



## Tipp-Informationen

TotoMaxII hält für den Tipper auf engstem Raum eine Vielzahl von Informationen rund um seinen Tipp parat. Mit ein, zwei Mausklicks gelangt man in jedem Programmteil, das mit der Tippbearbeitung zu tun hat, zu diesen Informationen.

## Wechselanzeige für Spielpaarungen, Tippreihen und Tippzeichen-Verteilung

**Spielpaarungen:**

VA 48/2009 vom 29.11.2009 Akt.

	Heimmannschaft	Gastmannschaft
1	Werder Bremen	VfL Wolfsburg
2	Bayer Leverkusen	VfB Stuttgart
3	1. FSV Mainz 05	Hamburger SV
4	Hertha BSC Berlin	Eintracht Frankfurt
5	1899 Hoffenheim	Borussia Dortmund
6	1. FC Nürnberg	SC Freiburg
7	Bor. Mönchengladb	FC Schalke 04
8	Hannover 96	Bayern München
9	Energie Cottbus	Rot-Weiß Oberhaus
10	FC St. Pauli	1. FC Union Berlin
11	1860 München	Fortuna Düsseldorf
12	Arsenal London	Chelsea London
13	Inter Mailand	AC Florenz
14		
15		

Spiele Tipps Prog.

In allen Programmteilen, die mit der Tipp-Bearbeitung zu tun haben sowie in der Gewinn-Auswertung, befindet sich am linken Fensterrand ein wechselbares Informationsfenster. Hierunter verbergen sich vielerlei Informationen zum jeweiligen Tipp. Im türkisfarbenen Schalter am unteren Rahmenrand wird angezeigt, welche Funktion augenblicklich aktiv ist, durch einen Klick auf die daneben liegenden Schalter kann die Anzeige dorthin gewechselt werden

Durch einen Klick auf "**Tipp**s" werden die Spielpaarungen weggeblendet und es erscheint die Anzeige mit allen Tippreihen.

Durch einen Klick auf "**Proz.**" werden die Spielpaarungen weggeblendet und es erscheint die Anzeige der Tippkennzeichen-Verteilung.

## Spielpaarungen

Bei der Neuanlage eines Tipps werden automatisch die im Programmteil "**Spielplan und Prognose**" hinterlegten aktuellen Spielpaarungen eingesetzt. Bei einem bestehenden Tipp kann man auf Wunsch den bisherigen (oder fehlenden) Spielplan durch den aktuellen Spielplan ersetzen. Dazu klickt man auf den Schalter "**Akt.**" (Akt. Spielplan) und eine Abfrage erscheint, ob man den aktuellen Spielplan einsetzen möchte.

The screenshot shows the main interface of TotoMax II. A dialog box titled "Aktuellen Spielplan einsetzen" is centered on the screen. The dialog text reads: "Soll der aktuelle Spielplan (Spielpaarungen, Ergebnisse, Prognose, usw.) von der Toto-Veranstaltung 48/2009 eingelesen werden?" (Should the current game plan (game pairings, results, forecasts, etc.) be read from the Toto event 48/2009?). There are "Ja" (Yes) and "Nein" (No) buttons. In the background, the "Tipp-Plan" window is visible, showing a grid of tips for 13 games. The "Akt." button in the top left of the main window is highlighted with a red arrow.

