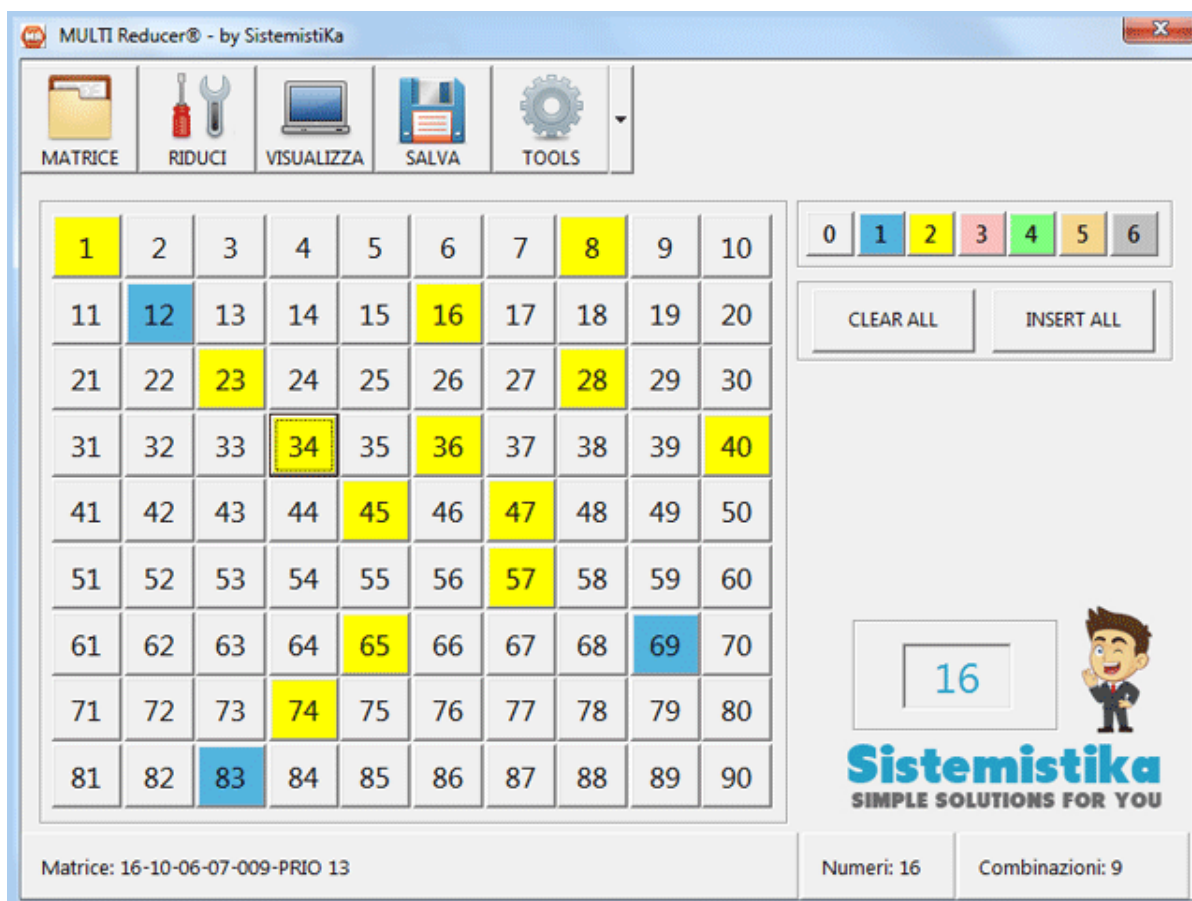


MULTI REDUCER by Sistemistika



Si tratta della più versatile Collection per la creazione di Sistemi Ridotti Immediati. Al momento del rilascio, ha in dotazione oltre 330 Matrici, dalle Terzine alle Decine. Tutte create nel 2021, a Rotazione di Chiavi, manualmente e tantissime sono a vincite plurime (esclusive). Tra i numerosi punti di forza, spicca la selezione a ben 6 Livelli, oltre al Livello di OFF, distinguibili dal colore e applicabili in base ai clicks eseguiti sul numero prescelto. Il Livello 6 è pertanto il più prioritario in assoluto. I numeri associati al Livello più alto, saranno i primi ad essere sviluppati (secondo lo Schema della Matrice utilizzata). Ad esempio, in figura si sta utilizzando una Matrice PRIO su 16 numeri, la quale informa che i primi 13 sono Prioritari, ossia godranno di una vincita più alta. Pertanto, dopo aver selezionato tutti i 16 numeri a Livello 1 (azzurro), ne abbiamo selezionati 13 a Livello 2 (giallo). Per evitare un noioso susseguirsi di clicks, qualora si volesse 'resettare' un numero, sarà sufficiente cliccarvi col destro del mouse e il numero tornerà a Livello 0 (OFF).

