\Lottosoft...\hilfe | Hilfe Dateien im html-Format |
| ...\Lottosoft...\Schweiz | Daten für das Schweizer Lotto |
| ...\Lottosoft...\NeuroDaten | Daten für die Neuronale Berechnung |
| ...\Lottosoft...\AnwenderDaten | Daten für Tippscheindruck Wave- |
| ...\Lottosoft...\sound | Dateien für die Signale |

Ich empfehle Ihnen unter EigeneDateien ein Verzeichnis mit dem Namen Lottosoft für Ihre eigenen Systeme zu erstellen.

4. Funktionen von Lottosoft 10x

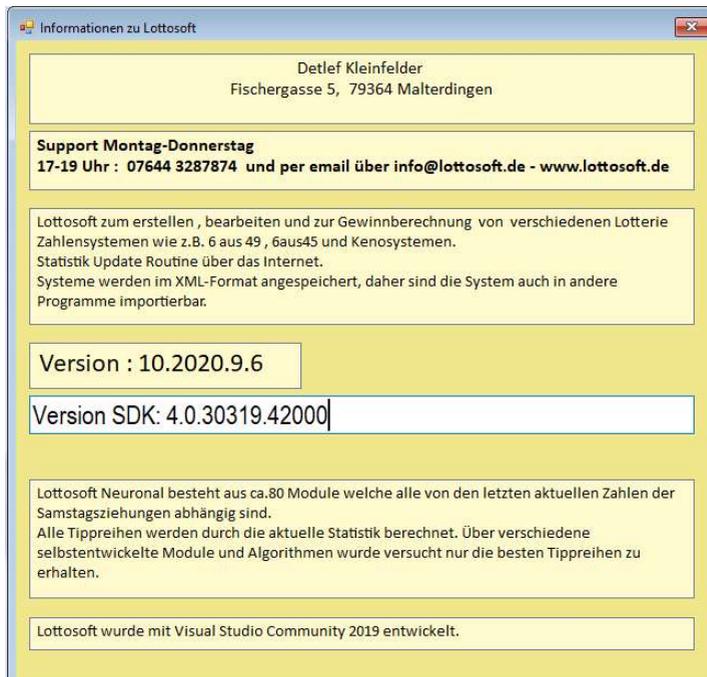
4.1 Datei

4.1.1 Programm beenden

Beim Klicken der Schaltfläche „beenden“ wird die Software beendet.

4.1.2 Info

Hier erhalten Sie Kontaktinformation direkt zum Programmierer und zu der Webseite, falls Sie weitere Fragen haben.



4.1.3 Passwort eingeben und Software, registrieren



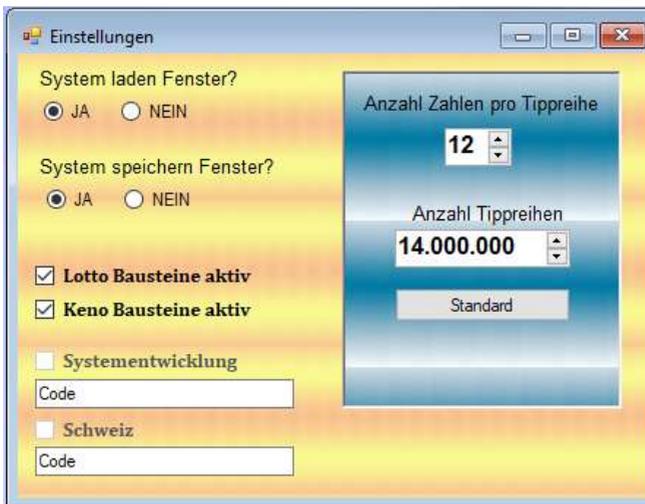
Passwort eingeben:

Um alle Funktionen benutzen zu können, müssen Sie zuerst Ihren persönlichen Benutzername mit Passwort eingeben.

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Schaltfläche **OK**.

Starten Sie nach der erfolgreichen Überprüfung der Daten die Software neu.

4.1.4 Einstellungen



Eigenschaften:

Fenster beim laden und speichern der Systeme anzeigen.

Beim Schließen des Fensters werden die Ja/Nein Einstellungen automatisch abgespeichert.

Durch anwählen der Checkboxes für **Lotto Bausteine aktiv** werden die Lotto Menüpunkte aktiviert. Durch abwählen dieser Funktion werden die Lotto Menüpunkte unsichtbar-
Diese Funktion ist vorhanden, damit man Funktionen welche generell nicht benutzt werden, deaktiviert werden können.

Codes:

Durch Eingabe von Codes können weitere Funktionen freigeschaltet werden.

4.1.5 Kurzanleitung

www.lottosoftware.de

Lottosoftware V10 Kurzanleitung

Lottosoftware soll Ihnen bei der Entwicklung von leistungsfähigen Systemen für verschiedene Lotteriesysteme.

Lottosoftware beinhaltet bereits über 250 Garantiesysteme.

Import und Export von diversen Systemen im ASCII/Textformat.

Viele Aussonderungs- und Optimierungsmodule z.B.: Aussondern anhand der aktuellen Statistik mit integriertem Analyse Tool.

Die Gewinnermittlung, Gewinn-Verlust-Berechnungen sowie die Garantiermittlung eines Systems sind schnell und einfach durchzuführen.

Lesen Sie bitte auch die Betriebsanleitung um mehr über Lotto zu lernen und besser die Möglichkeiten welche Ihnen geboten werden zu nutzen.

Fragen und Anregungen zur Anleitung bitte an:

Detlef Kleinfelder
Fischergasse 5
79364 Maltendingen
E-Mail: info@lottosoftware.de
Tel: 07644 3287874 Mo.-Do. 17-19 Uhr

Lottosoftware V10.2021 Kurzanleitung | © Kleinfelder, Detlef

1

www.lottosoftware.de

Intelligente Systeme Entwickeln und gewinnen! Lottosoftware V10 - Kurzanleitung

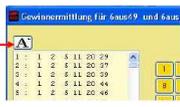


System öffnen bzw. laden

Einstellung für die Anzahl der zu erscheinenden Tippzeilen. Es wird zwar mit allen Tippzeilen alles berechnet, aber nur bis zur maximalen Einstellung von 1.000,100.000 bzw. 2.000.000 die Zeilen angezeigt. Je weniger Zeilen angezeigt werden, umso schneller die Anzeige der Zeilen in den Anzeigeboxen.

Wichtig:
Wenn Sie eine Berechnung, Aussonderung durchgeführt oder ein System erstellt haben, erscheint auf der rechten Seite des aktuellen Formulars das neue System. Mit dieser Funktion wird automatisch das neu erstellte System in den Ladespeicher geladen, d.h. das System und die Software verhalten sich so als wäre das System gerade erst geladen worden. Zuvor geladene Systeme gehen dabei verloren.

Durch diese Aktualisierungstaste wird das gerade geladene System bzw. das System welches zuvor durch die „übertragen“ in den Ladespeicher übernommen worden ist, in der darunter liegenden Box angezeigt. Wird das Formular geöffnet wird das System automatisch in der Box angezeigt.



Lottosoftware V10.2021 Kurzanleitung | © Kleinfelder, Detlef

2

4.1.6 Anleitung

Durch betätigen des Menüpunktes Datei->Anleitung wird diese Anleitung geöffnet.

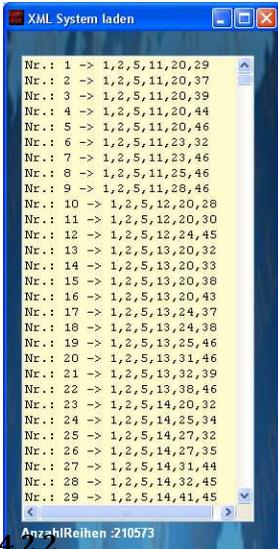
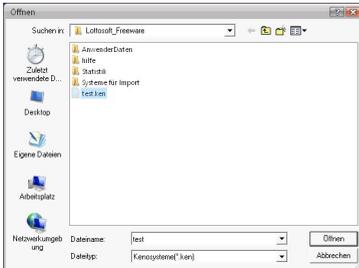
Auf dem Rechner muss dafür ein PDF-Viewer/PDF-Reader installiert sein.



4.2 Tippsysteme

4.2.1 System laden

Nach dem klicken auf die Schaltfläche „laden“ öffnet sich das Windows ÖFFNEN Dialogfenster. Laden Sie ein System mit der Dateiendung *.lotx. Sie dürfen nach dem Laden des Systems das Anzeigefenster „XML System laden“ jederzeit wieder schließen.



Nach dem Öffnen der Datei erfolgt die Ausgabe des Systems im Dialogfeld „XML System laden“.

Das System ist auch automatisch im Systeminternen Ladespeicher.

Beim Öffnen eines Aussonderungs-Fensters würde dann dieses System in der linken Systemanzeige erscheinen.

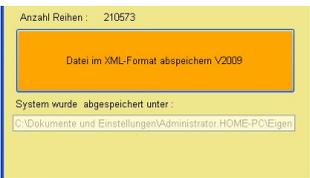
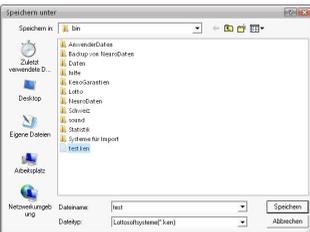
Die Systeme sind im XML-Format, d.h. gezippt und im Text/ASCII-Format.

Die Systeme haben also keine Codierung oder Verschlüsselung mehr.

Systeme können auch in andere Programme welche das XML-Format lesen können, weiterverarbeitet werden.

Auch sind im XML-Format weitere Parameter hinzufüßbar.

4.2.3 Systeme speichern



Um ein System abzuspeichern betätigen Sie die Speichern-Taste in der oberen Leiste oder gehen über Menü – Systeme – speichern.

Es erscheint das Speichern-Menü.

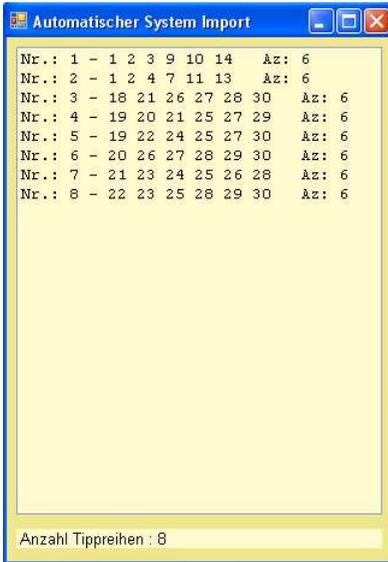
Auf der linken Seite sehen Sie die Tippzeilen welche abgespeichert werden und auf der rechten Seite können Sie eine Beschreibung für dieses System eingeben.

Durch drücken der Taste „Datei speichern“ öffnet sich ein „Datei Speichern Dialog“, geben Sie unter Dateiname den Namen der Datei an und betätigen die Taste „Speichern“. Das System wird nun abgespeichert.

Falls Sie die Endung lotx nicht hinzufügen wird diese automatisch hinzugefügt.

Nachdem das System abgespeichert worden ist, erscheint im untersten Textfeld der Dateiname inklusive Pfad.

4.2.4 Automatischer Import von Systemen im Textformat/ASCII



Mit dieser Routine können Sie Systeme im Textformat importieren. Die Zahlen können dabei mit Leerzeichen, Kommas, Semikolon oder Tabulatoren getrennt sein.

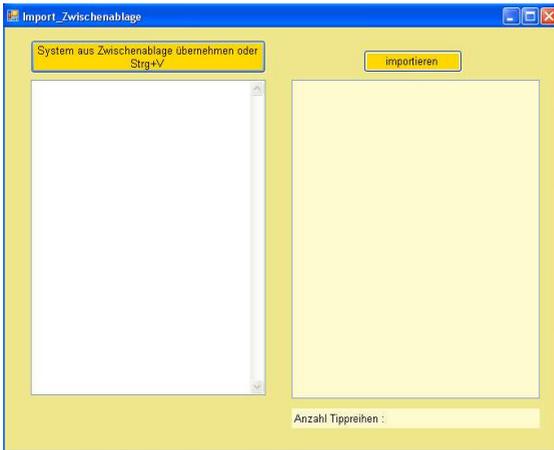
Klicken Sie auf die Schaltfläche „Automatischer Import von Systemen im Textformat“.

Es erscheint das Standard Datei-Öffnen Dialogfenster, gehen Sie in den Ordner „Systeme für Import“ und wählen Sie eines der Systeme aus.

Bei einem erfolgreichem System Import erscheint ein kleines Dialogfenster und anschließend das Import-Fenster mit dem System.

Nun können Sie über System-Speichern das System abspeichern, oder zur weiteren Verarbeitung das System durch klicken auf die **Übertragen-Taste**, dieses System in den Ladespeicher bringen.

4.2.5 Import aus der Zwischenablage von Windows

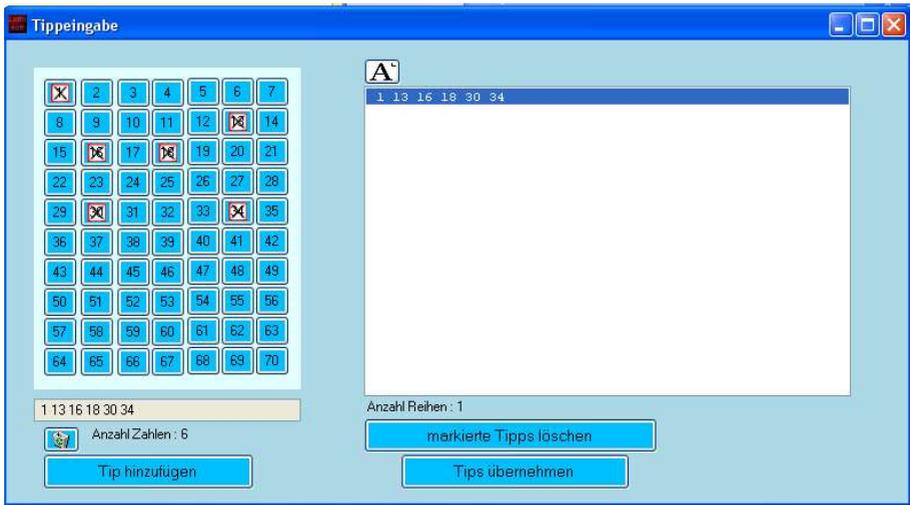


Mit dieser Funktion können Sie auf schnell Weise, Systeme welche sie z.B. auf einer Webseite sehen und markieren können und mit Strg+V in die Windows-Zwischenablage ablegen können, können sie anschließend durch betätigen der Taste **System aus Zwischenablage übernehmen...** sich in der Textbox anzeigen lassen .

Über die Taste Importieren wird das System übernommen.

Das System muss natürlich im Textformat vorliegen und die Reihen untereinander angeordnet sein.

4.2.6 Manuelle Tippeingabe



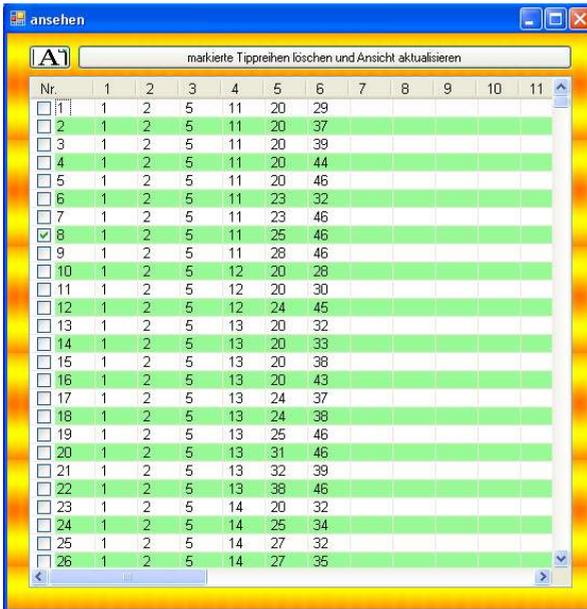
Geben Sie im Nummernblock eine Tippreihe an und drücken anschließend auf **"Tipp hinzufügen"**.

Die Tippreihen werden automatisch zum Abspeichern übernommen.

Löschen einer Reihe in der Box: markieren Sie in der Box einfach die Reihe und drücken die Taste "markierter Tipp löschen".

Sie können Systeme mit 11,12 bzw. mehreren Zahlen pro Reihe einzugeben.

4.2.7 Tippreihen ansehen und einzelne Tippreihen löschen



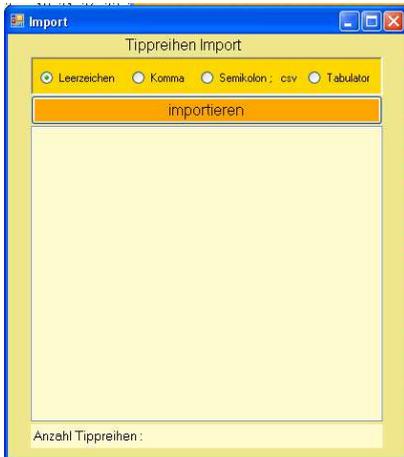
Die Tippreihen werden bei einem bereits geladenen Tippsystem sofort angezeigt.



