

# Toto-Systembuch „21 Grundtipp-Systeme für 10 Spiele“



„Dieses Totobuch ist ein Hammer !!!“

Dieser saloppe Ausdruck ist verständlich, denn nicht weniger als 21 hochkarätige Grundtippsysteme für 10 Spiele, die zudem häufig bei Einhaltung der jew. Bedingungen den zweiten oder sogar den ersten Rang garantieren, findet man nicht alle Tage in einem Systembuch!

Können auch Sie von Grundtippsystemen profitieren? Machen Sie ganz einfach den Fehler-Test: Wer in der Lage sind, am Wochenende neben den Bänken von zehn Ergebnissen mindestens drei, vier (oder sogar noch mehr) richtig vorherzusagen, für den sind Grundtipptabellen die idealen Systeme! Denn die Fehlerkorrektur dieser Systeme gleicht Prognose-Fehler aus! Außerdem spart man durch das Grundtipp-Prinzip eine Menge an Einsatz.

Im Insider-Buch „Grundtipp-Tabellen für 10 Spiele“ zeigen wir anhand von 21 professionell entwickelten Grundtippsystemen, wie man die Ergebniswette auf strategische Art und Weise angehen kann. Fantastisch, dass oftmals die zeitsparende Kurzschreibweise möglich ist!

## Hier eine kurze Beschreibung für einige Systeme:

■ **10 Dreierwege in 233 Reihen.** Abschreibfertig - 2 Blöcke. Macht aus der Elferwette eine Dreierwette, denn der Spieler muss von 6 Spielen nur 3 Richtige treffen. Noch bei 7 Fehlern 1. Rang-Möglichkeit! Der 2. Rang liegt oft über 20%. Ein sehr attraktives 10-Dreierwege-System!

■ **2 Zweierwege und 8 Dreierwege in 144 Reihen.** Hier sind Rangtreffer 100%ig garantiert, wenn wenigstens 5 Ergebnisse richtig getippt werden.

■ **10 Dreierwege in 132 Reihen.** Abschreibfertiges, überschneidungsfreies Grundtippsystem. Kann noch bei 5 und 6 Fehlern den 1. Rang erzielen. Dieses System konnte in der Vergangenheit immer wieder große Überraschungen einfangen.

■ **10 Dreierwege in 186 Reihen.** Bis zu 6 Grundtippfehler werden hier überwiegend Mehrfachtreffer garantiert. Mit diesem Einsatz ein unübertreffliches System.

■ **2 Zweier- und 8 Dreierwege in 324 Reihen.** Kurzschreibweise in 13 Systemreihen! Noch bei 4 GF-Fehlern in den 8 Dreierwegen meist 2. Rang! Bei 5 Fehlern 3. Rang.

■ **10 Dreierwege in 400 Reihen.** Block A= Spiel 1-5, Block B= Spiel 6-10. Hochinteressantes System mit 1. Rang-Ambitionen (bei 4 GT-Fehlern und 2x0 und 2x2). 1. Rang erreichbar.

■ **10 Dreierwege in 294 Reihen.** Block A= Spiel 1-3, Block B= Spiel 4-10. Zwei Treffer in Block A genügen fast immer für mehrere Treffer in Rang III. Teils über 30% Rang II. Bei 1 Treffer in Block A noch ausgezeichnete Trefferchancen - ein fast sensationelles Totosystem!

■ **10 Dreierwege in 1485 Reihen.** KSW in 48 Systemreihen! Meist 80% 2. Rang bei leicht erfüllbaren Systembedingungen!

■ **10 Dreierwege in 285 Reihen.** Ein Spitzensystem in ausgeschriebener Form mit Bedingungen. Erreicht meist Mehrfachtreffer oder den 2. Rang. Gute Verbesserungschancen auf den 1. Rang.

■ **2 Zweier- und 8 Dreierwege in 944 Reihen.** Kurzschreibweise in nur 66 Systemreihen! Absolutes Spitzensystem, das von 3 bis 6 Grundtippfehler zu 85% den 2. Rang garantiert. Es genügen hier also in 6 von 7 Fällen 4 Treffer für einen Zehner!

■ **2 Zweier- und 8 Dreierwege in 260 Reihen** - Kurzschreibweise in 17 Vollsystemen. Dieses hochinteressante Totosystem erreicht bei 2-7 Grundtippfehlern meist Mehrfachtreffer.

■ **10 Dreierwege in 249 Reihen.** Hier erhält man noch bei 6 Grundtippfehler zu über 80-90% Rangtreffer, wenn das Tippzeichen „2“ nicht öfter als 0-3 mal erscheint.

■ **3 Zweier- und 7 Dreierwege in 1032 Reihen.** 100% 2. Rang bei 0-4 Fehlern in den Dreierwegen!

... und noch acht weitere Grundtipp-Systeme ...

Aufgrund der neuen Dreizehnerwette wird das Buch, das ursprünglich 50 Euro gekostet hat, zu einem günstigen Preis ausverkauft. Der Grund hierfür ist, dass sämtliche Beschreibungen im Buch auf die Elferwette bezogen sind, denn die Garantietabellen sind nur für drei Gewinnränge berechnet (neu: vier Gewinnränge). Dennoch können alle Systeme problemlos in der 13er-Wette eingesetzt werden, es werden eben nur zwei Bänke mehr benötigt. Es gilt „Solange Vorrat reicht!“

## BESTELLSCHEIN

**JA,** senden Sie mir den Sammelband für Fußball-Toto:  
„Grundtipp-Tabellen für 10 Spiele“

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Senden Sie mir künftig Ihren Newsletter per E-Mail zu. Dadurch erhalte ich Kenntnis von neuen Produkten. Ich kann ihn jederzeit wieder abbestellen!

Den Kaufbetrag in Höhe von **20 Euro** bezahle ich wie folgt:

- per Nachnahme** Betrag zuzüglich 5 Euro Nachnahme-Gebühr (nur BRD) Keine Nachnahme ins Ausland!
- per Bargeld** Ist hier in bar beigelegt. (Empfehlung: per Einschreiben!) versandkostenfrei! Bei Überzahlung → Rückgeld
- per PayPal** Bei [www.paypal.de](http://www.paypal.de) einloggen und Geld senden an: rs@wettssysteme.de - versandkostenfrei!
- per Vorab-Überweisung** Habe bereits **vorab** überwiesen auf Postbank Stuttgart **BLZ: 600 100 70 Konto: 26 93 67 703 - versandkostenfrei**
- Lieferung ins europä. Ausland** **BIC: PBNKDEFF IBAN: DE42 6001 0070 0269 3677 03** Portomehrkosten **5 Euro** pro Sendung (innerhalb Europa)

Meine E-Mail-Adresse: .....

Bestellen bei: **Verlag Rolf Speidel, Fachverlag für Wettssysteme, Postfach 30 01 30, D-72485 Sigmaringen**  
Telefon (07571) 68 58 00 Telefax (07571) 68 58 01 [rs@wettssysteme.de](mailto:rs@wettssysteme.de) [www.wettssysteme.de](http://www.wettssysteme.de)