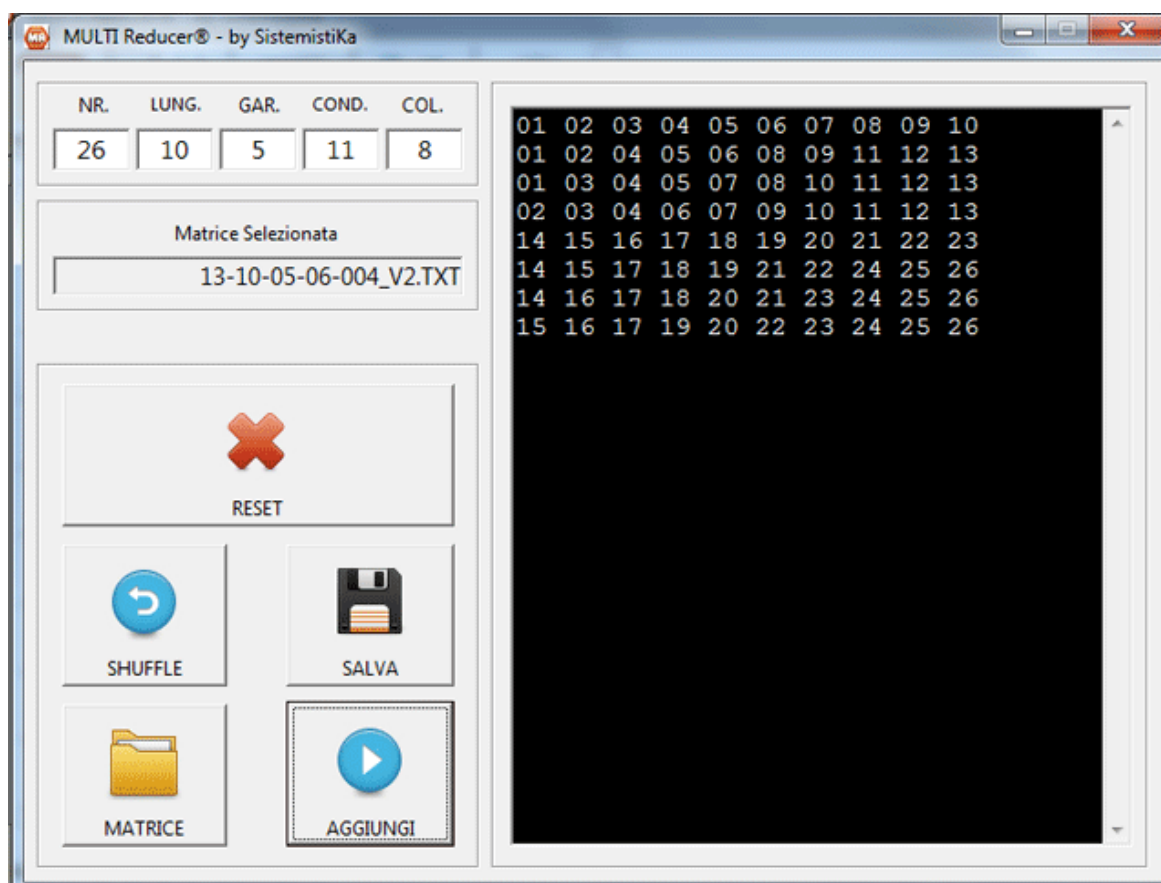
Impostato il Pronostico, cliccare su **RIDUCI**. Il Sistema verrà sviluppato all'istante, pronto per essere visualizzato e/o salvato. Il pacchetto comprende anche un'utility per verificare le vincite.

Per esperienza, sappiamo bene che le Matrici non sono mai abbastanza e, a tale scopo, oltre a farne richiesta all'Autore (qualora fossero disponibili) abbiamo dato all'Utente la possibilità di crearsele da solo!