Sollte das System nicht erscheinen, bitte die links zu sehende Aktualisierungstaste betätigen.

Löschen einer Reihe in der Box: markieren Sie links neben den Tippreihe, welche Sie löschen möchten die Checkboxes und drücken die Taste "markierte Tippreihen löschen und Ansicht aktualisieren".

4.2.8 Import von Systemen im Textformat

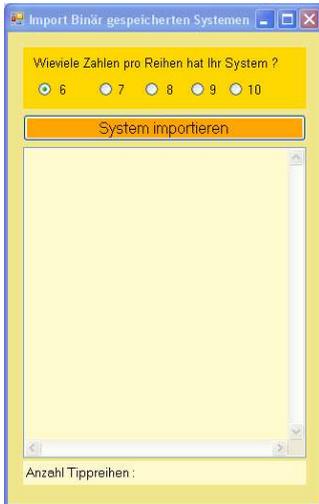


Diese Funktion ist ähnlich der Automatischen Importfunktion mit dem Unterschied, dass sie vor dem Öffnen der Textdatei das Trennzeichen der Datei einstellen müssen.

Trennzeichen: das Zeichen welches zwischen den Zahlen steht.

Durch betätigen der Taste **importieren** öffnet sich ein Dialog-Fenster um die Datei zu öffnen. Es wird anschließend vom Programm versucht die Tippreihen zu erkennen und die Reihen zu übernehmen.

4.2.9 Import von Systemen im Binärformat



Einige Programme speichern die Systeme im Binär-Format, um diese System zu importieren kann diese Funktion benutzt werden.

Stellen sie über die Radiobuttons das Lotteriesystem ein. Für Lotto 6aus49 ist es der linke Radiobutton mit der Beschriftung ,6'.

Betätigen Sie die Taste **System importieren** um das System zu öffnen.

4.2.10 Systeme im Kenojägerformat „*.ken“ laden

Mit dieser Funktion können die Systeme der Software Kenojäger und Lottosoft 2008 importiert werden.

4.3 Systeme erstellen

4.3.1 Voll- und Banksysteme erstellen

System erstellen

Reihen-Typ 2
 Reihen-Typ 3
 Reihen-Typ 4
 Reihen-Typ 5
 Reihen-Typ 6
 Reihen-Typ 7
 Reihen-Typ 8
 Reihen-Typ 9
 Reihen-Typ 10

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| X | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | X | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | X | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | X | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | 32 | X | 34 | 35 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | X | 42 |
| 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | X |
| 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 |
| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |

1 E Z

Bänke : 2 4 0 0 0

Anzahl Zahlen : 7

Anzahl Reihen : 35

Anzahl Reihen : 35

System erstellen

Nr.: 1 - 1 2 4 9 17 25
 Nr.: 2 - 1 2 4 9 17 33
 Nr.: 3 - 1 2 4 9 17 41
 Nr.: 4 - 1 2 4 9 17 49
 Nr.: 5 - 1 2 4 9 25 33
 Nr.: 6 - 1 2 4 9 25 41
 Nr.: 7 - 1 2 4 9 25 49
 Nr.: 8 - 1 2 4 9 33 41
 Nr.: 9 - 1 2 4 9 33 49
 Nr.: 10 - 1 2 4 9 41 49
 Nr.: 11 - 1 2 4 17 25 33
 Nr.: 12 - 1 2 4 17 25 41
 Nr.: 13 - 1 2 4 17 25 49
 Nr.: 14 - 1 2 4 17 33 41
 Nr.: 15 - 1 2 4 17 33 49
 Nr.: 16 - 1 2 4 17 41 49
 Nr.: 17 - 1 2 4 25 33 41
 Nr.: 18 - 1 2 4 25 33 49
 Nr.: 19 - 1 2 4 25 41 49
 Nr.: 20 - 1 2 4 33 41 49
 Nr.: 21 - 2 4 9 17 25 33
 Nr.: 22 - 2 4 9 17 25 41
 Nr.: 23 - 2 4 9 17 25 49
 Nr.: 24 - 2 4 9 17 33 41
 Nr.: 25 - 2 4 9 17 33 49
 Nr.: 26 - 2 4 9 17 41 49
 Nr.: 27 - 2 4 9 25 33 41
 Nr.: 28 - 2 4 9 25 33 49

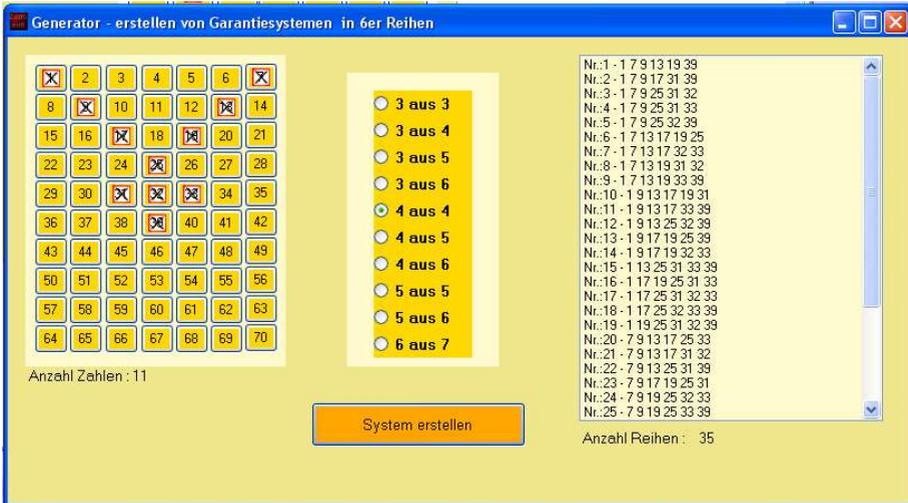
Vollsysteme erstellen:

Stellen Sie auf der linken Seite den gewünschten Lotterietyp ein, die Lotterietypen 2-10 stehe zur Auswahl.

Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen anklicken. Zusätzlich kann man bis zu 5 Bankzahlen angeben, diese dürfen mit keiner Zahl im Zahlenfeld übereinstimmen.

Mit dem betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

4.3.2 6er –Generator für die Garantiesysteme



Garantiesysteme erstellen:

Im Nummernblock können Sie Ihre gewünschten Zahlen anklicken. Mit dem betätigen der Taste "System erstellen" wird das System erstellt.

In der Mitte ist die Auswahlmöglichkeit der gewünschten Garantie:

3 aus 3, 3 aus 4, 3 aus 5, 3 aus 6 Garantie

4 aus 4, 4 aus 5, 4 aus 6 Garantie

5 aus 5, 5 aus 6, 6 aus 7 Garantie

4.3.3 Überschneidungsfreie Systeme

Überschneidungsfrei

1: 1 2 5 11 20 29
 2: 1 2 5 11 20 37
 3: 1 2 5 11 20 39
 4: 1 2 5 11 20 44
 5: 1 2 5 11 20 46
 6: 1 2 5 11 23 32
 7: 1 2 5 11 23 46
 8: 1 2 5 11 25 46
 9: 1 2 5 11 28 46
 10: 1 2 5 12 20 28
 11: 1 2 5 12 20 30
 12: 1 2 5 12 24 45
 13: 1 2 5 13 20 32
 14: 1 2 5 13 20 33
 15: 1 2 5 13 20 38
 16: 1 2 5 13 20 43
 17: 1 2 5 13 24 37
 18: 1 2 5 13 24 38
 19: 1 2 5 13 25 46
 20: 1 2 5 13 31 46
 21: 1 2 5 13 32 39
 22: 1 2 5 13 38 46
 23: 1 2 5 14 20 32
 24: 1 2 5 14 23 34
 25: 1 2 5 14 27 32
 26: 1 2 5 14 27 35
 27: 1 2 5 14 31 44
 28: 1 2 5 14 32 45
 29: 1 2 5 14 41 45
 30: 1 2 5 16 20 32
 31: 1 2 5 16 20 34
 32: 1 2 5 16 20 37
 33: 1 2 5 16 20 38
 34: 1 2 5 16 20 41
 35: 1 2 5 16 20 46

max. 4.000.000 210573

C3aus5 77 max. 1000
 C3aus3 0 max. 1000
 C4aus6 0 max. 1000
 C4aus4 0 max. 5000
 C5aus5 0 max. 25000

berechnen

2652 5 6 20 10 23 5 21 28 32 43 46

| System | 6 | 5&Zz | 5 | 4&Zz | 4 | 3&Zz | 3 |
|--------|---|------|---|------|----|------|------|
| 6AUS6 | 0 | 0 | 0 | 3 | 72 | 310 | 2654 |
| 5AUS5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4AUS4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 4AUS5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3AUS3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 3AUS5 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

3aus5 4aus5 5aus5
 3aus3 4aus4 6er

Tippreihen anzeigen

| Nr. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----|---|----|----|----|----|----|
| 1 | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 29 |
| 2 | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 37 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 39 |
| 4 | 1 | 3 | 6 | 10 | 23 | 39 |
| 5 | 1 | 3 | 6 | 13 | 33 | 46 |
| 6 | 1 | 3 | 6 | 13 | 35 | 48 |
| 7 | 1 | 4 | 7 | 10 | 23 | 37 |
| 8 | 1 | 4 | 7 | 12 | 23 | 28 |
| 9 | 1 | 4 | 7 | 14 | 21 | 31 |
| 10 | 1 | 8 | 9 | 10 | 27 | 40 |
| 11 | 1 | 8 | 9 | 15 | 25 | 49 |
| 12 | 1 | 8 | 9 | 15 | 41 | 49 |
| 13 | 1 | 12 | 14 | 16 | 22 | 38 |
| 14 | 1 | 12 | 16 | 17 | 30 | 38 |
| 15 | 1 | 13 | 18 | 19 | 24 | 33 |
| 16 | 1 | 14 | 21 | 22 | 31 | 32 |
| 17 | 1 | 15 | 25 | 26 | 34 | 36 |
| 18 | 1 | 16 | 17 | 30 | 38 | 44 |
| 19 | 1 | 18 | 19 | 24 | 29 | 43 |
| 20 | 1 | 18 | 19 | 24 | 42 | 43 |
| 21 | 2 | 3 | 7 | 10 | 34 | 44 |

System in Puffer

Überschneidungsfreie Systeme erstellen:

1. Laden Sie als erstes Ihr System ein.
2. Wählen Sie durch die Checkboxen oben mittig, die Systeme welche berechnet werden sollen.
3. Betätigen Sie die Schaltfläche **berechnen**.
 - Es werden die markierten Systeme berechnet.
4. Wählen Sie durch ein Optionsfeld oben rechts das gewünschte System welches Sie angezeigt bekommen wollen.
5. Betätigen Sie die Schaltfläche **Tippreihen anzeigen**.
6. Durch betätigen der Schaltfläche **System in Puffer** wird das aktuelle System zum Abspeichern oder Weiterverarbeiten bereitgestellt.

4.3.4 Zufallsgenerator



Hier können Sie Systeme erstellen, bei dem Zufall entscheidet welche Reihen ausgesucht werden dabei entsteht ein sehr guter Mix an Reihen.

1. wählen Sie in der linken Box Ihre Zahlen aus
2. in der Mitte Ihren erwünschten Systemtyp 2-10 anwählen
3. „System erstellen“ betätigen um die Reihen in der rechten Box anzeigen zu lassen.

4.4 Aussonderungen

4.4.1 Quersumme

Quersumme

Aussonderungen durch Quersummen uvm.

A

| | | | | | | |
|------|---|---|---|----|----|----|
| 1 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 29 |
| 2 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 37 |
| 3 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 39 |
| 4 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 44 |
| 5 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 46 |
| 6 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 23 | 32 |
| 7 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 23 | 46 |
| 8 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 25 | 46 |
| 9 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 28 | 46 |
| 10 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 20 | 28 |
| 11 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 20 | 30 |
| 12 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 24 | 45 |
| 13 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 32 |
| 14 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 33 |
| 15 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 38 |
| 16 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 43 |
| 17 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 24 | 37 |
| 18 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 24 | 38 |
| 19 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 25 | 46 |
| 20 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 31 | 46 |

Quersumm 150 450

Zwillinge 0 1

Drillinge 0 1

Mehrlinge 1

1-35 1 5

36-70 1 5

Gerade Zahlen: 1 5

Ungerade Zahlen: 1 5

Zahlenabstand 1 15

Anzahl Reihen: 94461

| | | | | | | | | |
|------|---|---|----|----|----|----|---|-----|
| 1 : | 1 | 2 | 19 | 37 | 45 | 49 | - | 153 |
| 2 : | 1 | 2 | 20 | 35 | 44 | 49 | - | 151 |
| 3 : | 1 | 2 | 20 | 36 | 44 | 47 | - | 150 |
| 4 : | 1 | 2 | 22 | 40 | 41 | 46 | - | 152 |
| 5 : | 1 | 2 | 22 | 40 | 44 | 46 | - | 155 |
| 6 : | 1 | 2 | 23 | 36 | 44 | 49 | - | 155 |
| 7 : | 1 | 2 | 23 | 37 | 39 | 48 | - | 150 |
| 8 : | 1 | 2 | 23 | 39 | 42 | 43 | - | 150 |
| 9 : | 1 | 2 | 23 | 39 | 43 | 44 | - | 152 |
| 10 : | 1 | 2 | 24 | 28 | 47 | 48 | - | 150 |
| 11 : | 1 | 2 | 24 | 36 | 43 | 45 | - | 151 |
| 12 : | 1 | 2 | 24 | 40 | 41 | 46 | - | 154 |
| 13 : | 1 | 2 | 24 | 41 | 46 | 49 | - | 163 |
| 14 : | 1 | 2 | 26 | 36 | 44 | 46 | - | 155 |
| 15 : | 1 | 2 | 27 | 34 | 44 | 48 | - | 156 |
| 16 : | 1 | 3 | 20 | 36 | 44 | 46 | - | 150 |
| 17 : | 1 | 3 | 22 | 30 | 46 | 48 | - | 150 |
| 18 : | 1 | 3 | 22 | 32 | 46 | 48 | - | 152 |
| 19 : | 1 | 3 | 22 | 34 | 46 | 47 | - | 153 |

In diesem Menüpunkt haben Sie mehrere Aussonderungsmöglichkeiten auf einmal.

1. Quersumme : die Summe aller Zahlen einer Reihen
2. Anzahl der erlaubten Zwillinge : z.B. 13-14, 25-26
3. Anzahl der erwünschten bzw. erlaubten Drillinge : z.B. 32-33-34
4. Mehrlinge: Anzahl der Vierlinge-Fünflinge-Sechslinge : max 1
5. Anzahl der Zahlen von 1-35
6. Anzahl der Zahlen von 36-70
7. Anzahl der Geraden Zahlen 2-4-6-8-10....
8. Anzahl der Ungeraden Zahlen 1-3-5-7-9...
9. minimaler bzw. maximaler Zahlenabstand zweier Zahlen.

4.4.2 Zahlen

Zahlenaussonderung

Aussonderungen durch Zahlen Eingrenzung

A

| | | | | | |
|---------------------|---------|----|-------------------------------------|----|---------------------|
| 1 : 1 2 5 11 20 29 | Zahl 1 | 1 | <input checked="" type="checkbox"/> | 3 | 1 : 1 2 5 11 20 29 |
| 2 : 1 2 5 11 20 37 | Zahl 2 | 2 | <input type="checkbox"/> | 62 | 2 : 1 2 5 11 20 37 |
| 3 : 1 2 5 11 20 39 | Zahl 3 | 3 | <input type="checkbox"/> | 63 | 3 : 1 2 5 11 20 39 |
| 4 : 1 2 5 11 20 44 | Zahl 4 | 4 | <input type="checkbox"/> | 64 | 4 : 1 2 5 11 20 44 |
| 5 : 1 2 5 11 20 46 | Zahl 5 | 5 | <input type="checkbox"/> | 65 | 5 : 1 2 5 11 20 46 |
| 6 : 1 2 5 11 23 32 | Zahl 6 | 6 | <input type="checkbox"/> | 66 | 6 : 1 2 5 11 23 32 |
| 7 : 1 2 5 11 23 46 | Zahl 7 | 7 | <input type="checkbox"/> | 67 | 7 : 1 2 5 11 23 46 |
| 8 : 1 2 5 11 25 46 | Zahl 8 | 8 | <input type="checkbox"/> | 68 | 8 : 1 2 5 11 25 46 |
| 9 : 1 2 5 11 28 46 | Zahl 9 | 9 | <input type="checkbox"/> | 69 | 9 : 1 2 5 11 28 46 |
| 10 : 1 2 5 12 20 28 | Zahl 10 | 10 | <input type="checkbox"/> | 70 | 10 : 1 2 5 12 20 28 |
| 11 : 1 2 5 12 20 30 | | | | | 11 : 1 2 5 12 20 30 |
| 12 : 1 2 5 12 24 45 | | | | | 12 : 1 2 5 12 24 45 |
| 13 : 1 2 5 13 20 32 | | | | | 13 : 1 2 5 13 20 32 |
| 14 : 1 2 5 13 20 33 | | | | | 14 : 1 2 5 13 20 33 |
| 15 : 1 2 5 13 20 38 | | | | | 15 : 1 2 5 13 20 38 |
| 16 : 1 2 5 13 20 43 | | | | | 16 : 1 2 5 13 20 43 |
| 17 : 1 2 5 13 24 37 | | | | | 17 : 1 2 5 13 24 37 |
| 18 : 1 2 5 13 24 38 | | | | | 18 : 1 2 5 13 24 38 |
| 19 : 1 2 5 13 25 46 | | | | | 19 : 1 2 5 13 25 46 |

Anzahl Reihen : 210573

berechnen

Anzahl Reihen : 69348

Hier kann für jede Position einer Zahl der Bereich eingestellt werden. Um die entsprechende Funktion zu aktivieren müssen die Checkboxes aktiviert werden.

