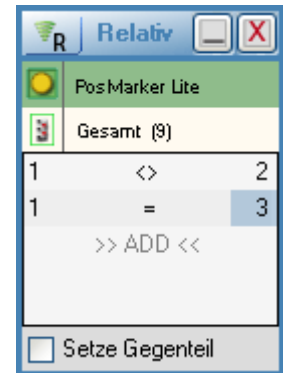


Signal Relativ

Dieses Signal dient dazu, anzuzeigen, ob bestimmte Positionen innerhalb der Permanenz mit anderen übereinstimmen oder nicht. So kann z.B. angezeigt werden, das das Dutzend der letzten Zahl mit der Zahl davor übereinstimmt. Darüber hinaus, ist es in der Lage, in Verbindung mit dem „Setzer Signal“ Positionen vorzugeben, die als nächstes gesetzt werden sollen.



Wie funktioniert es?

Schauen wir uns folgende Permanenz an:

Position	Zahl
1.	22
2.	12
3.	18
4.	15
5.	31
6.	13

Wie bei (fast) allen OnlineCasinos steht die zuletzt gefallene Zahl ganz oben in der Liste. Sie hat die Position 1, die vorletzte Zahl (hier 12) hat die Position Nr. 2 usw. Auf diese Positionsnummern bezieht sich das Signal.

Um festzulegen, auf welche Chancen das Signal achten soll enthält es einen Posmarker. Dort können Sie die Gruppe festlegen. Sie sollten darauf achten, das nur Chancen innerhalb einer Gruppe gewählt werden, z.B. alle Pleinzahlen, alle Dutzende, alle Kolonnen, alle Transversalen, Rot/Schwarz usw. Je nach Spielidee.

Nehmen wir an, wir haben uns für die 3 Dutzende entschieden und diese im Posmarker markiert.

Nun beziehen sich alle Vergleiche auf die Dutzenden.

Schauen wir uns nun oben die Permanenz an, so sehen wir, das das Dutzend der Pos1 (22- 2. Dutz) nicht mit dem Dutzend an der 2. Position übereinstimmt. (12 – Dutz1).

Aber das Dutzend der 1. Pos (22) stimmt mit der 3. Position überein (18). Beide liegen im 2. Dutzend.

Schauen Sie sich nun das Signal oben rechts an, so kann man erkennen, das genau jetzt das Signal ausgelöst wird, da die Bedingungen $1 <> 2$ ($<>$ bedeutet ungleich) und $1=3$ erfüllt sind.

Es wird hier im Beispiel also immer dann ein Signal ausgelöst, wenn an Pos1 und Pos3 das gleiche Dutzend ist, und dazwischen ein anderes. Welche das sind spielt keine Rolle.

Erst wenn alle Bedingungen der Liste erfüllt sind, wird das Signal ausgelöst.

Dies ist im Prinzip schon alles was zur grundsätzlichen Arbeitsweise dieses Signals zu sagen ist.

Ein Eintrag in der Liste besteht aus lediglich 4 Angaben.

Die Positionen (Links und Rechts)

Dies ist die Position innerhalb der Permanenz, oder die der Permlimiter vorgibt. Diese beiden werden miteinander verglichen.

Gleich oder Ungleich (in der Mitte)

Hier wird festgelegt, ob die Chancen der angegebenen Positionen gleich oder ungleich sein sollen um das Signal auszulösen.

Option SF (blau markiert)

Dieses gibt an, das die Chance, die sich auf dieser Position (hier 3) befindet, an den Player zum setzen übergeben wird. Vorausgesetzt, beim Player ist der „Setzer Signal“ eingestellt.

Es können beliebig viele Setzfelder markiert werden.

Hinzufügen eines Eintrages

Die Liste kann beliebig viele Einträge enthalten. Um einen Eintrag hinzuzufügen, klicken Sie mit der Maus auf das Wörtchen „ADD“.

Ist die Liste leer, so wird beiden zu vergleichenden Positionen jeweils die erste (1 – zuletzt gefallene Zahl) eingetragen. Sind schon Werte vorhanden, dann wird der jeweils letzte Eintrag wiederholt.

Ändern der Einträge

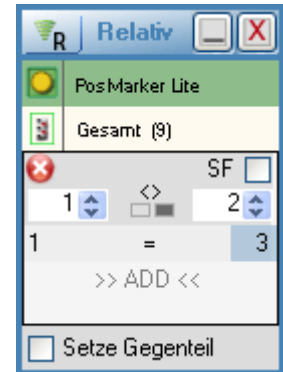
Um einen Eintrag zu ändern, fahren Sie mit der Maus über den gewünschten. Das Erscheinungsbild ändert sich. Der zu ändernde Eintrag wird hervorgehoben.

Um diesen nun zu löschen, klicken Sie auf das Rote X.

Die beiden Positionswerte ändern Sie mit der Nummerneingabe rechts und links. Um zwischen gleich und Ungleich zu wechseln, markieren Sie das entsprechende Kästchen.

Sobald Sie die Option „SF“ (Setzfeld) markieren, so wird die Chance dieser Position an das Setzfeld übergeben.

Um das Editieren zu beenden, fahren Sie mit der Maus wieder außerhalb der Liste. Es verschwindet nun der EditModus.



Option „Setze Gegenteil“

Ist diese Option markiert, so wird genau das Gegenteil gesetzt, was angegeben wurde.

In unserem Beispiel soll das Dutzend gesetzt werden, welches sich an Pos3 befindet. Nach obiger Beispielpermanenz (Zahl 18) also das 2. Dutzend.

Ist die Option jedoch wie hier als Setzfeld gekennzeichnet, so werden Alle Positionen die im Posmarker markiert sind gesetzt, ausser der, die sich an Position 3 befindet.

Hier im Beispiel wird anstatt des Dutz 1 das Dutz 2 und 3 gesetzt.

Natürlich können Sie Ihre Einstellungen als Vorgabe speichern.