



# REDEUROMILLONES



## **FICHERO DE AYUDA DEL PROGRAMA REDEUROMILLONES**

**Versión REDEUROMILLONES : 3.6**  
**Fecha : 20/05/2011**

### **1. INFORMACION GENERAL**

El programa REDEUROMILLONES permite seleccionar cualquier cantidad de números y estrellas, poner filtros de condiciones (Altos y Bajos, Decenas, Distancias, Grupos de números, Grupos Relacionados, Pares e Impares, Seguidos, Sumas, Terminaciones y Posiciones) y obtener las apuestas al directo o en reducción al 2, 3 o 4.

También permite visualizar y escrutar las combinaciones realizadas.

Las opciones disponibles en esta versión son:

- Generación de apuestas al directo.
- Exportación e importación de apuestas en ASCII desde fichero en varios formatos distintos.
- Posibilidad de reducir apuestas importadas en ASCII.
- Posibilidad de filtrar apuestas importadas en ASCII.
- Multi-idioma (Español - Inglés).
- Cálculo avanzado de garantías y premios.
- Escrutinio de apuestas detallado con escrutador independiente.
- Reducción de apuestas ultra rápida con y sin porcentajes.
- Reducción de estrellas, posibilidad de incorporar hasta 11 estrellas.
- Análisis de las apuestas generadas (números y estrellas).
- Creación de Sistemas Propios.
- Informes detallados.
- Filtros de condiciones potentísimos.
- Fichero de ayuda en formato PDF.
- Generación de números y estrellas al azar.
- Generación de apuestas aleatorias.
- Impresión de boletos.

### **2. PASOS BASICOS PARA REALIZAR UNA COMBINACION**

1. Seleccionar los números (mínimo 5) y las estrellas (mínimo 2).
2. Introducir los filtros de condiciones deseados (opcional).
3. Seleccionar las opciones de reducción, por defecto esta seleccionada la reducción de números al 5 (al directo) y 100 % y la reducción de estrellas al 2 (al directo).
4. Pulsar el botón "Calcular".
5. Si ha elegido generar al directo, el cálculo será instantáneo, si ha elegido calcular con reducción, el programa empezará los ciclos de reducción. Es un proceso infinito, lo podemos parar con el botón "stop" cuando queramos, en ese momento el programa se quedará con la mejor reducción obtenida hasta el momento. Evidentemente cuanto más tiempo lo dejemos reduciendo, mejores reducciones se obtendrán.

### 3. FILTROS

REDEUROMILLONES en su versión actual permite los siguientes filtros:

#### 3.1. BAJOS Y ALTOS

Limita la combinación a una serie de números bajos y altos, los números bajos son los comprendidos entre 1 y 24, y los altos entre 25 y 50.

Se permite seleccionar aciertos discontinuos. Si no se selecciona ningún acierto el filtro no se tendrá en cuenta.

#### 3.2. DECENAS

Determina si queremos que en determinadas decenas, por ejemplo del 20 al 29) haya X números.

Permite también elegir las figuras de decenas que queremos jugar de entre las 7 que hay posibles.

#### 3.3. DISTANCIAS

Para acotar la separación entre los números que componen las apuestas a jugar (1-2, 2-3, 3-4, 4-5 y la general 1-5).

	Min.	Max.
Números 1 y 2 :	0	6
Números 2 y 3 :	0	0
Números 3 y 4 :	0	0
Números 4 y 5 :	0	0

Distancias Ordenadas : ☐

1 2 3 4

6 0 0 0

General (números del 1 al 5) : 0 - 0

# REDEUROMILLONES

## 3.4. GRUPOS DE NUMEROS

Este es el filtro clásico de grupos de números. Se puede crear un grupo de X números y pedir la cantidad que queremos que aparezcan. Se permiten hasta 120 grupos de 50 números cada uno.