Beispiel:

Wenn Ihre Erste Zahl zwischen 1-10 bleiben soll, geben Sie bei Zahl 1: minimal 1 und maximal 10 an.

4.4.3 Jede Xte-Reihe aussondern



Dieser Menüpunkt ermöglicht es Ihnen entweder Jede X-te Reihe auszusondern oder z.B. die Reihen **x-y** von je **z** auszusondern.

Beispiel zu 1.:

wenn Sie von 1000 Reihen jede 2.Reihe aussondern bleiben 500 Reihen übrig.
 Beispiel zu 1.: wenn Sie von 300 Reihen jede 3.Reihe aussondern bleiben 200 Reihen übrig.

Beispiel zu 2.:

wenn Sie von 1000 Reihen, Reihe 1-5 von je 10 Reihen aussondern bleiben 500 Reihen übrig.

Beispiel zu 2.:

wenn Sie von 300 Reihen, Reihe 1-2 von je 3 aussondern bleiben 100 Reihen übrig.

4.4.4 Blockaussonderung

Blockaussonderung

A

| | | | | | | | |
|----|---|---|---|----|----|----|----|
| 1 | : | 1 | 2 | 10 | 23 | 27 | 30 |
| 2 | : | 1 | 2 | 10 | 24 | 27 | 46 |
| 3 | : | 1 | 2 | 12 | 14 | 27 | 30 |
| 4 | : | 1 | 2 | 12 | 16 | 37 | 46 |
| 5 | : | 1 | 2 | 20 | 23 | 35 | 43 |
| 6 | : | 1 | 2 | 20 | 27 | 36 | 41 |
| 7 | : | 1 | 2 | 21 | 27 | 35 | 46 |
| 8 | : | 1 | 2 | 22 | 34 | 46 | 49 |
| 9 | : | 1 | 2 | 23 | 27 | 41 | 44 |
| 10 | : | 1 | 2 | 23 | 29 | 35 | 49 |
| 11 | : | 1 | 2 | 23 | 30 | 35 | 37 |
| 12 | : | 1 | 2 | 23 | 37 | 41 | 49 |
| 13 | : | 1 | 3 | 7 | 20 | 29 | 36 |
| 14 | : | 1 | 3 | 8 | 12 | 32 | 35 |
| 15 | : | 1 | 3 | 8 | 21 | 35 | 36 |
| 16 | : | 1 | 3 | 11 | 12 | 18 | 35 |
| 17 | : | 1 | 3 | 13 | 22 | 27 | 36 |
| 18 | : | 1 | 3 | 13 | 23 | 24 | 35 |
| 19 | : | 1 | 3 | 13 | 24 | 27 | 35 |

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| X | X | X | X | X | X | X |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 |
| 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |
| 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 |
| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |

| | | | | | | | |
|----|---|---|----|----|----|----|----|
| 1 | : | 1 | 8 | 12 | 22 | 27 | 32 |
| 2 | : | 1 | 8 | 12 | 22 | 35 | 38 |
| 3 | : | 1 | 8 | 12 | 23 | 33 | 37 |
| 4 | : | 1 | 8 | 12 | 24 | 35 | 38 |
| 5 | : | 1 | 8 | 24 | 35 | 38 | 46 |
| 6 | : | 1 | 8 | 30 | 35 | 38 | 46 |
| 7 | : | 1 | 8 | 33 | 35 | 42 | 46 |
| 8 | : | 1 | 9 | 22 | 29 | 35 | 36 |
| 9 | : | 1 | 9 | 28 | 35 | 44 | 46 |
| 10 | : | 1 | 9 | 34 | 35 | 43 | 46 |
| 11 | : | 1 | 10 | 12 | 13 | 35 | 49 |
| 12 | : | 1 | 10 | 12 | 18 | 26 | 46 |
| 13 | : | 1 | 10 | 12 | 26 | 37 | 46 |
| 14 | : | 1 | 10 | 21 | 22 | 36 | 49 |
| 15 | : | 1 | 10 | 21 | 22 | 46 | 49 |
| 16 | : | 1 | 10 | 22 | 27 | 34 | 35 |
| 17 | : | 1 | 10 | 23 | 35 | 46 | 47 |
| 18 | : | 1 | 10 | 24 | 35 | 38 | 46 |
| 19 | : | 1 | 10 | 26 | 37 | 46 | 49 |

Anzahl Zahlen: 7 Anzahl Reihen: 560

1 2 3 4 5 6 7

von 1 bis 1

umbauen

Blockaussonderung:

Mit dieser Blockaussonderung können Sie ein System, mit einer Gruppe von Tipps und mit der Anzahl der Treffer reduzieren.

Hier bestimmen Sie wieviel Zahlen aus den gewähltem Zahlenblock kommen sollen. Sie kreuzen zum Beispiel 7 Zahlen aus (1-7), in den zwei Nummernblöcken unten , stellen Sie ein wieviel dieser 7 Zahlen kommen sollen , in diesem Beispiel genau eine dieser 7 Zahlen.
Jede Tippreihe welche also keine dieser 7 Zahlen und/oder mehr als eine der 7 Zahlen beinhalten werden ausgesondert.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **umbauen** um das neue System zu berechnen. Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die erwünschten Reihen.

4.4.5 Steigende und fallende Endziffern jeder nachfolgender Zahl



Eine Art nach einem speziellem Muster auszusondern.

Es werden hier nur die letzte Ziffer einer Zahl betrachtet.

Die Zahlen 1-9 gelten als 1-9 und die 10 als und 33 als 3.

6 steigende Zahlreihen wären z.B. 01, 03, 15, 26, 37, 49 in diesem Beispiel ist die folgende Endziffer einer Zahl jeweils größer als die vorangegangene Zahl (1,3,5,6,7,9).

4.4.6 Distanzen

Distanzen

Aussonderungen durch Distanzen

1: 1 2 5 11 20 29
 2: 1 2 5 11 20 37
 3: 1 2 5 11 20 39
 4: 1 2 5 11 20 44
 5: 1 2 5 11 20 46
 6: 1 2 5 11 23 32
 7: 1 2 5 11 23 46
 8: 1 2 5 11 25 46
 9: 1 2 5 11 28 46
 10: 1 2 5 12 20 28
 11: 1 2 5 12 20 30
 12: 1 2 5 12 24 45
 13: 1 2 5 13 20 32
 14: 1 2 5 13 20 33
 15: 1 2 5 13 20 38

1 mal mindestens ein 3 er Abstand
 1 mal mindestens ein 12 er Abstand
 1 mal mindestens ein 9 er Abstand
 2 mal mindestens bis 3 Abstände
 1 mal mindestens bis 0 Abstände
 0 bis 0 mal 0 bis 0 er Abstände

berechnen

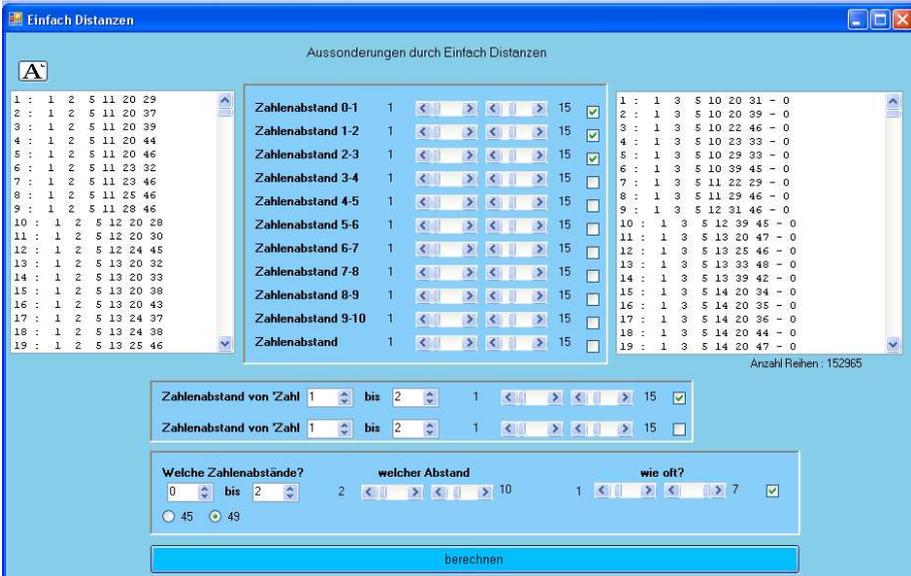
1: 1 2 5 11 23 32
 2: 1 2 5 14 20 32
 3: 1 2 11 14 26 29
 4: 1 2 11 14 35 47
 5: 1 2 11 23 26 44
 6: 1 2 11 23 46 49
 7: 1 2 14 32 35 44
 8: 1 2 20 32 35 44
 9: 1 3 12 15 27 44
 10: 1 3 12 20 23 35
 11: 1 3 15 18 27 41
 12: 1 3 15 18 27 43
 13: 1 3 15 18 27 48
 14: 1 3 15 24 27 48
 15: 1 3 15 24 37 40
 16: 1 3 15 27 30 39

Anzahl Reihen : 1257

Aussonderung durch die Einschränkungen der Abstände der Zahlen. Sie können entweder angeben wie viele Zahlen pro angegebenem Abstand mindestens oder aber auch maximal kommen sollen.

In der untersten Zeile gibt es die Möglichkeit z.B. 1-3 mal 1-5er Abstände anzugeben. Diese Aussonderungen sind besonders geeignet bei 6aus45. Um die jeweilige Funktion zu aktivieren, muss die Checkbox aktiviert werden.

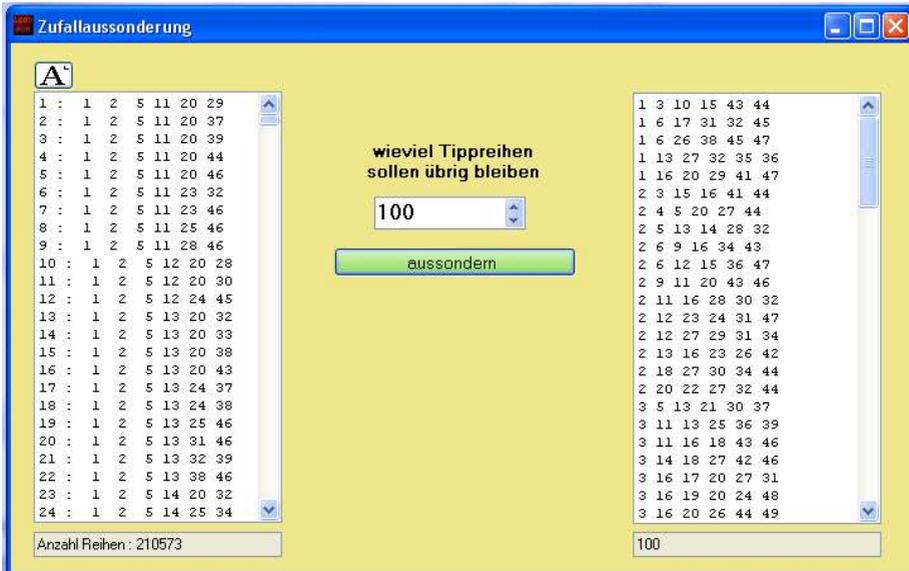
4.4.8 Einfache Distanzen



Einfache Distanzen

Einstellmöglichkeit über den Mindestabstand und Maximalabstand von jeder Zahl zur nächsten Zahl. Aktivieren Sie die Funktion, indem Sie die Checkbox anklicken. In den unteren beiden Reihen können Sie den Abstand von mehreren Zahlen bestimmen. Beispiel: wenn der Abstand von der 2. zur 4. Zahl nicht kleiner als 20 sein soll und nicht größer als 35 dann geben Sie neben „Zahlenabstand von Zahl: **2 bis 4** und daneben 20 bis 35 an.

4.4.9 Zufallsaussonderung



Zufallsaussonderung

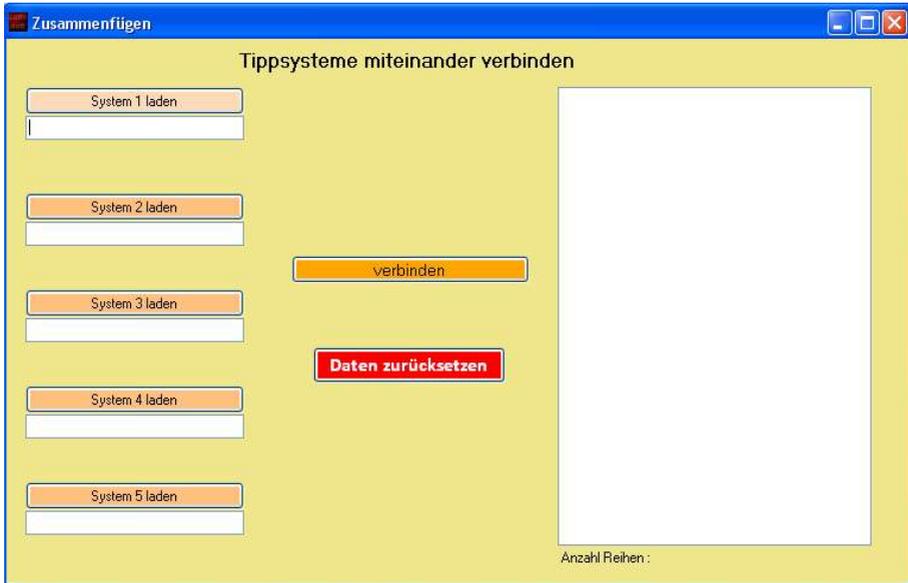
In der Zufallsaussonderung werden die Tippreihen nach dem Zufallsprinzip ausgesondert, dadurch kann ein guter Mix an Reihen entstehen.

Geben Sie im Zahlenfeld die gewünschte Anzahl an Reihen ein, welche Sie haben möchten. Diese Zahl muss kleiner sein als die Reihenanzahl des Systems auf der linken Seite.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche ‚aussondern‘. Auf der rechten Seite erscheinen anschließend die die erwünschte Anzahl an Reihen.

4.5 Systeme

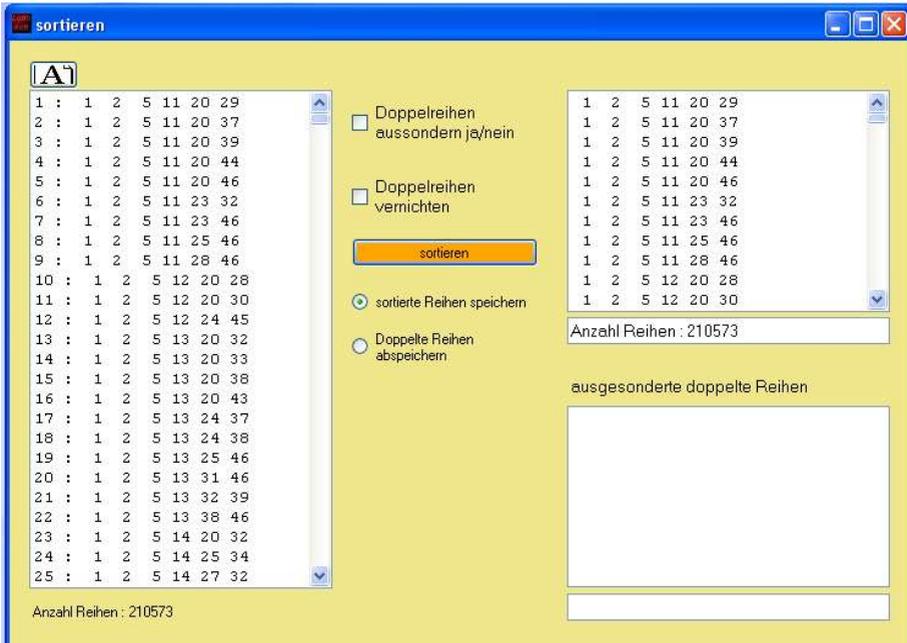
4.5.1 Systeme zusammenfügen



Systeme zusammenfügen

Hier können bis zu 5 verschiedene Systeme miteinander verbunden werden. Um Ihr erstes System zu laden betätigen Sie die Taste „System 1 laden“, es öffnet sich der Windows Datei Öffnen Dialog. Wählen Sie Ihr erstes System aus und betätigen Sie die Taste „Öffnen“ um die Datei zu übernehmen. Wiederholen Sie diese Prozedur mit den weiteren Systemen. Nachdem alle Systeme geladen sind, betätigen Sie die Taste „verbinden“ anschließend werden alle Systeme zusammengefügt und in der rechten Listbox angezeigt.

