

Signal Zyklus

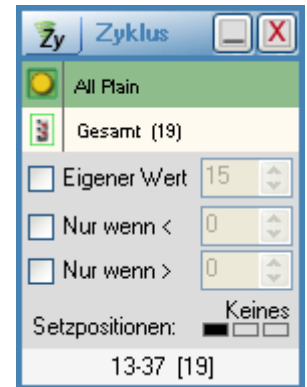
Dieses Signal dient in seiner Grundform dazu, anzuzeigen, dass die angegebenen Positionen alle mindestens 1x erschienen sind.

Wozu wird so etwas benötigt?

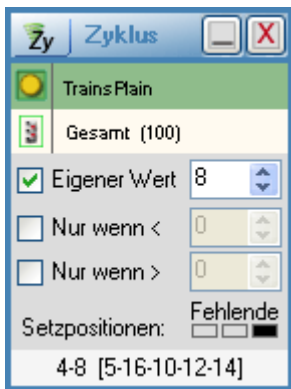
Einige Spieler spielen nach dem 2/3-Gesetz. Nun ist es aber so, das man „irgendwann“ an den Tisch kommt, also „mitten“ in eine Permanenz. Man hat kein definiertes Ende oder Anfang.

Hier soll dieses Signal helfen. Denn so ist es möglich, sich anzeigen so lassen, das z.B. alle Pleinzahlen sozusagen „durch“ sind, also jede kam einmal um also einen Anfang zu haben. Ob es hilft? ☺ Wer weis es.

Dieses geht natürlich mit allen Chancen, die Sie über den Posmarker eingeben. Es spielt dabei keine Rolle, wie oft die Chancen gefallen sind, wichtig ist nur, dass sie gefallen sind.



Die Zusatzoptionen



Viel interessanter kann dieses Signal mit seinen Zusatzoptionen sein. Einige Dinge sind damit einstellbar, wofür man vorher mehrere Player benötigte.

Option: „Eigener Wert“

Im Normalfall, (diese Option nicht aktiviert), wartet dieses Signal solange, bis alle angegebenen Chancen min. 1x aufgetreten sind.

Ist diese Option jedoch aktiviert, so können Sie durch die Angabe dahinter festlegen, wie viele von den angegebenen Chancen vorhanden sein müssen, damit das Signal auslöst.

Links (Transversale-Plein eingestellt) ist z.B. zu sehen, dass nur auf 8 der 12 eingestellten gewartet wird. Sind diese erreicht, so wird das Signal ausgelöst.

Als Info erscheint unten beim Signal die Statusinfo. „4-8“ bedeutet, dass bisher 4 von den geforderten 8 erreicht wurden. Der erste Wert in den eckigen Klammern ist die Anzahl der Coups zu sehen, die bisher dafür benötigt wurde. Die Zahlen dahinter, die Anzahl der vorherigen SignalCoupslängen.

Die Setzpositionen

Dieses Signal zeigt nicht nur die eingestellte Situation an, sondern kann auch dynamisch anhand der gefallenen Chancen diese zum Setzen an einen Player weiterreichen. Voraussetzung ist, das beim Player der „Setzer Signal“ eingestellt ist.

Sie haben 3 Optionen:

Keines: Es wird nichts an den Player gesendet

Vorhandene: Es werden die bisher gefallenen Chancen gesendet (in unserem Beispiel die 8 gefallenen Transversalen).

Fehlende: Es werden die bisher nicht gefallenen Chancen gesendet (in unserem Beispiel die 4, die bisher noch nicht aufgetaucht sind).

Um diese Option zu ändern, fahren Sie mit der Maus über die Kästchen und klicken an entsprechender Stelle.

Nur wenn > bzw. Nur wenn <

Hier können Sie verhindern, dass ein Signal ausgelöst wird, wenn die eingestellte benötigte Anzahl von Coups zu gering oder zu hoch ist.

Werden zu viele Coups benötigt, so kann dies ein Indiz sein, das aktuell einiges durcheinander läuft. Somit können Sie ein auslösen verhindern und es wird wieder von vorne angefangen zu ermitteln.