Abb.: Für einen bestehenden Tipp soll der aktuelle Spielplan eingesetzt werden

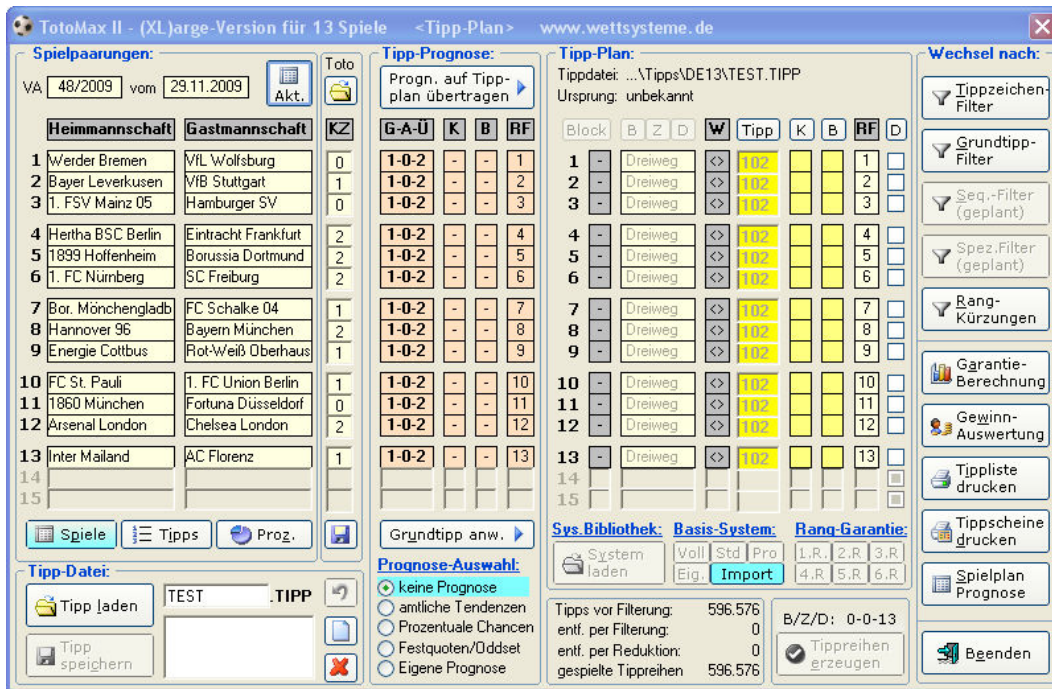


Abb.: Der aktuelle Spielplan incl. der Toto-Ergebnisreihe wurde auf einen bestehenden Tipp übertragen

Die Aktualisierungs-Funktion kann man auch dann benützen, wenn man im Programmteil "Spielplan und Prognose" nachträglich Änderungen gemacht hat und jetzt einen für diese Veranstaltung erstellten Tipp auf den neuesten Stand zu bringen.

## Gewinnreihe einsetzen

Bei jedem Tipp ist der zugehörige Spielplan gespeichert. Wenn die Ergebnisse bekannt sind, können diese in der Rubrik mit der Überschrift "KZ" (= "Kennzeichen") in allen Programmteilen, in denen der Spielplan zu sehen ist, eingegeben werden. Wenn das Programm verlassen wird und es wurden Eingaben bzw. Änderungen an den Toto-Kennzeichen oder Tor-Ergebnissen vorgenommen, erscheint eine Speicherungsabfrage. Auch der Klick auf das Diskettensymbol (roter Pfeil) führt zu dieser Abfrage. Bei der positiven Bestätigung werden die Ergebnisse im Spielplan dieses Tipps festgehalten.

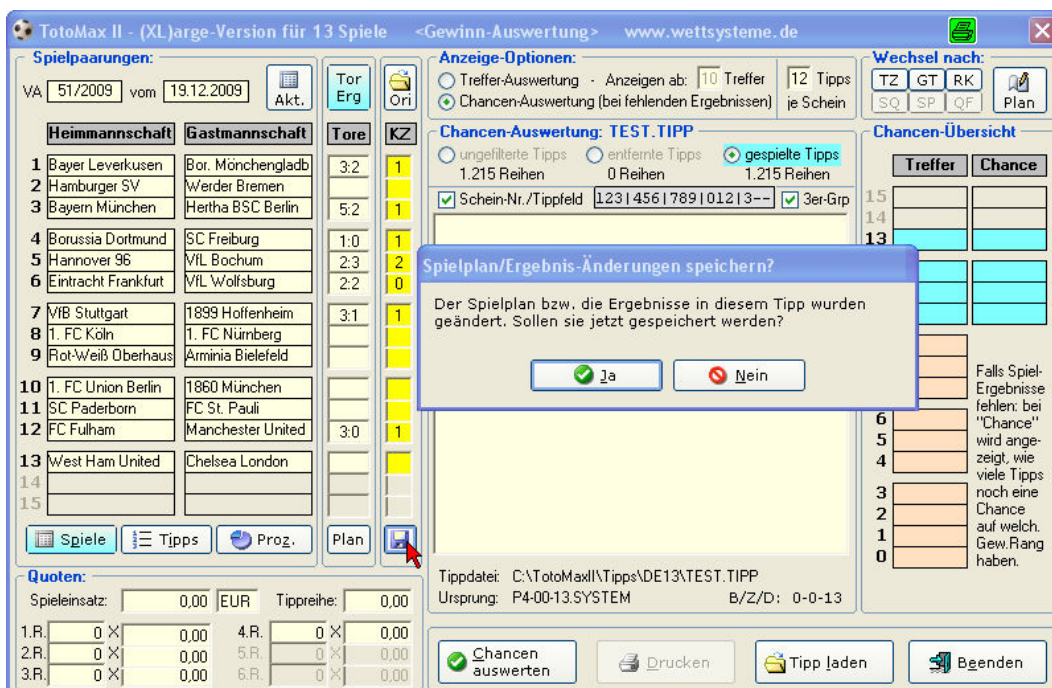


Abb.: Die Samstagsergebnisse wurden eingetragen und werden jetzt im Spielplan des Tipps gespeichert