**GRUPOS DE NUMEROS (Max. 120)**

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
1 10 19 28 37 46	1 10 19 28 37 46	1 10 19 28 37 46
2 11 20 29 38 47	2 11 20 29 38 47	2 11 20 29 38 47
3 12 21 30 39 48	3 12 21 30 39 48	3 12 21 30 39 48
4 13 22 31 40 49	4 13 22 31 40 49	4 13 22 31 40 49
5 14 23 32 41 50	5 14 23 32 41 50	5 14 23 32 41 50
6 15 24 33 42	6 15 24 33 42	6 15 24 33 42
7 16 25 34 43	7 16 25 34 43	7 16 25 34 43
8 17 26 35 44	8 17 26 35 44	8 17 26 35 44
9 18 27 36 45	9 18 27 36 45	9 18 27 36 45

1,2    Modificar    Modificar    Modificar

Volver

## 3.5. GRUPOS RELACIONADOS

Permite crear diferentes grupos de números con 4 subgrupos cada uno máximo y pedir aciertos de números en cualquiera de los subgrupos de cada grupo.

**GRUPOS RELACIONADOS (Max. 40)**

GRUPO 1

SUBGRUPO 1	SUBGRUPO 2	SUBGRUPO 3	SUBGRUPO 4
1 10 19 28 37 46	1 10 19 28 37 46	1 10 19 28 37 46	1 10 19 28 37 46
2 11 20 29 38 47	2 11 20 29 38 47	2 11 20 29 38 47	2 11 20 29 38 47
3 12 21 30 39 48	3 12 21 30 39 48	3 12 21 30 39 48	3 12 21 30 39 48
4 13 22 31 40 49	4 13 22 31 40 49	4 13 22 31 40 49	4 13 22 31 40 49
5 14 23 32 41 50	5 14 23 32 41 50	5 14 23 32 41 50	5 14 23 32 41 50
6 15 24 33 42	6 15 24 33 42	6 15 24 33 42	6 15 24 33 42
7 16 25 34 43	7 16 25 34 43	7 16 25 34 43	7 16 25 34 43
8 17 26 35 44	8 17 26 35 44	8 17 26 35 44	8 17 26 35 44
9 18 27 36 45	9 18 27 36 45	9 18 27 36 45	9 18 27 36 45

ACIERTOS EN CUALQUIERA DE LOS SUBGRUPOS

2,3    Modificar    Modificar    Modificar    Modificar

Volver

### 3.6. PARES E IMPARES

Determina el mínimo/máximo de números pares y/o impares.

Pares	Impares	
0	5	<input type="checkbox"/>
1	4	<input checked="" type="checkbox"/>
2	3	<input type="checkbox"/>
3	2	<input checked="" type="checkbox"/>
4	1	<input checked="" type="checkbox"/>
5	0	<input type="checkbox"/>

Volver

Este filtro se selecciona por figuras. En el ejemplo de la imagen le estamos indicando al programa que nos seleccione apuestas con 1, 3 o 4 números pares.

### 3.7. SEGUIDOS

Este filtro limita la aparición de números seguidos. Los valores permitidos están entre 1 y 5 y funciona de la siguiente forma:

**01 03 05 07 09** -> habría 1 seguido

**01 02 05 07 09** -> habría 2 seguidos

.....

**01 02 03 04 09** -> habría 4 seguidos

**01 02 03 04 05** -> habría 5 seguidos

Ahora permite también elegir las figuras de números seguidos que queremos jugar.

SEGUIDOS

Nº : 2,3,4

01 03 05 07 09->1  
 01 02 05 07 09->2  
 01 02 03 07 09->3  
 01 02 03 04 09->4  
 01 02 03 04 05->5

FIGURAS

1.	5-0	<input type="checkbox"/>
2.	4-1	<input type="checkbox"/>
3.	3-2	<input type="checkbox"/>
4.	3-1-1	<input type="checkbox"/>
5.	2-2-1	<input type="checkbox"/>
6.	2-1-1-1	<input type="checkbox"/>
7.	1-1-1-1-1	<input type="checkbox"/>

Volver



### 3.8. SUMAS

La suma de todos los números debe estar en un intervalo determinado. Evidentemente la suma mínima no puede ser inferior a 15(1+2+3+4+5) y la suma máxima no puede ser superior a 240(46+47+48+49+50).

Si un intervalo tiene los valores 0-0, no se tendrá en cuenta a la hora de condicionar.

Se permite introducir hasta 6 intervalos de sumas y funcionan entre ellos con el operador OR.