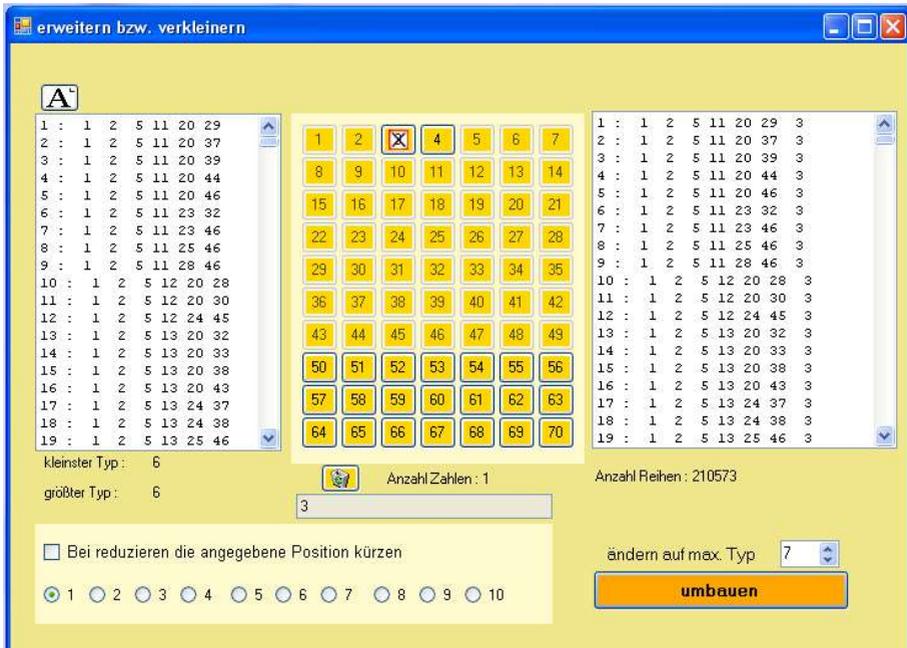
4.5.2 Sortieren und doppelte Reihen aussondern



Systeme sortieren

Tippreihen Sortieren und Doppelte Reihen im System aussondern.
 Wenn Sie ein System erstellt haben mit doppelten und unsortierten Reihen, können Sie dieses System von mehrfach gleichen Reihen befreien/aussondern und die Reihen sortieren.

4.5.3 Systeme erweitern bzw. verkleinern

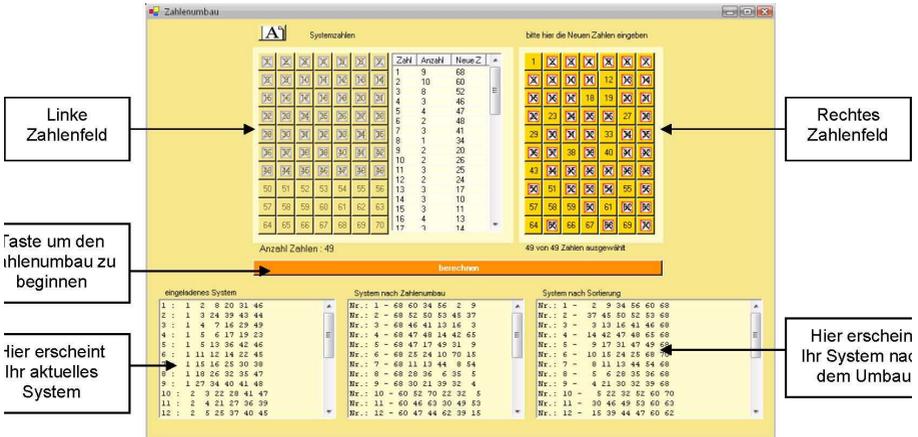


Systeme erweitern bzw. verkleinern

Hier besteht die Möglichkeit Ihre System mit einer Bankzahl zu erweitern. Es ist auch möglich Systeme zu verkleinern. Bei der Verkleinerung wird jeweils die Höchste Zahl den System in jeder Reihe entfernt. Verkürzen Sie ein 7er System auf ein 5er System werden also jeweils die zwei größten Zahl entfernt. In diesem Beispiel wird ein System mit jeweils 6 Zahlen um die Zahl 50 erweitert zu 7er Reihen.

Durch betätigen der Taste „umbauen“ wird das neue System berechnet und in der rechten Reihenanzeige aufgelistet.

4.5.4 Zahlenumbau



Zahlenumbau

Nach dem Öffnen des Menüs ‚Zahlenumbau‘ werden die vorhandenen Zahlen Ihres Systems automatisch im linken Zahlenfeld markiert.

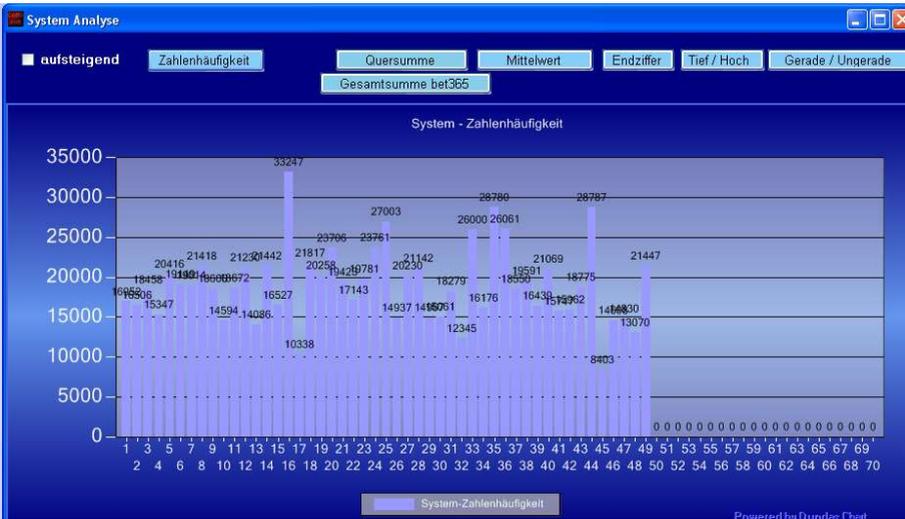
Unter dem Zahlenfeld erscheint die Anzahl Ihrer verschiedenen Zahlen. In der Abbildung ist ein 49-Zahlen System zu sehen von 1-49.

In der Mitte ist eine Liste von 1-49 mit der Anzeige wie oft jeweils die Zahl im System vorhanden ist.

Im rechten Zahlenfeld können Sie Ihre gewünschten Zahlen eingeben.

Wenn Sie alle neuen gewünschten Zahlen angekreuzt haben, können Sie auf die darunter liegende Taste berechnen drücken.

4.5.5 System Analyse



Analyse Ihres Systems

Hier kann die Zahlenhäufigkeit, Rückständigkeit, Quersumme, Endziffer, Dekaden der Zahlen der Statistik. In der linken Box kann die Anzahl der Ziehungen angegeben werden.

Zahlenhäufigkeit: Anzahl der Zahlen OPTION aufsteigend

Quersumme: Summe aller Zahlen, unterhalb des Buttons „Quersumme“ kann die Anzahl der Zahlen angegeben werden. z.B. 1-10, 2-11, 3-12 um jeweils die Quersumme des Kenotyp 10 zu ermitteln.

Mittelwert: Summe der Zahlen / Anzahl Zahlen

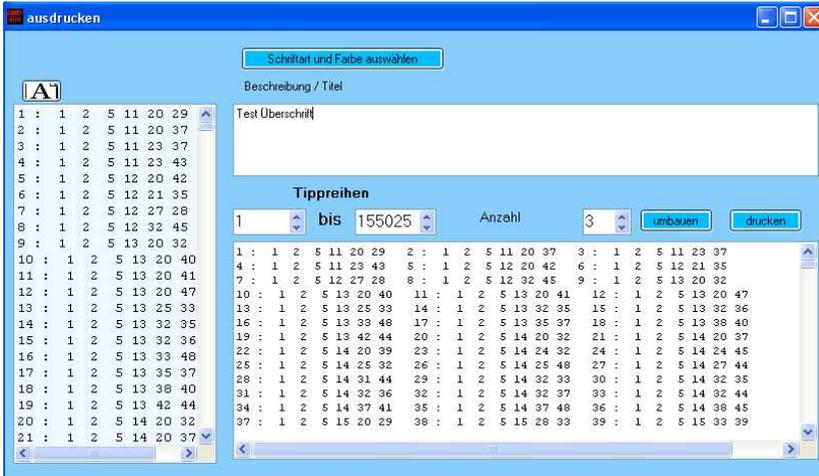
Endziffer: Summe der Zahlen mit der gleichen Endziffer

Tief/Hoch: Tief sind hier die Zahlen 1-35, hoch die Zahlen 36-70

Gerade/Ungerade: zeigt das Verhältnis der geraden zu den ungeraden Zahlen

4.6 Drucken

4.6.1 System ausdrucken



Tippreihen ausdrucken:

Mit dieser Funktion können Sie Ihre Tippreihen mit einem Drucker ausdrucken.

Sie können die Anzahl der Reihen nebeneinander ändern, sowie die Schriftgröße und –Art.

Im oberen rechten Textfeld können Sie eine Überschrift für Ihre eingeben.

Anzahl Reihen: hier stellen Sie die Anzahl der Tippreihen pro Zeile ein, achten Sie dabei auf die Schriftgröße und auf die Blattbreite

Font: hier wird mit Hilfe eines Windows-Font-Dialoges die Schriftgröße und Farbe ausgewählt

umbauen: durch betätigen dieses Buttons werden die geladenen Reihen welche in der linken Box stehen in die unten rechts liegenden Box eingefügt.

drucken: hier wird der Beschreibungstext (oben rechts) und der Inhalt der Box unten rechts an den Drucker gesendet.

4.6.2 Einstellungen für den Tippscheindruck

The screenshot shows the 'Tippschein_Einstellungen' dialog box for the '18. Lotto®: Baden-Württemberg' lottery. The interface is organized into several sections:

- Top Section:** A row of 18 numbered buttons (1-18) for selecting numbers. Below them are input fields for 'plus 5', 'Einsatz', and 'Anzahl'.
- Middle Section:** A vertical list of numbers (0, 16, 32, 48, 64, 80, 96, 112, 128, 144, 160) on the left. To the right are settings for 'KENO' (plus 5, Einsatz, Anzahl) and 'Lotto® und Auswahlwette' (Spiel 77, Super 6, Ziehungstag, Laufzeit in).
- Bottom Section:** A 'Font' button, an orange 'einen Probedruck' button, and a yellow 'Einstellungen übernehmen und abspeichern' button. There are also 'vertikal' and 'horizontal' orientation settings with numerical values (-72 and -15).

Einstellung für den Tippscheindruck:

Aufgrund ständiger Veränderungen der Tippscheine ist es teilweise nötig die Einstellungen für den korrekten Tippscheindruck zu ändern.

Hinweise:

Beim Ausdrucken des Scheines muss zuerst das Kreuz für das linke obere 1er-Feld, mit der vertikal und horizontal Einstellungsmöglichkeiten durchgeführt werden.

Danach werden die Reihen und jede einzelne Spalte eingestellt.

Stimmen Ihre Einstellungen, dann können diese mit der Schaltfläche **Einstellungen übernehmen und abspeichern** sichern.

Hinweis:

einen Stapel an Tippscheinen in den Druckereinlegen, mindestens 30-50 Stück, sodass der Blattgreifer des Druckers nicht so tief greifen muss und das Blatt genauer geführt wird.

Hier können die Grundeinstellungen für den Tippscheindruck eingestellt werden.

Im oberen Pull-Down-Menü muss als erstes Ihr Bundesland eingestellt werden. Änderungen müssen mit „Einstellungen übernehmen und abspeichern“ abgespeichert werden.

Die wichtigsten Tippscheine sind bereit voreingestellt, sollte ein Tippschein dennoch Fehlen oder sich im Laufe der Zeit verändert haben, dann stellen ich die Daten gerne für Sie neu ein (Kostenpflichtig).

Der Tippscheindruck:

Hier haben Sie die Möglichkeiten das Bundesland einzustellen und die vertikalen/horizontalen Positionen beim Tippscheindruck zu justieren.

Es besteht die Möglichkeit einen bestimmten und einen Bereich von Tippscheinen zu drucken sowie alle Tippscheine auf einmal.

Unter **Font** kann die Schriftgröße und Art eingestellt werden.
(Empfehlung : Fett)

Drucker Empfehlung:

Ich kann meine Kunden den Canon Pixma IP 3000.

Viele Kunden haben diesen oder bereits neuere Modelle dieses Typs erfolgreich für den Tippscheindruck im Einsatz.

Vorteile:

günstige Ersatzpatronen, Einzelpatronen

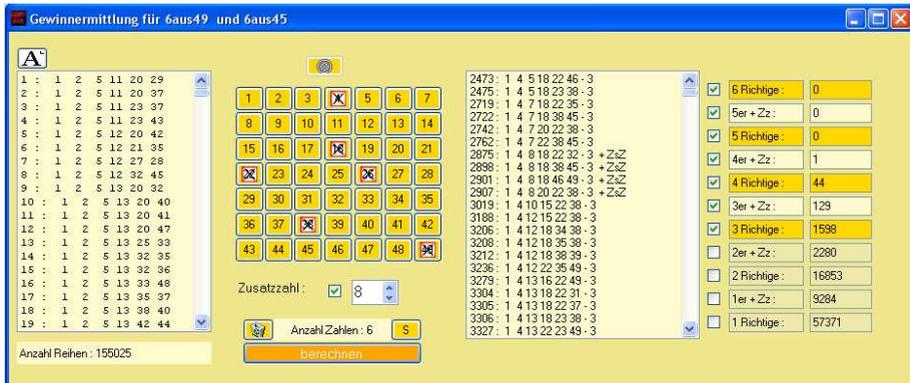
Papierschacht oben, in diesen Schacht können die Tippscheine eingelegt werden und werden direkt an die Druckerrolle transportiert ohne eine Umlenkung. Genau Papierführung der Tippscheine.

4.6.3 Tippscheindruck

- 1 Im Pull-Down-Menü muss Ihr gewünschter Tippschein eingestellt sein.
- 2 Unterhalb von „vertikal“ und „horizontal“ muss der Tippschein auf Ihr Drucker eingestellt werden.
- 3 Unter „ alle Tippscheine drucken“ werden alle Tippscheine auf einmal gedruckt.
- 4 Unter „ausgewählte Tippscheine drucken“ könne Sie die Tippscheine Drucken welche Sie einzeln oder am Stück nachdrucken wollen. z.B. 5-5 oder 2-5
- 5 Je nach Tippschein können die Einstellung „JA/NEIN“ für Spiel77 und Super6 vorgenommen werden.
- 6 Unter „Font“ kann die Schriftgröße des Zeichens welches gedruckt werden soll eingestellt werden.
- 7 Unter „einen Probedruck durchführen“ wird ein Tippschein mit einem vorgegebenen Muster gedruckt.

4.7 Lotto 6aus49

4.7.1 Gewinnermittlung für 6aus49 und 6aus45



Gewinnermittlung:

Wählen Sie bitte alle 6 Gewinnzahlen und die Zusatzzahl an und drücken auf die Schaltfläche **"berechnen"**.

Es werden die Gewinne der Tippreihen ermittelt und in den rechten Boxen aufgelistet.

Mit der **Mülleimer-Taste** löschen Sie Ihre Eingabe und mit der **S-Taste** speichern Sie die Eingabe der Gewinnzahlen.

Einstellungen abspeichern:

Durch Betätigen der Schaltfläche **S** werden die ausgewählten Gewinnzahlen abgespeichert, damit Sie beim nächsten öffnen des Fenster wieder markiert sind.