Wenn der Spielplan des Tipps mit dem aktuellen Spielplan lt. dem Programm "Spielplan & Prognose" übereinstimmt, erscheint nach der Speicherung im Tipp auch die Abfrage, ob diese Ergebnisse/Totokennzeichen auch dort gespeichert werden sollen. Das bietet sich an, denn auf diesem Weg können auch andere Tipps mit diesen Resultaten versorgt werden (wie oben beschrieben über den Schalter "Akt.").

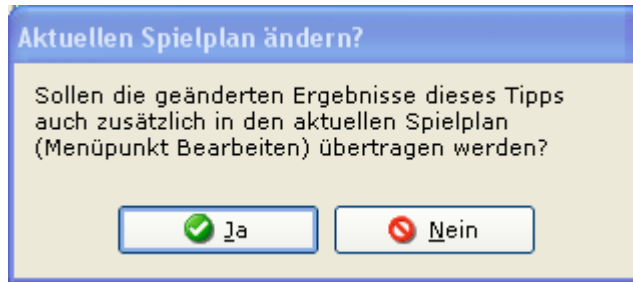


Abb.: Abfrage zur Übertragung in den aktuellen Spielplan

## Gewinnreihe löschen

In den Überschriften für die Tor-Ergebnisse (nur bei der Gewinn-Auswertung) und für die Toto-Kennzeichen verbirgt sich der Aufruf für die Löschung dieser Eintragungen. Bei der Gewinn-Auswertung werden z.B. manchmal andere Ergebnisse oder Wunschresultate eingetragen um zu simulieren "was wäre wenn". Natürlich können alle Resultate einzeln gelöscht werden, mit der Gesamt-Löschfunktion geht es schneller und bequemer.

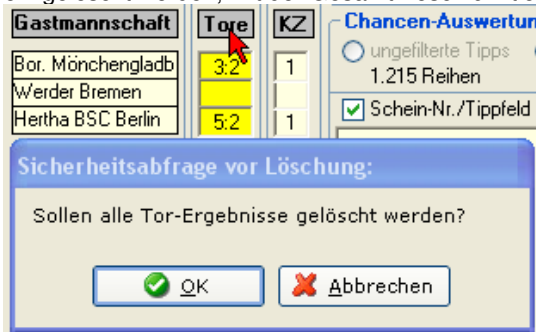


Abb.: Löschen aller Tor-Ergebnisse (nur in der Gewinn-Auswertung)



Abb.: Löschen aller Toto-Kennzeichen

## Gewinnreihe wieder herstellen

Bei jedem Tipp ist der zugehörige Spielplan, die Ergebnisse und die Toto-Kennzeichen gespeichert. Wenn diese Daten nun verändert worden sind, um z.B. fiktive Gewinnreihen zu testen (in der Gewinnauswertung oder in wegen der Trefferauswertung in der Rangkürzung), können die richtigen Ergebnisse bzw. Toto-Kennzeichen durch den Klick auf "Ori." nachgeladen werden. Das Nachladen findet also **nicht** aus dem aktuellen Spielplan statt, sondern aus dem Spielplan, der für den Tipp gespeichert ist

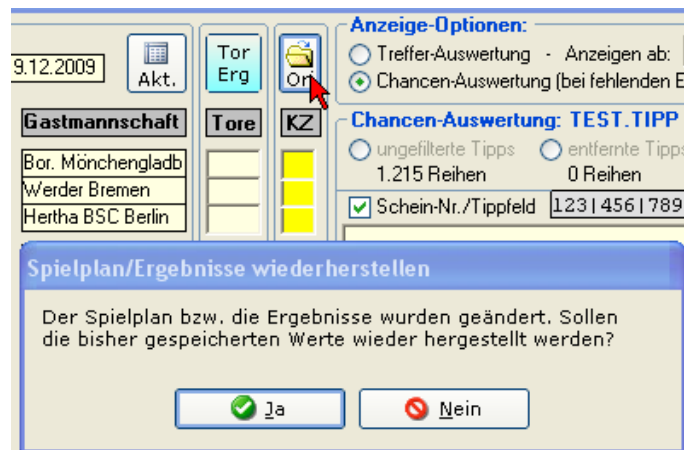


Abb.: Die im Spielplan des Tipps gespeicherten Ergebnisse werden wieder eingesetzt

## Tippreihen anzeigen

Bei der Tippreihenanzeige kann man ab der (M)edium-Version nicht nur die tatsächlich gespielten Tippreihen sondern auch die ungefilterten und herausgefilterten (entfernten) Tippreihen betrachten. Außerdem ist bei jeder Tippreihe ersichtlich, ob und aufgrund welcher Filtermaßnahme sie entfernt wurde. Auf Wunsch kann für jede Tippreihe auch das Tippbild angezeigt werden.