Cliccando su **TOOLS**, si accederà alla funzione **MULTI WHEELS**, che consente la creazione di Sistemi per Somma di qualsiasi entità. Ma la cosa particolare di questa funzione è che non dovrete eseguire alcun calcolo per stabilire se la Somma è giusta (almeno fin quando non si acquisisce un po' di esperienza).

Il programma fa tutto da solo, come vedremo nella figura seguente.

CREAZIONE SISTEMI PER SOMMA



Nell'esempio, stiamo creando la **26-10-05-11** a 2 vincite con sole **8** Decine. Il programma fornisce il risultato, ma lo si può evincere il base alla Matrice utilizzata: **13-10-05-06-004_V2** che, sommata 2 volte, ha dato origine alla Matrice finale. Prima di iniziare una nuova costruzione per Somma è buona abitudine cliccare il pulsante RESET. Poi, selezionare la Matrice con cui effettuare la Somma e cliccare sul pulsante AGGIUNGI le volte necessarie per ottenere la Matrice. Nel nostro esempio, lo abbiamo fatto 2 volte.

Ovviamente, possiamo cliccare più volte (basta verificare se il risultato è quello voluto), così come possiamo utilizzare Matrici di Massa diversa o di Condizione diversa. Ad esempio, se avessi voluto creare la Matrice **26-10-05-10** (senza riferirmi ad alcun Primato), avrei sommato la **14-10-05-06-005** alla **12-10-05-05-006** per un totale di **11** Decine. Sia ben chiaro che, con l'esperienza riuscirete a fare di tutto e meglio.

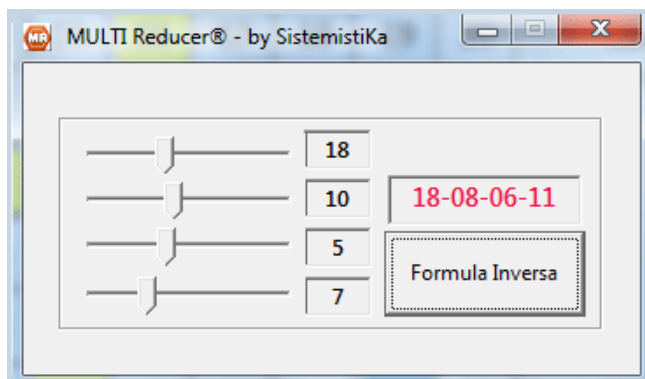
Come possiamo notare, lo sviluppo per Somma mostra l'evidente stacco tra le Matrici, a dimostrazione che il punteggio preventivato potrà ripartirsi nelle 2 Matrici, mantenendo la Garanzia senza problemi.

Nel caso degli 11 estratti, la ripartizione peggiore sarebbe $6 + 5 = 1$ Matrice prende i 6 punti.

Nel caso dei 10 estratti, la ripartizione peggiore sarebbe $5 + 5 = 1$ Matrice prende i 5 punti

Detto stacco, può anche risultare utile per costruire Sistemi a Pari e Dispari separati ecc.

Tuttavia, qualora lo stacco risultasse visivamente fastidioso, potrete 'miscelare' lo sviluppo, cliccando semplicemente su **SHUFFLE**. Lo sviluppo manterrà inalterate le Garanzie!



CREAZIONE SISTEMI INVERSI

Un Sistema Inverso, si ottiene da una inversione speculare di una Matrice, per ottenere un'altra Matrice che abbia delle determinate Garanzie.

In figura, l'utility per ottenere la Formula.

Oltre che per la creazione di Matrici convenzionali, l'Inverso risulta particolarmente utile per ottenere Matrici per le **Scommesse Sportive** (a correzione di errori sulla Massa, in base alla Lunghetta).

Supponiamo ad esempio di voler costruire la Matrice:

12 Eventi in Quartine a correzione di 0/1/2/3/4 errori

La sigla convenzionale, sarebbe: **12-04-04-08** (ossia, Quartina piena con 8 estratti su 12 = 4 errori)

Se impostiamo i cursori in **12 4 4 8** e poi clicchiamo **Formula Inversa**, otterremo: **12-08-04-04**.

Non dovremo far altro che, caricare la Matrice 12-08-04-04 e poi, dal Menu **TOOLS** selezionare la voce dal Menu a discesa **Crea Inverso**. L'Inverso verrà creato all'istante per essere visualizzato e/o salvato.

UTILITIES EXTRA A CORREDO:

- **STAMPA TABULATO**
- **COVER LIST** (Garanzie dettagliate della maggior parte delle Matrici)
- **SPOGLIO VINCITE**