



Zusatzfilter „Zeilen/Spalten“

Dieser Filter ermöglicht die Begrenzung der Anzahl der Kreuzchen pro Zeile und Spalte. Dadurch lassen sich u.a. solche Tippreihen eliminieren, die von vielen Tippfreunden auf die Tippscheine „gemalt“ werden. Gewinnt solch eine Reihe, sind bekanntlich die Quoten im Keller.

Standard-Filterung nach Zeilen und Spalten

Es kann auf zwei verschiedene Arten begrenzt werden. Wenn auf der linken Seite das Kontrollkästchen *„Kreuzanzahl in Zeilen und Spalten begrenzen“* angeklickt ist, können die Grenzwerte für das 7x7er-Tippfeld eingetragen werden. Vorgeschlagen wird zunächst, dass pro Zeile und pro Spalte max. 3 Kreuzchen enthalten sein dürfen. Diese Werte können geändert werden.

Zusatzfilter "Zeilen/Spalten"

Kreuzanzahl in Zeilen und Spalten begrenzen

	min	max
Reihe 1 - 01 02 03 04 05 06 07	0	3
Reihe 2 - 08 09 10 11 12 13 14	0	3
Reihe 3 - 15 16 17 18 19 20 21	0	3
Reihe 4 - 22 23 24 25 26 27 28	0	3
Reihe 5 - 29 30 31 32 33 34 35	0	3
Reihe 6 - 36 37 38 39 40 41 42	0	3
Reihe 7 - 43 44 45 46 47 48 49	0	3
Spalte 1 - 01 08 15 22 29 36 43	0	4
Spalte 2 - 02 09 16 23 30 37 44	0	4
Spalte 3 - 03 10 17 24 31 38 45	0	4
Spalte 4 - 04 11 18 25 32 39 46	0	4
Spalte 5 - 05 12 19 26 33 40 47	0	4
Spalte 6 - 06 13 20 27 34 41 48	0	4
Spalte 7 - 07 14 21 28 35 42 49	0	4

folgende, eigene Bereichsgrenzen verwenden

Anzahl der benötigten Bereichsgrenzen (max. 10)

Anzahl der Ziffern je Bereichsgrenze (max. 14)

Bereichsgrenzen				min	max
<input type="text" value="9"/>	<input type="text" value="21"/>	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="39"/>	<input type="text" value="1"/>	<input type="text" value="3"/>
<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="18"/>	<input type="text" value="36"/>	<input type="text" value="42"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="4"/>

vorher: 1.074 gelöscht: 618 nachher: 456 Fertig, 1.074/1.074 geprüft

Abb.: Merlin Zusatzfilter „Zeilen/Spalten“

Filterung aufgrund eigener Bereichsdefinitionen

Auf der rechten Hälfte des Fensters kann man zusätzlich eigene Bereiche definieren und für Vorgaben machen, wie viele Zahlen mindestens und maximal pro Bereich vorhanden sein sollen. Im abgebildeten Beispiel werden zwei Bereichsblöcke mit jeweils vier Bereichsgrenzen eingerichtet.

Lt. der ersten Bereichsdefinition wird gefordert, dass sich in den Bereichen von 1-9, 10-21, 22-30, 31-39 (und 40 bis 49) mindestens eine, maximal drei Zahlen befinden dürfen. In der zweiten Bereichsdefinition können sich in den Bereichen 1-6, 7-18, 19-36, 37-42 (und 43 bis 49) zwischen null und vier Zahlen befinden. Eine Tippreihe 41,42,46,47,48,49 würde zunächst erlaubt bleiben, da sich zwischen 43 und 49 exakt vier Zahlen befinden.

Solche Reihen sollte man allerdings nicht spielen, wenn man sich gute Gewinnquoten im Erfolgsfall erhofft. Die Tippreihe wird auch eliminiert und zwar aufgrund der Zeilen-Bedingung (siehe linke Seite der Abbildung). Dort steht bei Reihe 7, dass max. 3 Zahlen aus der Zeile mit den Zahlen von 43 bis 49 in einer Tippreihe enthalten sein dürfen.