### Anzeige der Tippreihen mit dem Filter-Kennzeichen

Wenn das Häkchen bei 3er-Gruppen aktiviert ist, werden alle Tippreihen durch die übersichtliche Einteilung in Dreiergruppen dargestellt. Neben jeder Tippreihe wird ein dreistelliges Filter-Kennzeichen (FKZ) angezeigt (wird nachfolgend erläutert). Im Feld "max. ... Tipps anzeigen" kann man die Anzahl der Tippreihen angeben, die max. angezeigt werden sollen. TotoMaxII wird mit "25". Der Wert kann bis auf 30.000 erhöht werden. Aus Geschwindigkeitsgründen empfehlen sich allerdings eher kleinere Werte.

ab (P)rint-Version

ab (M)edium-Version

ab (M)edium-Version

**Tippreihen anzeigen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps

3er-Grp. max: 1000 Tipps anzeigen

123	456	789	012	3--	FKZ
110	112	220	002	1--	OK!
110	121	121	012	1--	OK!
110	012	221	010	1--	OK!
110	212	021	102	1--	OK!
110	200	221	001	1--	OK!
110	202	120	101	1--	OK!
112	111	220	110	1--	OK!
112	102	220	101	1--	OK!
112	000	221	002	1--	OK!
112	021	120	001	1--	OK!
112	021	021	012	1--	OK!
112	020	221	011	1--	OK!
112	210	020	102	1--	OK!
112	212	020	010	1--	OK!
112	212	221	000	1--	OK!
112	201	221	100	1--	OK!
112	200	120	002	1--	OK!
112	202	220	112	1--	OK!
112	221	020	111	1--	OK!

OK!: Diese Tippreihe wird gespielt  
Lfd.: 1      Gespielte Tippreihen: 48

Abb.: Gespielte Tippreihen

**Tippreihen anzeigen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps

3er-Grp. max: 1000 Tipps anzeigen

123	456	789	012	3--	FKZ
112	111	020	110	1--	TA2
112	111	020	000	1--	TA2
112	111	020	002	1--	RED
112	111	221	102	1--	TA0
112	111	220	111	1--	TA0
112	110	121	101	1--	TA2
112	110	120	110	1--	TA2
112	110	120	112	1--	RED
112	110	021	100	1--	TA2
112	110	021	010	1--	TA2
112	110	020	111	1--	TA2
112	110	221	010	1--	RED
112	110	220	112	1--	RED
112	110	220	001	1--	RED
112	110	220	002	1--	RED
112	112	121	012	1--	TA0
112	112	120	111	1--	TA0
112	112	120	001	1--	RED
112	112	120	000	1--	RED

TA2: Tippzeichen-Anzahl "2" im Block 1  
Lfd.: 167      Alle entfernten Tipps: 576

Abb.: Entfernte Tippreihen

**Tippreihen anzeigen:**

ungefilterte  entf.  gespielte Tipps

3er-Grp. max: 1000 Tipps anzeigen

123	456	789	012	3--	FKZ
010	001	021	110	1--	TA2
010	001	020	101	1--	TA2
010	001	221	000	1--	TA2
010	001	220	012	1--	OK!
010	000	121	002	1--	TA2
010	000	120	011	1--	TA2
010	000	221	112	1--	RED
010	000	220	100	1--	TA1
010	002	121	111	1--	TA2
010	002	120	102	1--	RED
010	002	021	001	1--	TA2
010	002	020	010	1--	TA1
010	021	121	010	1--	TA2
010	021	120	112	1--	RED
010	021	120	002	1--	RED
010	021	021	102	1--	RED
010	021	021	012	1--	RED
010	021	020	000	1--	TA1
010	021	221	102	1--	OK!

RED: Tippreihe durch Reduktion entfernt  
Lfd.: 392      Tipps vor Filterung: 624

Abb.: Ungefilterte Tippreihen

Als Filterkennzeichen steht bei allen gespielten Tippreihen "OK!".