4.7.2 Gewinn -und Verlustberechnung

Gewinn Verlust Berechnung des Systems anhand der Lotto Statistik

A

| | | | | | | |
|------|---|---|---|----|----|----|
| 1 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 29 |
| 2 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 20 | 37 |
| 3 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 23 | 37 |
| 4 : | 1 | 2 | 5 | 11 | 23 | 43 |
| 5 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 20 | 42 |
| 6 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 21 | 35 |
| 7 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 27 | 28 |
| 8 : | 1 | 2 | 5 | 12 | 32 | 45 |
| 9 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 32 |
| 10 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 40 |
| 11 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 41 |
| 12 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 20 | 47 |
| 13 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 25 | 33 |
| 14 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 32 | 35 |
| 15 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 32 | 36 |
| 16 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 33 | 48 |
| 17 : | 1 | 2 | 5 | 13 | 35 | 37 |

Anzahl Reihen : 155025
Berechnung mit theoretischen Quoten

von Ziehung :
2300 - 6.11.1999

bis Ziehung :
2851 - 29.5.2010

berechnen

STA:2300 NR: 50 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 126 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 170 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 383 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 421 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 723 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 2497 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 2628 - 4 Richtige - 41 Euro
 STA:2300 NR: 2671 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 2726 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 4440 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 4441 - 4 Richtige - 41 Euro
 STA:2300 NR: 4442 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 4443 - 3 Richtige + Zzahl - 24
 STA:2300 NR: 4457 - 3 Richtige - 10 Euro
 STA:2300 NR: 4467 - 3 Richtige - 10 Euro

27 mal 3.Gewinnrang
 675 mal 4.Gewinnrang
 3432 mal 5.Gewinnrang
 67722 mal 6.Gewinnrang
 104801 mal 7.Gewinnrang
 1373481 mal 8.Gewinnrang

Gesamtgewinn : 22602096 Euro

Gewinn in % :-64,78
 Berechnung ohne Tippscheingebühr

Diese Gewinn- und Verlust Berechnung ermöglicht es Ihnen, zu überprüfen ob Ihr System bereits in einem vordefiniertem Zeitraum einen Gewinn erwirtschaftet hat.

Durch die zwei mittleren Regler stellen Sie die erste sowie die letzte Ziehung Ihres erwünschten Berechnungszeitraumes ein.

Durch klicken auf die Taste „berechnen“ wird die Berechnung durchgeführt und das Ergebnis wird in der rechten Box angezeigt.

Liste Kennzeichnung:

„STA:“ steht vor der Nummer der Statistik

„NR.“: die Nummer der Tippreihe Wie viele Richtige Theoretischer Gewinn In der darunter liegenden Box gibt es eine Auflistung aller Gewinne.

4.7.3 Aussondern mit den Daten der Statistik



Um die jeweilige Funktion zu aktivieren muss der Hacken in der Combobox vorhanden sein.

Hier besteht die Möglichkeit Tippreihen welche die 6er,5er,4er und 3er Kombinationen welche in den eingestellten Ziehungstagen vorhanden sind auszusondern.

4.7.4 Trefferquote im 6aus49 - Garantiermittlung

3 Treffer
 4 Treffer
 6 Treffer

berechnen

| Sech... | Fünfer | Vierer | Dreier | in Prozent |
|---------|--------|--------|--------|------------|
| 0 | 0 | 0 | 45 | 4,8 |
| 0 | 0 | 0 | 46 | 4,8 |
| 0 | 0 | 0 | 47 | 9,59 |
| 0 | 0 | 0 | 50 | 2,4 |
| 0 | 0 | 9 | 147 | 0,9 |
| 0 | 0 | 10 | 146 | 0,9 |
| 0 | 0 | 10 | 147 | 0,9 |
| 0 | 0 | 11 | 143 | 0,9 |
| 0 | 0 | 15 | 125 | 0,9 |
| 0 | 2 | 45 | 264 | 0,2 |

Ergebnis ausdrucken

Anzahl Reihen : 1055
Anzahl Zahlen : 15

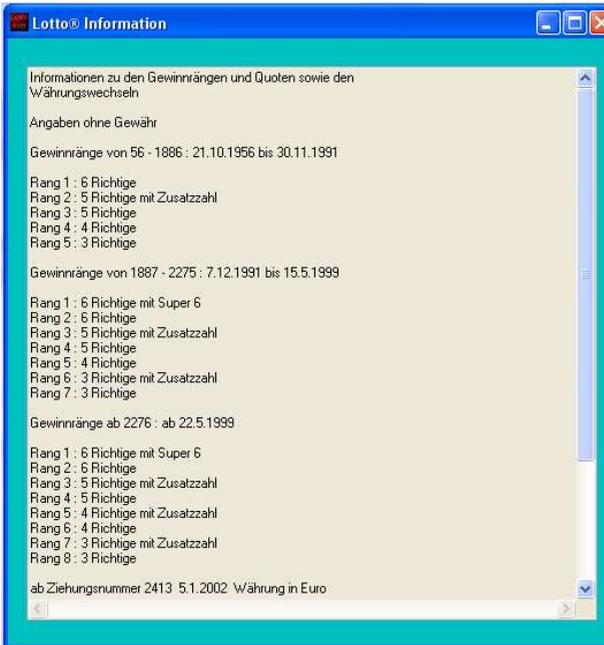
Mit dieser Funktion kann eine Garantietabelle des Systems erstellt werden.

Das System sollte nicht größer als 3.000Reihen sein und es eignet sich auch nicht jedes System für die Berechnung.

In der Mitte können Sie die Systeme ausgewählt werden, welche erwünscht sind.

Achtung: die Berechnung ist sehr Zeit –und CPU intensiv und kann durchaus mehrerer Tage in Anspruch nehmen.

4.7.5 Infos über Lotto 6aus49



Da sich in den letzten Jahren die Anzahl der Gewinnränge sich verändert haben, gibt es hier eine Auflistung dazu.
Mit diesem Wissen können Sie auch Ihre Analysen besser auswerten.

4.8 Lotto 6aus49 Statistik

4.8.1 Statistik



Lotto® - Statistik - 6aus49 - nur Samstags Ziehungen

Anzahl Ziehungen:

| Tag | Monat | Jahr | VA | Z1 | Z2 | Z3 | Z4 | Z5 | Z6 | ZZ | Super6 | Einsatz | 6+ Su... | GK1 € | 6 Rich... | GK 2 in € | 5+ZZ | GK 3 |
|-----|-------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|--------|-------------|----------|------------|-----------|-----------|------|-------|
| 19 | 12 | 2009 | 51 | 47 | 14 | 18 | 15 | 7 | 29 | 28 | 3 | 51701753,25 | 0 | 3741677,1 | 2 | 1034035 | 18 | 71807 |
| 26 | 12 | 2009 | 52 | 24 | 11 | 16 | 7 | 49 | 39 | 21 | 8 | 63088326 | 1 | 8235258,1 | 7 | 360504,7 | 41 | 38468 |
| 2 | 1 | 2010 | 1 | 3 | 43 | 30 | 6 | 32 | 31 | 17 | 2 | 52366784,25 | 0 | 3879530,2 | 2 | 104733... | 32 | 40911 |
| 9 | 1 | 2010 | 2 | 2 | 22 | 33 | 24 | 37 | 46 | 10 | 9 | 52379219,25 | 0 | 7639305,4 | 0 | 209516... | 70 | 13706 |
| 16 | 1 | 2010 | 3 | 12 | 7 | 6 | 34 | 18 | 17 | 33 | 4 | 57412774,5 | 1 | 11866117,9 | 3 | 181737... | 116 | 12373 |
| 23 | 1 | 2010 | 4 | 39 | 28 | 31 | 21 | 16 | 14 | 27 | 5 | 50718964,5 | 0 | 3657843,8 | 1 | 2926275 | 23 | 55129 |
| 30 | 1 | 2010 | 5 | 17 | 49 | 46 | 13 | 11 | 34 | 32 | 7 | 52972822,5 | 0 | 7461325,4 | 8 | 380348,1 | 49 | 27026 |
| 6 | 2 | 2010 | 6 | 15 | 10 | 22 | 34 | 41 | 49 | 36 | 2 | 57592710 | 0 | 11668645,4 | 3 | 112221... | 9 | 15997 |
| 13 | 2 | 2010 | 7 | 11 | 36 | 15 | 5 | 20 | 48 | 17 | 2 | 61503838,5 | 1 | 16271863,5 | 1 | 246015... | 13 | 11827 |
| 20 | 2 | 2010 | 8 | 10 | 24 | 25 | 20 | 47 | 2 | 38 | 3 | 50033807,25 | 0 | 2501690,3 | 4 | 500339 | 65 | 13243 |
| 27 | 2 | 2010 | 9 | 45 | 30 | 6 | 33 | 26 | 4 | 47 | 7 | 50852040 | 1 | 2542802 | 3 | 678027,2 | 16 | 79456 |
| 6 | 3 | 2010 | 10 | 38 | 39 | 35 | 27 | 13 | 18 | 21 | 2 | 50029562,25 | 1 | 2501478,1 | 3 | 667060,8 | 24 | 52114 |
| 13 | 3 | 2010 | 11 | 10 | 23 | 27 | 15 | 35 | 24 | 13 | 9 | 51827681,25 | 0 | 3736486,5 | 2 | 149469... | 15 | 86379 |
| 20 | 3 | 2010 | 12 | 30 | 21 | 24 | 6 | 20 | 22 | 45 | 0 | 52305777,75 | 0 | 7547366,6 | 3 | 697410,3 | 10 | 13076 |
| 27 | 3 | 2010 | 13 | 10 | 14 | 49 | 36 | 45 | 4 | 33 | 8 | 55672103,25 | 0 | 11626629,6 | 3 | 108780... | 20 | 69590 |
| 3 | 4 | 2010 | 14 | 48 | 40 | 24 | 13 | 32 | 12 | 19 | 8 | 51830363,25 | 0 | 2591518,1 | 13 | 159478 | 50 | 25915 |
| 10 | 4 | 2010 | 15 | 37 | 3 | 2 | 47 | 34 | 8 | 41 | 9 | 51017388 | 0 | 6257047,4 | 0 | 204063... | 13 | 98110 |
| 17 | 4 | 2010 | 16 | 10 | 11 | 35 | 38 | 17 | 16 | 37 | 1 | 56387330,5 | 0 | 10364056,6 | 3 | 751623,7 | 24 | 58736 |
| 24 | 4 | 2010 | 17 | 45 | 29 | 12 | 26 | 7 | 46 | 11 | 1 | 60854320,5 | 1 | 14853611,3 | 1 | 359164... | 30 | 50711 |
| 1 | 5 | 2010 | 18 | 19 | 16 | 10 | 39 | 36 | 49 | 29 | 4 | 47067726,75 | 0 | 3696795,2 | 1 | 1882709 | 10 | 11766 |
| 8 | 5 | 2010 | 19 | 40 | 31 | 16 | 39 | 36 | 49 | 29 | 4 | 52870407,75 | 0 | 7522957,6 | 1 | 306092... | 18 | 73431 |
| 15 | 5 | 2010 | 20 | 41 | 10 | 36 | 5 | 35 | 11 | 7 | 5 | 56252406 | 0 | 11682549,4 | 5 | 665534,6 | 34 | 41362 |
| 22 | 5 | 2010 | 21 | 19 | 12 | 39 | 13 | 49 | 43 | 31 | 9 | 60668061 | 0 | 16207865,4 | 2 | 121336... | 25 | 60668 |
| 29 | 5 | 2010 | 22 | 47 | 46 | 20 | 33 | 26 | 17 | 8 | 1 | 67809366,75 | 2 | 10605950,2 | 3 | 904124,8 | 21 | 80725 |
| 5 | 6 | 2010 | 23 | 28 | 5 | 43 | 46 | 32 | 21 | 14 | 8 | 49112529 | 0 | 2455626,4 | 1 | 196450... | 31 | 39606 |

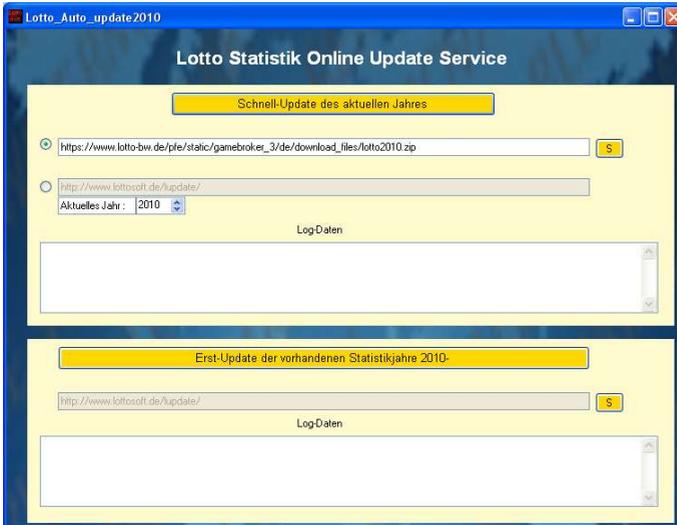
Statistik ansehen:

Die Statistik erscheint sofort. Es wird unten in der Tabelle die aktuellste vorhandene Ziehung angezeigt.

① Hier wird die aktuelle Ziehungsnummer angezeigt.

Die Statistik besteht nur aus den Samstagsziehungen.

4.8.2 Lotto 6aus49 Statistik Online-Update



Lotto Online Update:

Um das Update durchführen zu können, muss Ihr Rechner eine bestehende Online-Verbindung haben.

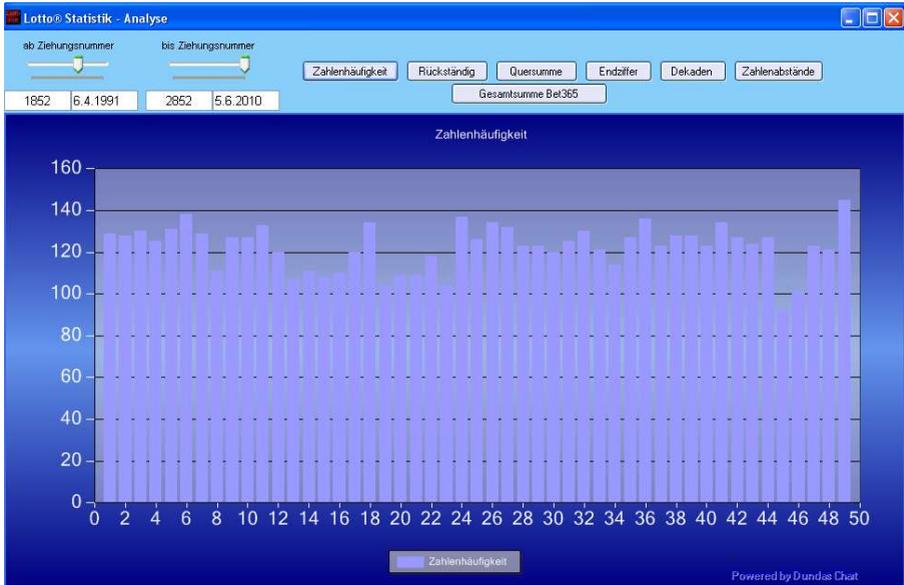
Dieser Dienst ist kostenlos. Die Daten werden mit Genehmigung der Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg von dessen Server heruntergeladen.

Es können auch andere Server Adressen eingegeben werden, welche dieses Format unterstützen.

Alternativ kann auch über www.lottosoft.de die Statistiken heruntergeladen werden, jedoch sind diese nicht immer auf den aktuellen Stand.

Bei jedem Jahresanfang muss der Dateiname von z.B. lotto2010.zip in lotto2011.zip geändert und abgespeichert werden (Beispiel für Jahreswechsel von Jahr 2010 ins Jahr 2011).

4.8.3 Lotto 6aus49 Statistik Analyse



Analyse der Lotto-Statistik

Hier kann die Zahlenhäufigkeit, Rückständigkeit, Quersumme, Endziffer, Dekaden der Zahlen der Statistik. Mit den linken Reglern kann die erste und letzte Ziehung angegeben werden.

Ziehungshäufigkeit: Anzahl der Zahlen

Rückständig: wie viele Ziehungen ist die jeweilige Zahl rückständig.

