

Datenblatt Dutzend Power

In diesem System für Dutzende sind sämtliche Faktoren, die für einen flachen Verlauf eines Spiels auf Dutzende bzw. Drittelchancen erforderlich sind, integriert.

Sie müssen sich aber damit nicht belasten.

Die Regeln sind klar und einfach – man muss nur drauf kommen.

Es gelang die Einarbeitung von:

1. Das Figurengesetz
2. Das 2/3 – Gesetz
3. Die digital/binominale Verteilung
4. Das Gesetz des unterbrochenen Angriffs

Sie als Anwender brauchen sich damit aber nicht herumzuschlagen, denn der „Marsch“ (darunter versteht man, wohin wann zu setzen ist) ist absolut klar und einfach. Dies bewirkt, dass DUTZEND POWER im Grundspiel viel zu setzen hat, „wenn es läuft“ und wenig, „wenn es nicht läuft“.

DUTZEND POWER verlässt sich nicht auf die schon lange widerlegten Annahmen der Abstandswiederholungen, Generelles Seriennachspiel, Stop/Loss – Regeln, usw.

Die Satzanweisungen von DUTZEND POWER „sind ausgekocht“ und doch ganz leicht. Sie müssen sich nur daran halten.

Es gibt keine langwierigen Beobachtungsphasen nach Partiebeginn, sondern Sie können das Spiel direkt vom letzten Mal fortsetzen.

„Wurfhände“, „Handwechsel“ oder „Tischpermanenzen“ sind egal.

DUTZEND POWER baut auf mathematisch statistischen Werten auf, die sich erfüllen müssen und sich erfüllen werden.

Sie benötigen lediglich ein Stück Papier auf dem 5 Spalten vorhanden sein müssen.

Eine Spalte für die gefallen Zahlen, 3 für die 3 Dutzende und 1 Spalte für Plus oder Minus.

Selbstverständlich bringt DUTZEND POWER keinen erheblichen masse égale Überschuss. **Trotzdem habe ich beim praktischen Spiel und bei den Prüfungen sehr gut gewonnen und dies rein netto.**

Die Zero zählt bei DUTZEND POWER als volles Minus (keine Satz wiederholung usw.).

Sie spielen entweder mit einer **Staffel-Überlagerung bei ca. 60-70 % Sätzen**, oder Sie spielen mit einer speziell für DUTZEND POWER entwickelten MATRIX-PROGRESSION.

Mein eigener Gewinn und der Prüfungsgewinn kam durch den Einsatz dieser völlig neuen und innovativen MATRIX PROGRESSION.

Die Satzmenge sinkt hierbei zwar erheblich – die Schwankung aber ebenfalls. Verblüffend bei der MATRIX PROGRESSION ist die Treffsicherheit.

Die MATRIX PROGRESSION wird auf einer separaten Notierkarte geführt, auf der die Plusse und Minusse von DUTZEND POWER vermerkt werden.

Aus dieser Matrix ergeben sich die realen Sätze.

Kleinster Einsatz 2 Stücke und höchster Einsatz 5 Stücke.

Sehen Sie sich in Ruhe die umseitigen statistischen Daten an. Sämtliche Werte wurden sorgfältig aufgezeichnet, ich kann aber naturgemäss keine Garantie für zukünftige gleiche Ergebnisse geben.

Spielart	Dutzendspiel Satz jeweils nur auf ein Dutzend Ich persönlich spiele nicht auf der Kolonne, da diese wegen der Kesselverteilung stärker schwankt.
Kapitalbedarf	Tischkapital 30 Stücke Sollte dieser Fall eintreten, wird das Spiel für diesen Tag beendet. Gesamtkapital ca. 100 Stücke Habe ich weder bei Prüfungen noch im praktischen Spiel erlebt.
GARANTIE	Sollten Sie mit DUTZEND POWER wider Erwarten nicht zufrieden sein, können Sie das System gegen ein anderes eintauschen.
Partielänge	Beliebig Ich selbst habe je Spieltag ca. 60 Coups im Casino gespielt, was ungefähr 2-3 Stunden Spielzeit entspricht.
Pluslimit je Tag	Keins
Kleinste Satzhöhe	2 Stücke bei Matrix-Progression. Bei Staffel-Überlagerung 1 Stück
Höchster Satz	5 Stücke
Gewinnziel	Besser als 10 Stücke pro 100 Coups So jedenfalls war es in der Prüfung und in meinem praktischen Spiel
Zerokosten	Die Zero ist voll integriert

Hand-Permanenzprüfstrecke mit authentischen Zahlen der Spielbank Trier, April 2003

Tag	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	GS	
Ergebnis	7	-3	12	10	11	-8	-8	24	5	16	-4	-14	12	8	21	89	
Tag	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
Ergebnis	3	7	---	4	17	6	0	10	18	-10	-7	0	5	19	18	90	
TOTALERGEBNIS für April 2003																Plus	179

Geprüft wurden je Tag 60 Coups.

Computerprüfung Jahrgang 2002 Trier, Tisch 1, jeweils 60 Coups, nur Dutzend

Januar	Februar	März	April	Mai	Juni	Gesamtplus
210	145	190	188	201	197	1131
Juli	August	September	Oktober	November	Dezember	
98	154	215	171	156	194	988
Insgesamt im Prüfwahl 2001 in Stücken rein netto						+ 2119

Eigenes praktisches Spiel im April, gespielt mit RASTER Progression, jeweils ca. 60 Coups

07. Apr	11. Apr	14. Apr	16. Apr	22. Apr	25. Apr	28. Apr	30. Apr	Plusse
8	-1	-5	8	20	3	3	20	56

Gespielt wurde in diesem Monat mit Stücken à 50 € Ein Gewinn von 2.800 €!

Die Spieltage aus dem April sind in der Systemschrift enthalten und mit diesen wird DUTZEND POWER ausführlich erklärt.

Eigenes praktisches Spiel im Mai, gespielt mit der Stufenüberlagerung – Höchstsatz 4 Stücke

2.	5.	6.	7.	9.	12.	16.	23.	24.	27.	28.	30.	SUMME
8	0	22	5	9	13	4	-30	43	-19	31	40	+ 126

Eigenes praktisches Spiel im Juni, gespielt mit RASTER PROGRESSION

2.	4.	7.	10.	14.	24.	28.	SUMME
3	20	1	6	12	11	-2	+ 49

Das System DUTZEND POWER ist einfach und auch für den Laien spielbar !