Die angezeigte Tippreihe mit der lfd.Nr. 167 der insgesamt 576 entfernten Tippreihen wurde aufgrund seiner (zu geringen) Anzahl an Zweier in der 1. Block des Filters für die Tippzeichen-Anzahl entfernt.

Die angezeigte Tippreihe mit der lfd.Nr. 392 der insgesamt 624 Tippreihen des ungefilterten Tipps wurde aufgrund der Rangkürzung entfernt und ist deshalb nicht in der Rubrik "gespielte Tippreihen" wieder zu finden.

**Anmerkung:** Alle Tippreihen entsprachen sämtlichen Filterbedingungen und wurden auch nicht durch die Reduktion im Programmteil Rangkürzung eliminiert.

**Anmerkung:** Es wurden dort mindestens zwei Zweier in den Spielen 1,3-7,9-12 gefordert, es war aber nur ein Zweier in diesen Positionen vorhanden. In der Tippreihe waren zwar zwei Zweier enthalten, aber der zweite Zweier im Spiel 8 war nicht Teil dieser Filterbedingung.

**Anmerkung:** Da das Basissystem kein Vollsystem sondern ein Kürzungssystem war, ist im Programmteil "Rangkürzung" nur die Reduktion per Zufallsgenerator möglich gewesen.

## Filterkennzeichen

Neben jeder Tippreihe wird ein dreistelliges Filter-Kennzeichen ("**FKZ**") angezeigt. Dieses gibt Auskunft darüber, ob eine Tippreihe gespielt wird (= "**OK!**") oder durch welche Filtermaßnahme eine Tippreihe **zuerst** entfernt wurde. Dabei geben die ersten beiden Zeichen Auskunft über die Filtermethode und das hintere Zeichen gibt Auskunft über das betroffene Tippkennzeichen. Wurde die Tippreihe durch die Rangkürzung entfernt, steht "**RED**" als Abkürzung für Reduktion als Filterkennzeichen.

Für jede Tippreihe erscheint unterhalb des Tippzeilen-Anzeigebereichs die Meldung, ob eine Tippreihe gespielt wurde oder durch welche Filtermaßnahme sie zuerst entfernt wurde. Im Hinweistext ist beim Tippzeichen- und Grundtippfilter zusätzlich die Filter-Blocknummer angeben. Die Filterung läuft übrigens auch in der Reihenfolge ab, wie die nachfolgende Tabelle aufgebaut ist. Zuerst alle Tippzeichenfilter von Block 1 bis Block 20, dann der Grundtippfilter von Block 1 bis 20. Zum Schluss erfolgt die Reduktion.

FKZ	Programmteil	Bedingung für	Betrifft	Bemerkung
TA1	Tippzeichenfilter	Anzahl Vorkommen	Tippkennzeichen 1	
TA0 (TAX)	Tippzeichenfilter	Anzahl Vorkommen	Tippkennzeichen 0 (bzw. X)	
TA2	Tippzeichenfilter	Anzahl Vorkommen	Tippkennzeichen 2	
TAV	Tippzeichenfilter	Anzahl Vorkommen	Tippkennzeichen 0 und 2	V=Variante (alles was nicht "1" ist)
TF1	Tippzeichenfilter	In Folge (hintereinander)	Tippkennzeichen 1	
TF0 (TFX)	Tippzeichenfilter	In Folge (hintereinander)	Tippkennzeichen 0 (bzw. X)	
TF2	Tippzeichenfilter	In Folge (hintereinander)	Tippkennzeichen 2	
TFV	Tippzeichenfilter	In Folge (hintereinander)	Tippkennzeichen 0 und 2	V=Variante (alles was nicht "1" ist)
TZW	Tippzeichenfilter	Wechsel		
TZK	Tippzeichenfilter	Kracher und Bomben	Kracher	
TZB	Tippzeichenfilter	Kracher und Bomben	Bomben	
TZV	Tippzeichenfilter	Kracher und Bomben	Kracher und Bomben	V=Variante (egal ob K. oder B.)
TZF	Tippzeichenfilter	egal	alle	ab dem 10. Filterblock
GA1	Grundtippfilter	Anzahl Vorkommen	Grundtipp G	
GA0 (GAX)	Grundtippfilter	Anzahl Vorkommen	Ausweichtipp A	
GA2	Grundtippfilter	Anzahl Vorkommen	Überraschung	
GAV	Grundtippfilter	Anzahl Vorkommen	Ausweichtipp oder Überrasch.	V=Variante (alles was nicht "G" ist)
GF1	Grundtippfilter	In Folge (hintereinander)	Grundtipp G	
GF0 (GFX)	Grundtippfilter	In Folge (hintereinander)	Ausweichtipp A	
GF2	Grundtippfilter	In Folge (hintereinander)	Überraschung	
GFV	Grundtippfilter	In Folge (hintereinander)	Ausweichtipp oder Überrasch.	V=Variante (alles was nicht "G" ist)
GTW	Grundtippfilter	Wechsel		
GTK	Grundtippfilter	Kracher und Bomben	Kracher	
GTB	Grundtippfilter	Kracher und Bomben	Bomben	
GTV	Grundtippfilter	Kracher und Bomben	Kracher und Bomben	V=Variante (egal ob K. oder B.)
GTF	Grundtippfilter	egal	alle	ab dem 10. Filterblock
RED	Rangkürzung	Reduktion	alle Tippzeilen	auch durch Zufalls-Kürzung