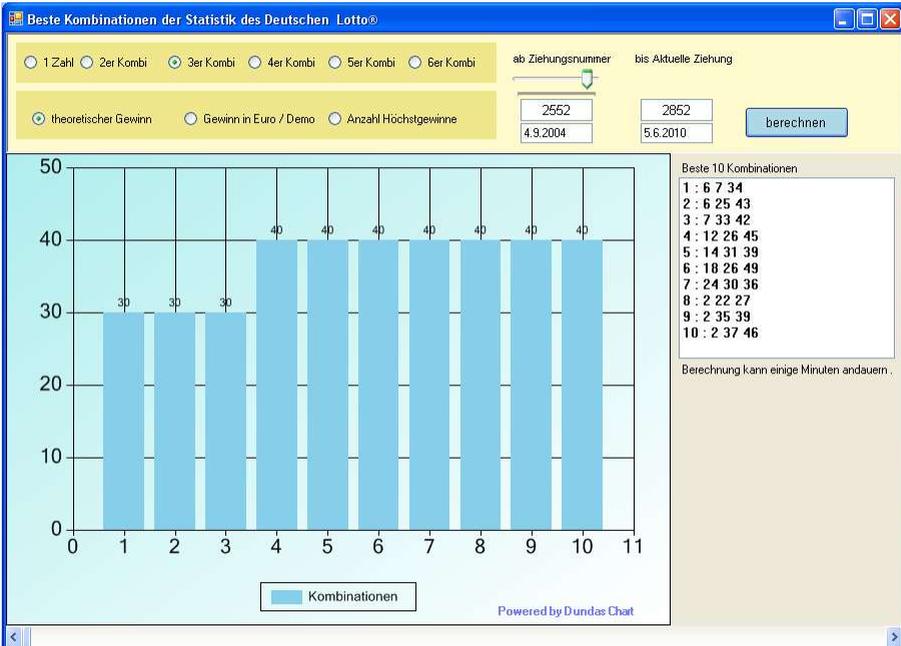
Quersumme: Summe aller Zahlen, unterhalb des Buttons „Quersumme“ kann die Anzahl der Zahlen angegeben werden. z.B. 1-10, 2-11, 3-12 um jeweils die Quersumme des Kenotyp 10 zu ermitteln.

Endziffer: Summe der Zahlen mit der gleichen Endziffer

Dekaden: Summe der Zahlen in der gleichen Dekade. Dekaden sind 1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50 usw.

Zahlenabstände: der Abstand der Zahl „1“ und „4“ beträgt „3“

4.8.4 Beste Kombinationen der Statistik des Deutschen Lotto



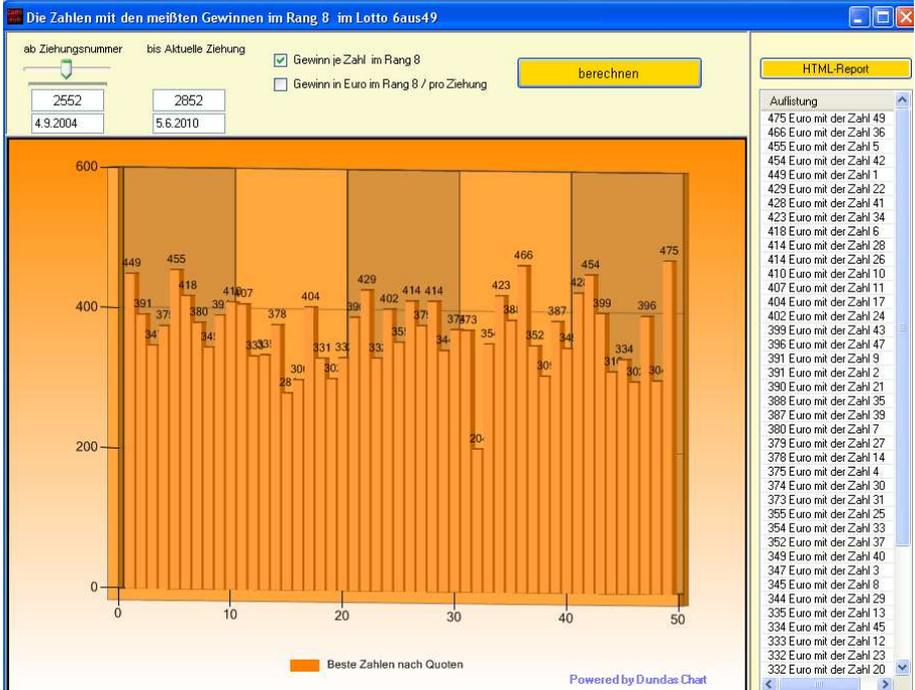
Kombinationen:

Mit dieser Funktion können Sie die aktuelle Statistik analysieren. Es kann die Anzahl jeder einzelnen Zahl sowie aller Zweier- und Dreierkombinationen berechnet werden.

Achtung:

Ziehen sie am Scrollbalken um alle Werte anzusehen.

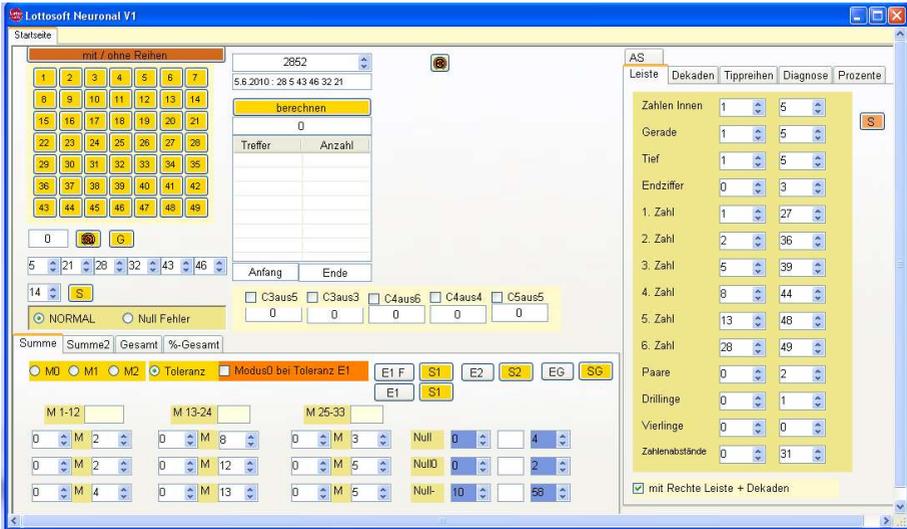
4.8.5 Die Zahlen mit den meisten Gewinnen im Rang 8



Eine Statistikanalyse in der festgestellt werden kann, mit welcher Zahl unabhängig weiterer Zahlen im Gewinnrang 8 am meisten gewonnen hätte, wenn jeweils ein Dreier beim Eintreffen der Zahl gewonnen worden wäre.

4.9 Lottosoft Neuronal

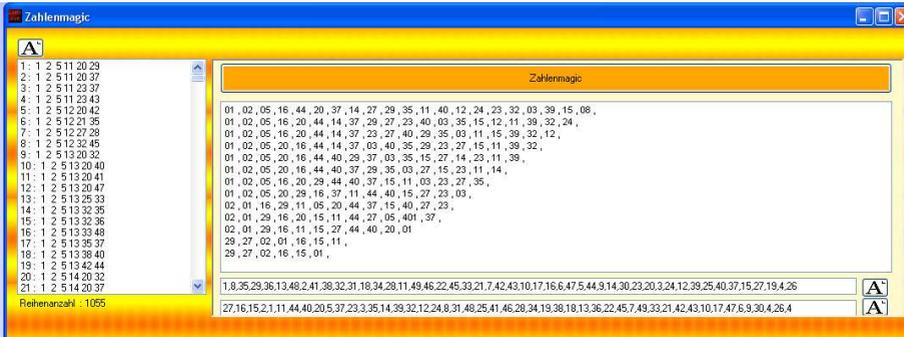
4.9.1 LottoNeuronal87



Lottosoft Neuronal87 ermittelt die wahrscheinlichsten Tippreihen über spezielle Algorithmen nach der Statistik.

Eine Beschreibung aller Funktionen erhalten nur die Käufer der Lottosoft Neuronal Version.

4.9.2 Zahlenmagic



Zahlenmagic:

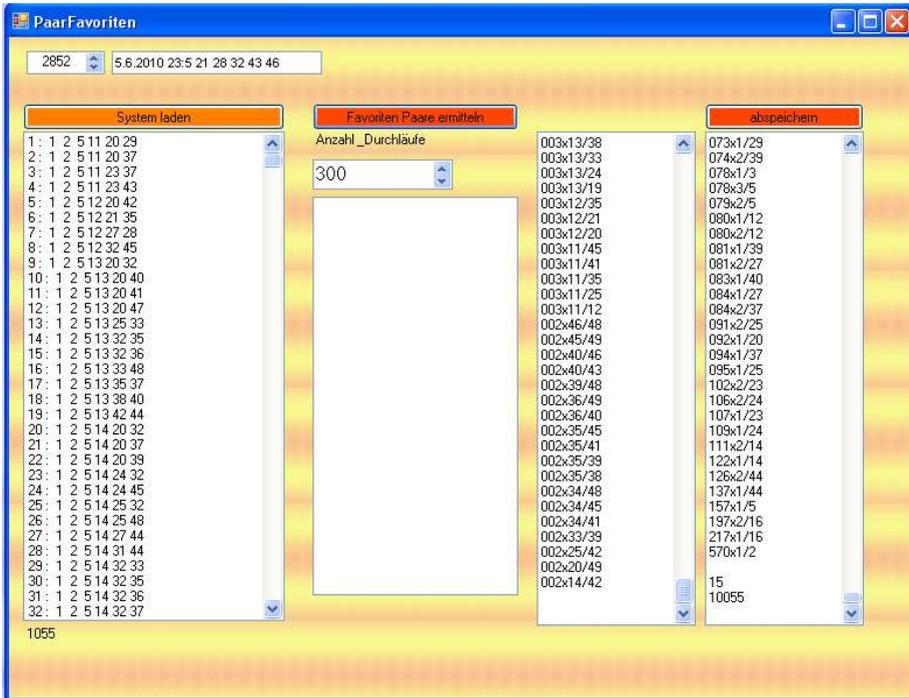
Diese Funktion ist nur sinnvoll mit System welche mit Lottosoftware Neuronal berechnet worden sind.

Mit dieser Funktion werden die Zahlen nach Ihrer Zahlenhäufigkeit berechnet und sortiert zum abspeichern in einer Textdatei angezeigt.

Die links stehende Zahl ist dabei die Zahl, welche am häufigsten im System vorhanden ist.

In der unteren Zahlenreihe werden die Zahlen durch eine spezielle Häufigkeitsberechnung ermittelt.

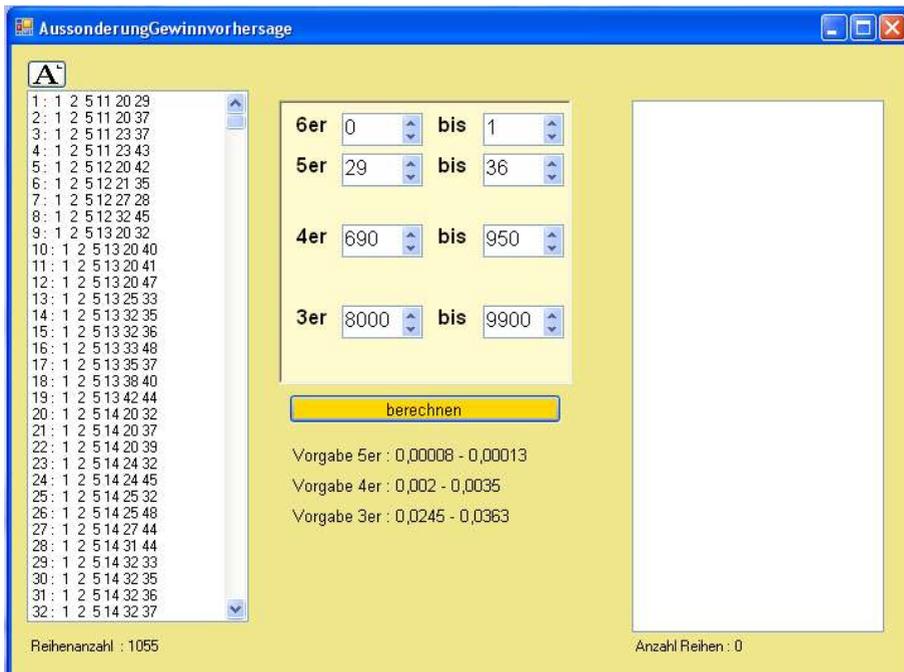
4.9.4 Paar Favoriten ermitteln



Mit dieser Funktion werden nach einer speziell entwickelten Routine die Paarhäufigkeiten ermittelt.

Diese Datei wird für das FAVORITEN MODUL1 benötigt.

4.9.5 Aussonderung durch Vorhersage der Anzahl der Gewinne



4.9.6 Lotto Analyse 2 – Kombinationen Analyse



4.9.7 Prognose

2052 5, 6, 2010, 23, 5, 21, 20, 32, 43, 46

System laden

1: 1 2 5 11 20 29
 2: 1 2 5 11 20 37
 3: 1 2 5 11 23 37
 4: 1 2 5 11 23 43
 5: 1 2 5 12 20 42
 6: 1 2 5 12 21 35
 7: 1 2 5 12 27 28
 8: 1 2 5 12 32 45
 9: 1 2 5 13 20 32
 10: 1 2 5 13 20 40
 11: 1 2 5 13 20 41
 12: 1 2 5 13 20 47
 13: 1 2 5 13 25 33
 14: 1 2 5 13 32 35
 15: 1 2 5 13 32 36
 16: 1 2 5 13 33 48
 17: 1 2 5 13 35 37
 18: 1 2 5 13 38 40
 19: 1 2 5 13 42 44
 20: 1 2 5 14 20 32
 21: 1 2 5 14 20 37
 22: 1 2 5 14 20 39
 23: 1 2 5 14 24 32
 24: 1 2 5 14 24 45
 25: 1 2 5 14 25 32
 26: 1 2 5 14 25 48
 27: 1 2 5 14 27 44
 28: 1 2 5 14 31 44
 29: 1 2 5 14 32 33
 30: 1 2 5 14 32 35
 31: 1 2 5 14 32 36

Reihenanzahl : 155025

Summe 90 bis 150

2 bis 4 - 8 Zahlen 2 bis 6 schlechter 16
 3 bis 5 - 24 Zahlen 3 bis 5 zwischen 9-36
 alle von 1-36

Favoriten Zahlen

Summe 8.000 bis 9.999

5 bis 9 < 550 1 bis 6 > 800
 3 bis 7 < 300 4 bis 8 300-800

Zweier Kombinationen

Summe 100.000 bis 200.000

9 bis 15 < 9212 0 bis 2 > 12000
 3 bis 5 < 4000 8 bis 16 4000-12000

Dreier Kombinationen

Summe 1.400.000 bis 1.500.000

10 bis 16 < 100000 0 bis 0 > 150000
 1 bis 2 < 10000 1 bis 5 50000-150000

Vier Kombinationen

Auswertung

| Reihen | Enserl | Paare | Dreier | Vierer | | |
|--------|--------|-------|--------|--------|----|----|
| 1: | 2 | 5 | 13 | 20 | 40 | |
| 2: | 1 | 2 | 14 | 16 | 45 | 49 |
| 3: | 1 | 6 | 19 | 20 | 41 | 49 |
| 4: | 1 | 9 | 35 | 39 | 44 | 45 |
| 5: | 2 | 3 | 16 | 21 | 24 | 45 |
| 6: | 3 | 14 | 27 | 39 | 44 | 45 |
| 7: | 14 | 31 | 34 | 35 | 45 | 49 |
| 8: | 15 | 18 | 20 | 21 | 41 | 42 |
| 9: | 15 | 18 | 20 | 31 | 37 | 41 |
| 10: | 16 | 20 | 27 | 41 | 42 | 45 |
| 11: | 19 | 34 | 39 | 40 | 41 | 44 |

berechnen Anzahl Reihen: 11



4.10 Keno Gewinne

4.10.1 Gewinnermittlung für Keno 20aus70

Keno - Gewinnermittlung

1 : 1 2 5 11 20 29
 2 : 1 2 5 11 20 37
 3 : 1 2 5 11 23 37
 4 : 1 2 5 11 23 43
 5 : 1 2 5 12 20 42
 6 : 1 2 5 12 21 35
 7 : 1 2 5 12 27 28
 8 : 1 2 5 12 32 45
 9 : 1 2 5 13 20 32
 10 : 1 2 5 13 20 40
 11 : 1 2 5 13 20 41
 12 : 1 2 5 13 20 47
 13 : 1 2 5 13 25 33
 14 : 1 2 5 13 32 35
 15 : 1 2 5 13 32 36
 16 : 1 2 5 13 33 48
 17 : 1 2 5 13 35 37
 18 : 1 2 5 13 38 40
 19 : 1 2 5 13 42 44

Anzahl Reihen : 155025

1 2 3 4 5 6 7
 8 10 12 13 14
 15 17 18 19 21
 22 23 25 26 27
 29 30 31 32 34
 38 39 40
 43 44 45 46 47 48
 51 52 54 55
 57 58 60 62
 64 65 66 67 68 69

Anzahl Zahlen : 20
 berechnen
 1 2 5 10 Euro A

NR: 2 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 95 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 129 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 145 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 152 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 200 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 206 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 226 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 237 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 239 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 248 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 251 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 256 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 258 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 260 - 3 Richtige - 1 Euro
 NR: 262 - 3 Richtige - 1 Euro

30630 mal 3 Treffer in 6er Tip
 6717 mal 4 Treffer in 6er Tip
 627 mal 5 Treffer in 6er Tip
 18 mal 6 Treffer in 6er Tip

Gesamtgewinn : 62469 Euro
 Gewinn in % : -59,70

Wählen Sie bitte alle 20 Gewinnzahlen an und drücken auf die Schaltfläche "berechnen". Es werden die Gewinne der Tippzeilen ermittelt und in den rechten Boxen aufgelistet. Mit der Mülleimer-Taste löschen Sie Ihre Eingabe und mit der S-Taste speichern Sie die Eingabe der Gewinnzahlen.