## Anzeige der Tippreihen mit Tippbild

Wenn das Häkchen bei 3er-Gruppen entfernt wird, schaltet die Anzeige um, die Einteilung der Tippreihen in 3er-Gruppen und das Filterkennzeichen verschwindet. Der größere Platz bietet nur Spielraum für die Anzeige des Tippbildes. Für jede Tippreihe wird nun angezeigt, aus wie vielen Einser, Nullen und Zweien eine Tippreihe besteht. **Beispiel:** Die Tippreihe "0122220211021" besteht aus 4 Einser, 3 Nullen und 6 Zweier. Es hat demnach das Tippbild: 4-3-6.

ab (P)rint-Version

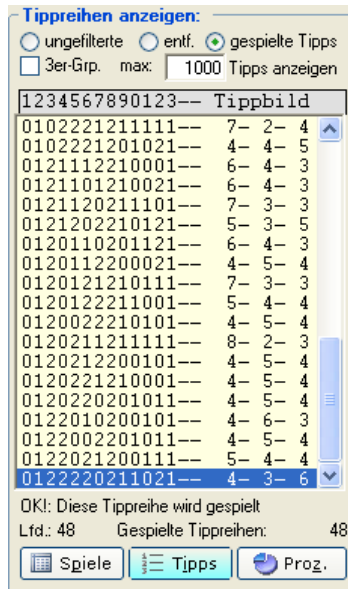


Abb.: Gespielte Tippreihen

Die Tippreihe Nr. 48 enthält 4 Einser, 3 Nullen und 6 Zweier.

ab (M)edium-Version

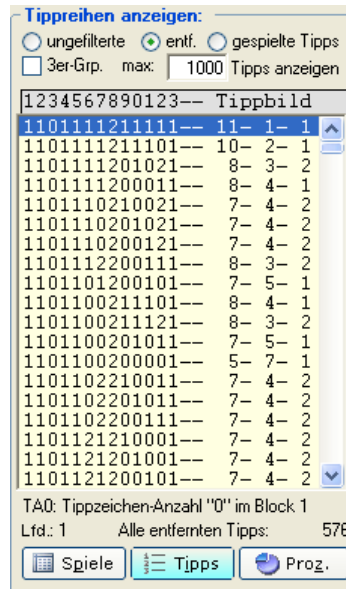


Abb.: Entfernte Tippreihen

Die angezeigte Tippreihe mit der lfd.Nr. 1 der insgesamt 576 entfernten Tippreihen wurde aufgrund seiner (zu geringen) Anzahl an Nullen im 1. Block des Filters für die Tippzeichen-Anzahl entfernt.

ab (M)edium-Version

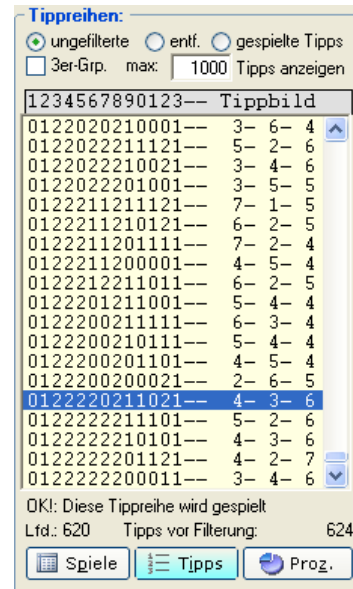


Abb.: Ungefilterte Tippreihen

Die angezeigte Tippreihe wurde auch tatsächlich gespielt (siehe links bei "gespielte Tippreihen". Zu erkennen ist dies auch an der eingblendeten Bemerkungstext: "OK!: Diese Tippreihe wird gespielt"

**Anmerkung:** Die gespielte Tippreihe mit der lfd.Nr. entsprach allen Filterbedingungen und wurde auch von der Reduktion im Programmteil Rangkürzung nicht eliminiert.