4.10.2 Keno Liste

The image shows two screenshots of the 'Liste Keno Gewinne' software window. The left window displays the prize list for 'KenoTyp 10' on 08.02.2005, and the right window displays the prize list for 'KenoTyp 6'.

| Gewinnliste vom 08.02.2005 | | |
|----------------------------|----------|--------------|
| KenoTyp 10 | | |
| Anzahl Richtige : 10 | Gewinn : | 100.000 Euro |
| Anzahl Richtige : 9 | Gewinn : | 1.000 Euro |
| Anzahl Richtige : 8 | Gewinn : | 100 Euro |
| Anzahl Richtige : 7 | Gewinn : | 15 Euro |
| Anzahl Richtige : 6 | Gewinn : | 5 Euro |
| Anzahl Richtige : 5 | Gewinn : | 2 Euro |
| Anzahl Richtige : 0 | Gewinn : | 2 Euro |
| KenoTyp 9 | | |
| Anzahl Richtige : 9 | Gewinn : | 50.000 Euro |
| Anzahl Richtige : 8 | Gewinn : | 1.000 Euro |
| Anzahl Richtige : 7 | Gewinn : | 20 Euro |
| Anzahl Richtige : 6 | Gewinn : | 5 Euro |
| Anzahl Richtige : 5 | Gewinn : | 2 Euro |
| Anzahl Richtige : 0 | Gewinn : | 2 Euro |
| KenoTyp 8 | | |
| Anzahl Richtige : 8 | Gewinn : | 10.000 Euro |
| Anzahl Richtige : 7 | Gewinn : | 100 Euro |
| Anzahl Richtige : 6 | Gewinn : | 15 Euro |
| Anzahl Richtige : 5 | Gewinn : | 2 Euro |
| Anzahl Richtige : 4 | Gewinn : | 1 Euro |
| Anzahl Richtige : 0 | Gewinn : | 1 Euro |

| | | |
|---------------------|----------|----------|
| Anzahl Richtige : 4 | Gewinn : | 1 Euro |
| KenoTyp 6 | | |
| Anzahl Richtige : 6 | Gewinn : | 500 Euro |
| Anzahl Richtige : 5 | Gewinn : | 15 Euro |
| Anzahl Richtige : 4 | Gewinn : | 2 Euro |
| Anzahl Richtige : 3 | Gewinn : | 1 Euro |
| KenoTyp 5 | | |
| Anzahl Richtige : 5 | Gewinn : | 100 Euro |
| Anzahl Richtige : 4 | Gewinn : | 7 Euro |
| Anzahl Richtige : 3 | Gewinn : | 2 Euro |
| KenoTyp 4 | | |
| Anzahl Richtige : 4 | Gewinn : | 22 Euro |
| Anzahl Richtige : 3 | Gewinn : | 2 Euro |
| Anzahl Richtige : 2 | Gewinn : | 1 Euro |
| KenoTyp 3 | | |
| Anzahl Richtige : 3 | Gewinn : | 16 Euro |
| Anzahl Richtige : 2 | Gewinn : | 1 Euro |
| KenoTyp 2 | | |
| Anzahl Richtige : 2 | Gewinn : | 6 Euro |

Eine Liste mit den Gewinnrängen und Gewinnmöglichkeiten im Keno.

4.10.3 Tippfolge

Gewinn einer Tippfolge im Keno ermitteln

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| X | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | X | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 15 | 16 | X | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 | X | 26 | 27 | 28 |
| 29 | 30 | 31 | 32 | X | 34 | 35 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | X | 42 |
| 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |
| 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 |
| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |

ab Ziehungsnummer bis Ziehungsnummer

Nummer Datum

Datum

Anzahl Zahlen :

STA:1635 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro
 STA:1636 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1649 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1654 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1667 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1676 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro
 STA:1678 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro
 STA:1683 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1684 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1685 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1687 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1704 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1713 NR: 1 - 3 Richtige - 1 Euro
 STA:1715 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro
 STA:1721 NR: 1 - 4 Richtige - 2 Euro
 STA:1722 NR: 1 - 5 Richtige - 15 Euro

50 mal 3 Treffer in 6er Tip
 18 mal 4 Treffer in 6er Tip
 3 mal 5 Treffer in 6er Tip

Gesamtgewinn : 131 Euro

Gewinnrücklauf in Prozent : 44 %

Dies hier ist eine Gewinnermittlung für eine Tippreihe.

1. Geben Sie im linken Nummernblock Ihren Tipp ein.
2. In der Mitte an den beiden Trackbars stellen Sie die Anzahl der Ziehungen ein.
3. Anschließend drücken Sie auf "berechnen" in der rechten oberen Box erscheinen nach den Ziehungen geordnet, die Gewinne, unterhalb stehen die Summe aller einzelner Gewinnränge zur besseren Übersicht. In der untersten Zeile kann man den Gesamtgewinn ablesen.

4.11 Keno Statistik

4.11.1 Statistik ansehen

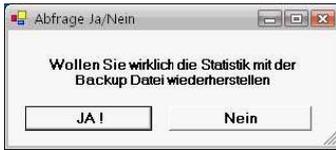
Anzahl Ziehungen: 1931

| Tag | Monat | Jahr | Z1 | Z2 | Z3 | Z4 | Z5 | Z6 | Z7 | Z8 | Z9 | Z10 | Z11 | Z12 | Z13 | Z14 | Z15 | Z16 | Z17 | Z18 | Z19 | Z20 |
|-----|-------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 24 | 2 | 2010 | 43 | 34 | 14 | 27 | 21 | 56 | 12 | 19 | 5 | 48 | 37 | 4 | 3 | 18 | 64 | 16 | 50 | 24 | 25 | 61 |
| 25 | 2 | 2010 | 8 | 26 | 34 | 68 | 4 | 37 | 29 | 60 | 57 | 54 | 6 | 5 | 50 | 58 | 42 | 61 | 40 | 2 | 14 | 22 |
| 26 | 2 | 2010 | 7 | 47 | 23 | 36 | 95 | 17 | 25 | 63 | 31 | 22 | 10 | 64 | 58 | 53 | 5 | 69 | 40 | 24 | 41 | 9 |
| 27 | 2 | 2010 | 35 | 21 | 24 | 45 | 14 | 30 | 7 | 22 | 12 | 42 | 36 | 2 | 26 | 48 | 44 | 56 | 37 | 39 | 59 | 70 |
| 1 | 3 | 2010 | 14 | 25 | 41 | 32 | 1 | 51 | 53 | 42 | 10 | 46 | 12 | 61 | 69 | 11 | 45 | 31 | 16 | 15 | 67 | 37 |
| 2 | 3 | 2010 | 30 | 49 | 35 | 11 | 22 | 56 | 68 | 48 | 12 | 51 | 19 | 40 | 27 | 26 | 25 | 4 | 61 | 67 | 46 | 1 |
| 3 | 3 | 2010 | 63 | 6 | 69 | 65 | 58 | 38 | 39 | 4 | 40 | 64 | 55 | 33 | 31 | 54 | 15 | 37 | 66 | 30 | 47 | 70 |
| 4 | 3 | 2010 | 66 | 33 | 37 | 22 | 60 | 61 | 47 | 42 | 14 | 18 | 55 | 46 | 19 | 4 | 67 | 59 | 15 | 56 | 40 | 10 |
| 5 | 3 | 2010 | 45 | 48 | 66 | 22 | 7 | 59 | 34 | 61 | 55 | 46 | 47 | 13 | 9 | 18 | 60 | 67 | 39 | 12 | 29 | 63 |
| 6 | 3 | 2010 | 57 | 49 | 31 | 70 | 1 | 59 | 37 | 64 | 67 | 27 | 47 | 35 | 68 | 9 | 36 | 58 | 3 | 33 | 41 | 54 |
| 8 | 3 | 2010 | 47 | 25 | 27 | 50 | 58 | 54 | 28 | 26 | 53 | 29 | 21 | 16 | 33 | 59 | 65 | 56 | 31 | 60 | 20 | 46 |
| 9 | 3 | 2010 | 38 | 3 | 43 | 67 | 13 | 19 | 20 | 9 | 51 | 52 | 37 | 54 | 39 | 55 | 59 | 12 | 32 | 1 | 62 | 40 |
| 10 | 3 | 2010 | 25 | 62 | 34 | 50 | 51 | 22 | 42 | 23 | 31 | 11 | 35 | 43 | 44 | 69 | 36 | 52 | 53 | 64 | 26 | 16 |
| 11 | 3 | 2010 | 60 | 47 | 32 | 63 | 21 | 16 | 61 | 3 | 64 | 9 | 37 | 43 | 4 | 40 | 17 | 20 | 52 | 30 | 46 | 35 |
| 12 | 3 | 2010 | 25 | 24 | 22 | 41 | 50 | 35 | 64 | 1 | 42 | 70 | 16 | 18 | 56 | 15 | 53 | 36 | 66 | 57 | 31 | 26 |
| 13 | 3 | 2010 | 24 | 5 | 32 | 57 | 16 | 29 | 47 | 44 | 67 | 15 | 58 | 63 | 18 | 45 | 21 | 54 | 48 | 64 | 23 | 46 |
| 15 | 3 | 2010 | 18 | 61 | 39 | 66 | 9 | 59 | 10 | 20 | 58 | 4 | 2 | 57 | 33 | 12 | 60 | 37 | 31 | 49 | 30 | 47 |
| 16 | 3 | 2010 | 24 | 29 | 57 | 52 | 44 | 25 | 3 | 55 | 61 | 15 | 20 | 12 | 42 | 56 | 45 | 17 | 39 | 13 | 58 | 34 |
| 17 | 3 | 2010 | 7 | 21 | 15 | 20 | 45 | 16 | 53 | 25 | 44 | 23 | 48 | 62 | 42 | 12 | 39 | 27 | 37 | 35 | 2 | 67 |
| 18 | 3 | 2010 | 27 | 24 | 37 | 38 | 48 | 53 | 22 | 61 | 35 | 14 | 54 | 46 | 9 | 57 | 44 | 15 | 18 | 68 | 25 | 55 |
| 19 | 3 | 2010 | 63 | 48 | 15 | 22 | 2 | 30 | 60 | 64 | 20 | 43 | 16 | 38 | 52 | 40 | 37 | 36 | 4 | 14 | 10 | 67 |
| 20 | 3 | 2010 | 8 | 53 | 45 | 3 | 16 | 48 | 4 | 30 | 36 | 60 | 64 | 65 | 14 | 47 | 2 | 40 | 1 | 39 | 18 | 7 |
| 22 | 3 | 2010 | 4 | 30 | 43 | 24 | 49 | 28 | 37 | 53 | 9 | 66 | 35 | 39 | 61 | 42 | 33 | 12 | 48 | 31 | 57 | 34 |
| 23 | 3 | 2010 | 28 | 69 | 34 | 63 | 40 | 6 | 16 | 11 | 1 | 57 | 61 | 27 | 68 | 31 | 41 | 5 | 21 | 33 | 38 | 8 |
| 24 | 3 | 2010 | 38 | 39 | 35 | 40 | 3 | 54 | 16 | 68 | 22 | 63 | 57 | 13 | 47 | 34 | 33 | 4 | 50 | 49 | 66 | 37 |
| 25 | 3 | 2010 | 14 | 9 | 61 | 60 | 26 | 66 | 4 | 35 | 57 | 16 | 48 | 59 | 46 | 68 | 54 | 95 | 70 | 31 | 13 | 37 |
| 26 | 3 | 2010 | 16 | 39 | 30 | 6 | 50 | 17 | 34 | 31 | 3 | 15 | 10 | 22 | 58 | 43 | 9 | 65 | 19 | 69 | 38 | 13 |
| 27 | 3 | 2010 | 17 | 19 | 16 | 13 | 35 | 12 | 14 | 3 | 7 | 1 | 8 | 25 | 57 | 45 | 52 | 40 | 43 | 63 | 4 | 10 |
| 29 | 3 | 2010 | 7 | 52 | 48 | 3 | 36 | 18 | 53 | 24 | 22 | 51 | 59 | 56 | 70 | 39 | 28 | 44 | 40 | 42 | 8 | 13 |
| 30 | 3 | 2010 | 33 | 14 | 38 | 44 | 28 | 52 | 31 | 5 | 7 | 24 | 18 | 43 | 16 | 56 | 64 | 8 | 11 | 61 | 4 | 23 |
| 31 | 3 | 2010 | 48 | 41 | 46 | 13 | 8 | 29 | 59 | 60 | 2 | 27 | 20 | 56 | 1 | 54 | 10 | 50 | 51 | 25 | 42 | 11 |
| 1 | 4 | 2010 | 39 | 12 | 67 | 59 | 47 | 46 | 4 | 28 | 49 | 3 | 31 | 34 | 16 | 66 | 10 | 19 | 20 | 17 | 26 | 55 |
| 2 | 4 | 2010 | 49 | 8 | 95 | 19 | 21 | 16 | 47 | 28 | 2 | 64 | 17 | 33 | 67 | 57 | 9 | 61 | 50 | 23 | 25 | 46 |
| 3 | 4 | 2010 | 49 | 14 | 64 | 33 | 67 | 39 | 51 | 3 | 16 | 46 | 15 | 24 | 44 | 29 | 40 | 61 | 48 | 8 | 58 | 53 |

Die Statistik Datei liegt im Verzeichnis \Statistik unter dem Namen "keno.txt".

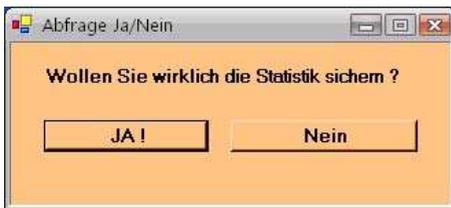
Die einzelnen Werte sind in der Datei mit Tabulatoren getrennt, (Tab-Taste, links oben bei einer Standard Tatstatur).

4.11.2 Keno Statistik wiederherstellen



Durch klicken der Schaltfläche „JA!“ wird die letzte Sicherheitskopie der Statistik wieder hergestellt. Alle neueren Daten gehen dabei verloren.

4.11.3 Keno Statistik sichern



Durch betätigen der Schaltfläche „JA!“ wird eine Sicherheitskopie der Statistik erstellt.

4.11.4 Zahlen Häufigkeit und Rückständigkeit

Keno Statistik Häufigkeit

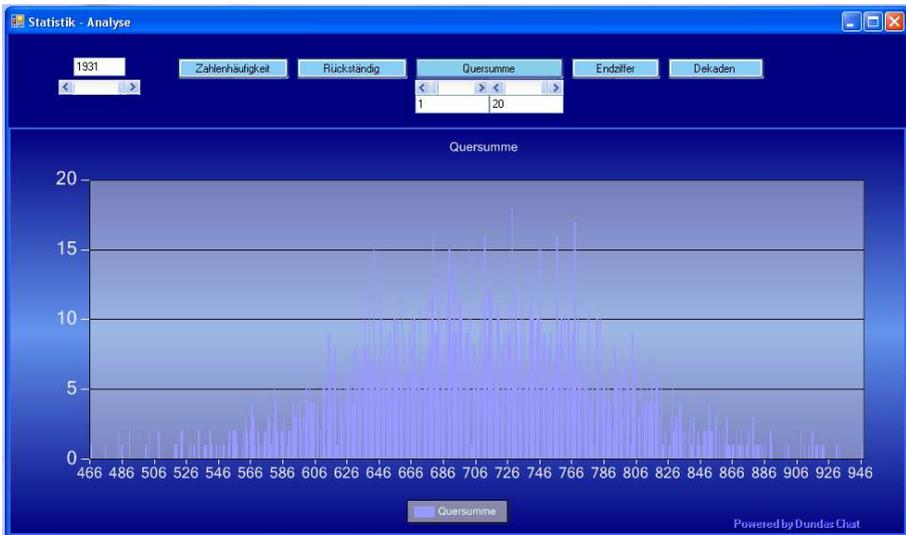
Ziehungshäufigkeit Rückständig

Ziehungshäufigkeit

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 536 | 587 | 546 | 550 | 518 | 560 | 542 |
| 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 580 | 559 | 552 | 564 | 540 | 541 | 524 |
| 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 568 | 571 | 540 | 561 | 532 | 550 | 537 |
| 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 511 | 503 | 531 | 569 | 574 | 528 | 563 |
| 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 |
| 548 | 539 | 549 | 563 | 610 | 530 | 555 |
| 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 |
| 566 | 584 | 601 | 552 | 585 | 560 | 495 |
| 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 |
| 563 | 572 | 555 | 532 | 547 | 582 | 565 |
| 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 |
| 537 | 537 | 556 | 552 | 543 | 568 | 538 |
| 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 |
| 553 | 558 | 542 | 557 | 554 | 548 | 556 |
| 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 |
| 558 | 520 | 584 | 509 | 543 | 571 | 546 |



4.11.5 Statistik Analyse



Hier kann die Zahlenhäufigkeit, Rückständigkeit, Quersumme, Endziffer, Dekaden der Zahlen der Statistik. In der linken Box kann die Anzahl der Ziehungen angegeben werden.