**Anmerkung:** Es wurden dort mindestens zwei Nullen in den Spielen 1,3-7,9-12 gefordert, es war aber nur eine Null im Spiel 3 enthalten.

**Anmerkung:** Die angezeigte Tippreihe mit der lfd.Nr. 620 der insgesamt 624 Tippreihen des ungefilterten Tipps widerstand allen Filterbedingungen und der Reduktion und wurde deshalb als (letzte von) 48 Tippreihen gespielt.

## Tippzeichen-Verteilung

TotoMaxII hält für den Tipper auf engstem Raum eine Vielzahl von Informationen rund um seinen Tipp parat. Mit ein, zwei Mausklicks gelangt man in jedem Programmteil, das mit der Tippbearbeitung zu tun hat, zu diesen Informationen. Bei der Tippkennzeichen-Verteilung wird dargestellt, wie oft die drei Tippkennzeichen "1", "0" und "2" in jeder Spielpaarung vorkommen.

## Anzeige der prozentualen Tippkennzeichen-Verteilung

Wenn das Optionsfeld "prozentuale ..." (Verteilung) aktiv ist, wird der jeweilige prozentuale Anteil der Tippkennzeichen 1-0-2 angezeigt. Die Anzeige der Verteilung des ungefilterten Tipps und die der entfernten Tippreihen ist ab der (M)edium-Version auswählbar.

ab (P)rint-Version

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  entf.  **gespielte Tipps**  
 **prozentuale ...**  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	42%	58%	
2	100%		
3		35%	65%
4	19%	35%	46%
5	35%	27%	38%
6	31%	27%	42%
7	31%	25%	44%
8			100%
9	52%	48%	
10	48%	52%	
11	50%	50%	
12	25%	29%	46%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Prog.

Abb.: Gespielte Tippreihen

Die Option "**gespielte Tipps**" muss für diese Anzeige angeklickt sein.

ab (M)edium-Version

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  **entf.**  **gespielte Tipps**  
 **prozentuale ...**  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	51%	49%	
2	100%		
3		51%	49%
4	35%	33%	32%
5	34%	34%	33%
6	34%	34%	33%
7	34%	34%	32%
8			100%
9	50%	50%	
10	50%	50%	
11	50%	50%	
12	34%	34%	32%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Prog.

Abb.: Entfernte Tippreihen

Die Option "**entf.**" muss für diese Anzeige angeklickt sein.

ab (M)edium-Version

Verteilung der Tippkennzeichen:

**ungefilterte**  entf.  **gespielte Tipps**  
 **prozentuale ...**  absolute Verteilung

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	50%	50%	
2	100%		
3		50%	50%
4	34%	33%	33%
5	34%	33%	33%
6	33%	33%	33%
7	33%	33%	33%
8			100%
9	50%	50%	
10	50%	50%	
11	50%	50%	
12	33%	33%	33%
13	100%		
14			
15			

Spiele | Tipps | Prog.

Abb.: Ungefilterte Tippreihen

Die Option "**ungefilterte**" muss für diese Anzeige angeklickt sein.

## Anzeige der absoluten Tippkennzeichen-Verteilung

Wenn das Optionsfeld "**absolute Verteilung**" aktiv ist, wird das jeweilige absolute Vorkommen der Tippkennzeichen 1-0-2 angezeigt. Die Anzeige der Verteilung des ungefilterten Tipps und die der entfernten Tippreihen ist ab der (M)edium-Version auswählbar.

ab (P)rint-Version

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  entf.  **gespielte Tipps**  
 **prozentuale ...**  **absolute Verteilung**

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	20	28	
2	48		
3		17	31
4	9	17	22
5	17	13	18
6	15	13	20
7	15	12	21
8			48
9	25	23	
10	23	25	
11	24	24	
12	12	14	22
13	48		
14			
15			

Spiele | Tipps | Prog.

Abb.: Gespielte Tippreihen

Die Option "**gespielte Tipps**" muss für diese Anzeige angeklickt sein.

ab (M)edium-Version

Verteilung der Tippkennzeichen:

ungefilterte  **entf.**  **gespielte Tipps**  
 **prozentuale ...**  **absolute Verteilung**

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	295	281	
2	576		
3		295	281
4	201	190	185
5	193	194	189
6	193	195	188
7	193	196	187
8			576
9	290	286	
10	289	287	
11	288	288	
12	196	194	186
13	576		
14			
15			

Spiele | Tipps | Prog.