Ziehungshäufigkeit: Anzahl der Zahlen

Rückständig: wie viele Ziehungen ist die jeweilige Zahl rückständig.

Quersumme: Summe aller Zahlen, unterhalb des Buttons „Quersumme“ kann die Anzahl der Zahlen angegeben werden. z.B. 1-10, 2-11, 3-12 um jeweils die Quersumme des Kenotyp 10 zu ermitteln.

Endziffer: Summe der Zahlen mit der gleichen Endziffer

Dekaden: Summe der Zahlen in der gleichen Dekade. Dekaden sind 1-10,11-20, 21-30, 31-40, 41-50 usw.

4.11.6 Kombinatorik

Kombinatorik

Berechnung der Wahrscheinlichkeiten im Keno 10 / 20
bei Lotto 6 / 6 / 49

KenoTyp : 2
 KenoTyp : 3
 KenoTyp : 4
 KenoTyp : 5
 KenoTyp : 6
 KenoTyp : 7
 KenoTyp : 8
 KenoTyp : 9
 KenoTyp : 10

20 70 **berechnen**

$70 * 69 * 68 * 67 * 66 * 65 * 64 * 63 * 62 * 61 = 1,43956137747502E+18$
 $10 * 9 * 8 * 7 * 6 * 5 * 4 * 3 * 2 * 1 = 3628800$

Anzahl 396704524216
 184756

Wahrscheinlichei 2147180,73684211

Berechnung der Wahrscheinlichkeit und Darstellung des Berechnungsweges.

Einstellung für 6aus49:

Kenotyp 6 , in der linken Zahlenbox die Zahl 6 und in der rechten Zahlenbox die Zahl 49.

4.11.7 Keno - Zahlenpaare



Bei dieser Statistik wird Ihnen die Anzahl jeder Zweier-Kombination angezeigt. d.h. welche Kombination wie oft gezogen wurde. Entweder sortiert nach 1/2 .. 48/49 oder nach Häufigkeit geordnet von links nach rechts steigend. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf die Grafik gehen, erscheint die Kombination „Nummer : 2/33“ für die Kombination der Zahl 2 und der Zahl 33 und der „Wert 115“ welcher angibt dass diese Kombination bereits 115 mal kam. Unterhalb der Grafik kann mit dem Scrollbalken die Kombinationen navigiert werden.

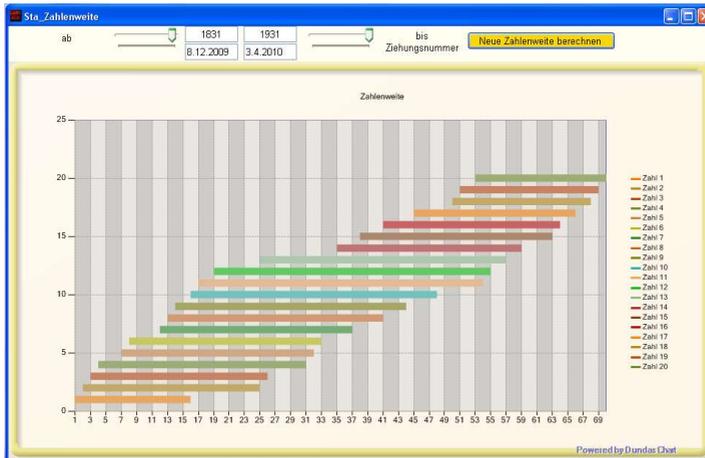
4.11.8 Dreier Kombinationen



In dieser Grafik können Sie die Anzahl aller Dreier Kombinationen der aktuell vorhandenen Statistik nachsehen.

Beachten Sie bitte das die Berechnung „nach Häufigkeit sortieren“ je nach Rechner Leistung einige Minuten andauern kann.

4.11.9 Zahlenweite



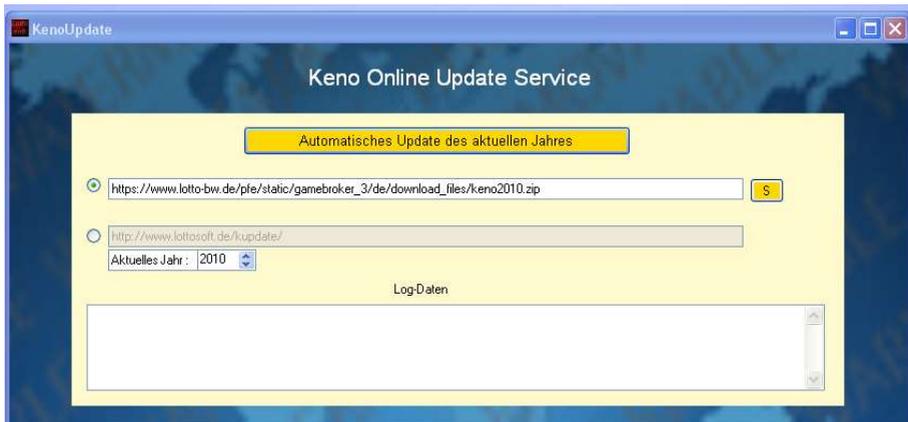
Zahlenweite einzelner Keno Zahlen: Im Keno werden jeweils 20 Zahlen gezogen. Hier wird die Zahlenweite von der 2. kleinsten bis zur 20. höchsten Zahl angezeigt. In den oberen Reglern können Sie die Erste –und Letzte Ziehung angeben. Um die Änderung zu übernehmen müssen Sie die Taste „Neue Zahlenweite berechnen“ drücken. In diesem Beispiel war die kleinste Zahl jeweils in dem Zahlenbereich 1-19.

Beispiel bei einem Kenotyp 10.

1. Zahl zwischen 01-20, Bereich der 1. und 2. Zahl
2. Zahl zwischen 03-34, Bereich der 3. und 4. Zahl
3. Zahl zwischen 05-45, Bereich der 5. und 6. Zahl
4. Zahl zwischen 08-47, Bereich der 7. und 8. Zahl
5. Zahl zwischen 12-50, Bereich der 9. und 10. Zahl
6. Zahl zwischen 22-61, Bereich der 11. und 12. Zahl
7. Zahl zwischen 25-62, Bereich der 13. und 14. Zahl
8. Zahl zwischen 31-66, Bereich der 15. und 16. Zahl
9. Zahl zwischen 37-68, Bereich der 17. und 18. Zahl
10. Zahl zwischen 46-70, Bereich der 19. und 20. Zahl

Dieses Beispiel soll Ihnen veranschaulichen wie Sie eine Aussonderung durch die Auswertung der Zahlenweite einstellen können.

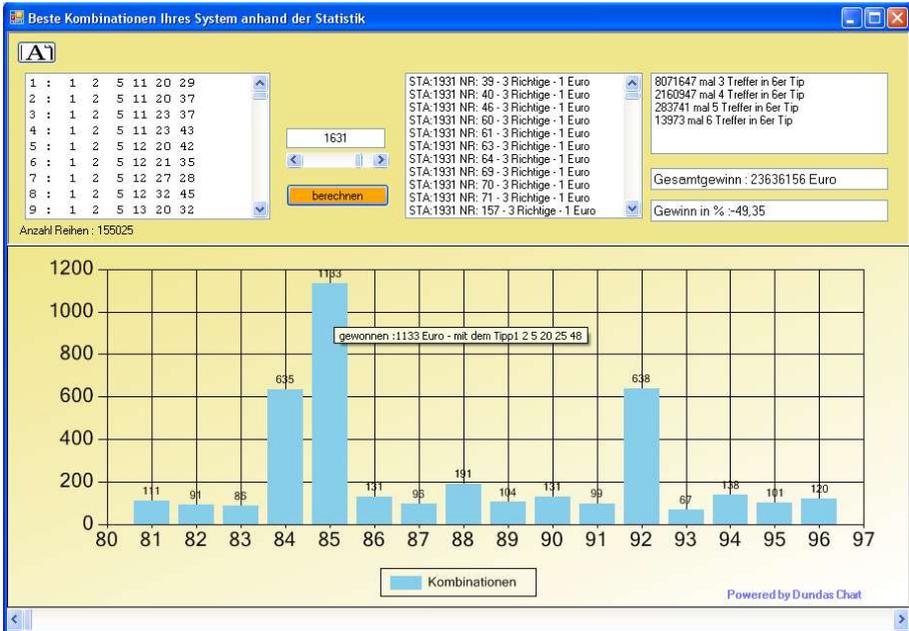
4.11.10 Keno Statistik Online-Update



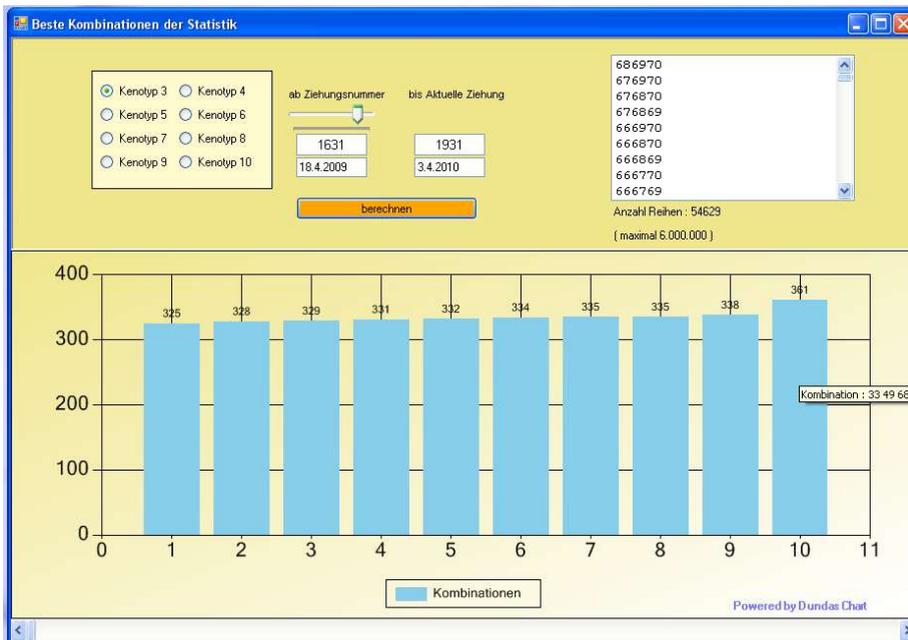
4.11.11 Keno Statistik Update über www.Lottosoft.de



4.11.12 Beste Kombination des Systems mit der Statistik



4.11.13 Beste Kombinationen der Keno-Statistik



4.12 Keno Neuronal

4.12.1 Modul für die Neuronale Aussonderung im Keno

1. Modul für die Neuronale Aussonderung im Keno

Neuronale Aussonderung

Wdh. zum Vortag
0 bis 6

Wdh. letzten 3 Ziehungen
0 bis 12

Wdh. letzten 10 Ziehungen
8 bis 33

Wdh. letzten 50 Ziehungen
75 bis 130

berechnen

Anzahl Reihen :

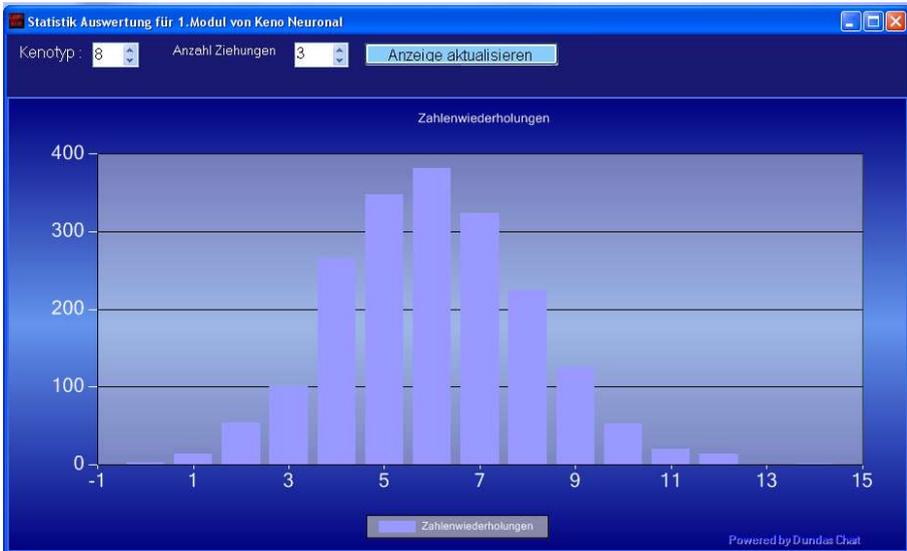
Werte abspeichern und automatisch laden für Kenotyp

2 3 4 5 6 7 8 9 10

Einstellungen abspeichern

Hier können Sie Ihre Systeme mit Hilfe der Keno-Statistik reduzieren. Je nach System von Kenotyp 2-10 sind die Einstellungen verschieden und können auch unter „Einstellungen abspeichern“ abgespeichert werden.

4.12.2 Statistik Auswertung für 1. Neuronale Aussonderung

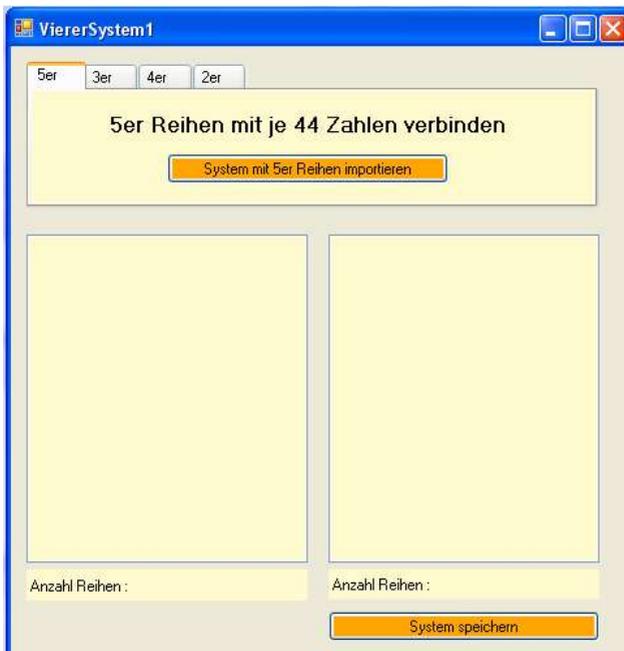


Auswertungsmöglichkeit für die Keno Neuronal1 Funktion.

1. Stellen Sie links oben Ihren Kenotyp ein 2-10
2. Rechts daneben unter „Anzahl Ziehungen“ können Sie die Anzahl der Ziehungen angeben welche berechnet werden sollen. (1,3,10 oder 50)
3. Klicken Sie auf Anzeige aktualisieren

4.13 Systementwicklung (kostenpflichtige Zusatzoption)

4.13.1 Systemverbindungen



4.13.2 Ermittlung der Besten 24er/36er Reihe bei dem eingeladenem System



4.13.3 Reihe mal Reihe

Reihe mit jede Reihe verbinden

Tippsysteme miteinander verbinden

System 1 laden System 2 laden

verbinden

ungültige Tippzeilen

Anzahl Reihen : Anzahl Reihen :

Diese Funktion verbindet zwei Systeme auf besondere Weise. Hier wird jede Reihen des 1.Systems mit jeder Reihen des Zweiten Systems verbunden.

Beispiel: System 1 hat 10 Reihen a 3 Zahlen und System 2 hat 15 Reihen a 4 Zahlen entstehen $10 \cdot 15 = 150$ Reihen a 7 Zahlen/pro Reihe. Durch drücken der Taste „verbinden“ werden die beiden Systeme miteinander verbunden und in der unteren Box angezeigt.

5. Nachwort

Die Entwicklungen dieser Software werden mit jedem Kauf vorangetrieben.

Natürlich habe ich noch viele weitere spezielle Entwicklungen für Kunden programmiert, wenn Sie Interesse haben Ihre Ideen zu verwirklichen, dann zögern Sie nicht mich zu kontaktieren.

PS: Lotto spielen ist was für Glückspilze, erzwingen kann man die Gewinne nicht!