Abb.: Entfernte Tippreihen

Die Option "**entf.**" muss für diese Anzeige angeklickt sein.

ab (M)edium-Version

Verteilung der Tippkennzeichen:

**ungefilterte**  entf.  **gespielte Tipps**  
 **prozentuale ...**  **absolute Verteilung**

	- 1 -	- 0 -	- 2 -
1	315	309	
2	624		
3		312	312
4	210	207	207
5	210	207	207
6	208	208	208
7	208	208	208
8			624
9	315	309	
10	312	312	
11	312	312	
12	208	208	208
13	624		
14			
15			

Spiele | Tipps | Prog.

Abb.: Ungefilterte Tippreihen

Die Option "**ungefilterte**" muss für diese Anzeige angeklickt sein.

## Anzeige als Entscheidungskriterium während der Tipp-Erstellung

Nach jeder Filtermaßnahme und Reduktion wird, sobald auf den Schalter "**Tippreihen erzeugen**" gedrückt wurde, auch die Tippkennzeichen-Verteilung neu errechnet und aktualisiert angezeigt. So kann der Programm-Anwender während der Tipperstellung rasch entscheiden, ob er mit seiner Filtermaßnahme bzw. Reduktion zufrieden ist oder

sie verwerfen bzw. ändern möchte.

Die nachfolgenden Abbildungen zeigen die Tippzeichen-Verteilung nach allen Filterungen (ganz links). Aus 624 Tippreihen werden 48 Tippreihen per Zufallsgenerator gesucht. Dabei wird immer wieder auf die prozentuale Verteilung der gespielten Tippreihen geschaut und zwar solange, bis der Benutzer mit der Verteilung zufrieden ist (rechte Abbildung). Ungewollte Verteilungen (z.B. mittlere Abbildung) werden verworfen.

ab (S)mall-Version

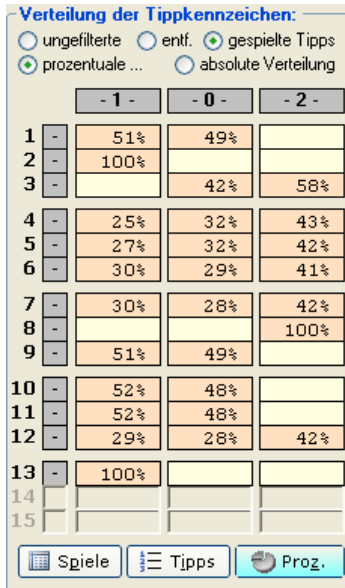


Abb.: Verteilung nach allen Filterungen und vor der Reduktion

ab (S)mall-Version

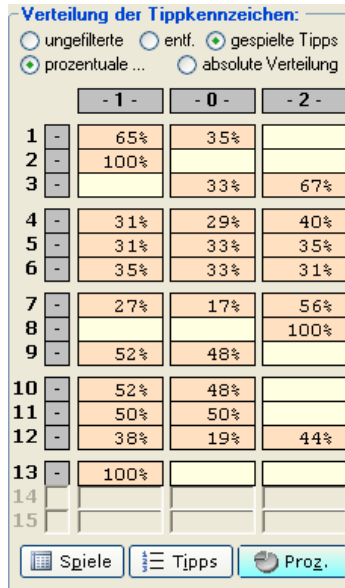


Abb.: Diese Verteilung war dem Spieler zu unausgewogen war und wurde deshalb wieder verworfen

ab (S)mall-Version

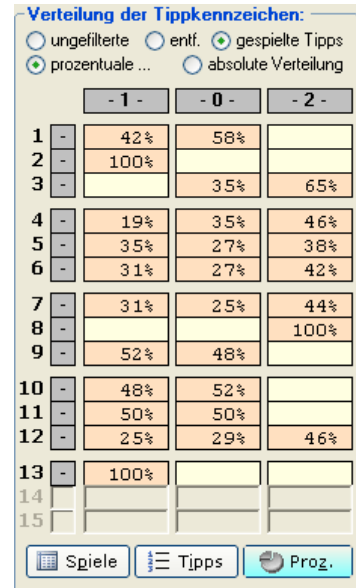


Abb.: Diese Verteilung fand die Zustimmung des Spielers und wurde letztlich gespielt