The screenshot shows a window titled "SUMAS". It contains two rows of input fields. The first row is labeled "Suma Mínima :" and the second row is labeled "Suma Máxima :". Each row has six input fields corresponding to "Int.1" through "Int.6". Between each pair of input fields in the second row, the word "OR" is displayed. The values entered are: Int.1 (50), Int.2 (0), Int.3 (0), Int.4 (0), Int.5 (0), Int.6 (0) for the minimum sum, and Int.1 (80), Int.2 (0), Int.3 (0), Int.4 (0), Int.5 (0), Int.6 (0) for the maximum sum. A "Volver" button is at the bottom.

### 3.9. TERMINACIONES

Si queremos que X números de entre los 5 acaben en un número determinado.

Ahora permite también elegir las figuras de terminaciones que queremos jugar y la suma general de las terminaciones.

The screenshot shows a window titled "TERMINACIONES". It has a section "TERMINACIONES" with a list of termination counts from 0 to 9, each with an input field and a button labeled "M". To the right is a section "FIGURAS" with a list of seven figures: 1. 5-0, 2. 4-1, 3. 3-2, 4. 3-1-1, 5. 2-2-1, 6. 2-1-1-1, and 7. 1-1-1-1-1. Each figure has a checkbox next to it. The checkboxes for figures 2, 3, 4, and 5 are checked. At the bottom, there is a field "Suma de Terminaciones :" with a value of 0 and a total of 45. A "Volver" button is at the bottom.

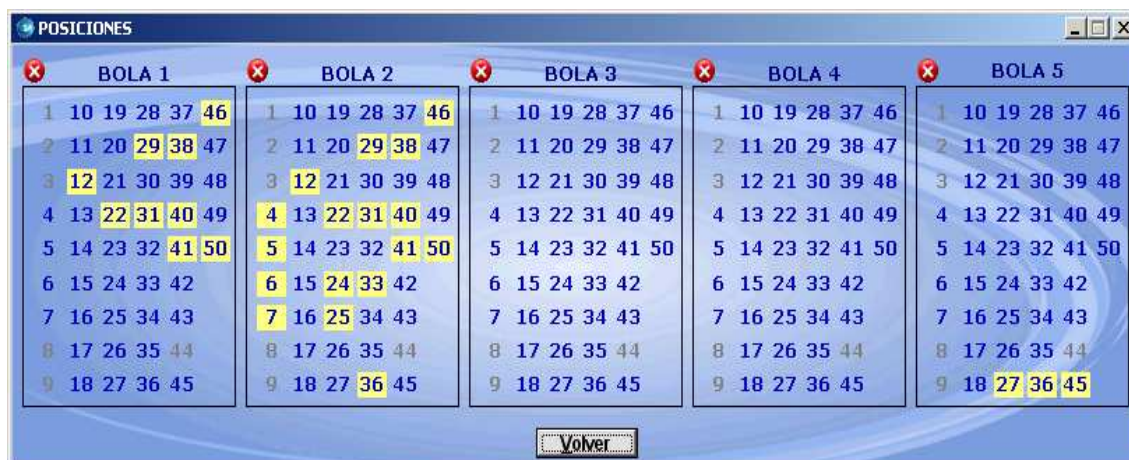


# REDEUROMILLONES



## 3.10. POSICIONES

Permite elegir que números deben salir y en que orden de posición.



## 4. REDUCCION

El programa REDEUROMILLONES permite reducir al 4, al 3 y al 2 combinaciones de euromillones. Las opciones de reducción que permite son las siguientes:

- 1.1. Por número de apuestas  
En esta opción REDEUROMILLONES ejecutará un UNICO ciclo de reducción, parándose en el número de apuestas indicadas, evidentemente, el resultado de apuestas siempre será igual o menor que el número pedido.
- 1.2. Por porcentajes  
Permite reducir una combinación al 4, al 3 y al 2 entre el 1% y el 100%. Por defecto siempre reduce al 100%.  
Si se reduce por menos del 100%, se recomienda hacer un cálculo de garantías.
- 1.3. Activar ciclos  
Por defecto esta opción esta activada, el programa seguirá calculando hasta que pulsemos el botón "stop". Si esta desactivada, el programa parará su calculo en el primer ciclo.
- 1.4. Aleatorio  
El programa generará la reducción de forma aleatoria. Con esta opción nos aseguramos que cada vez que reduzcamos, se nos genere una reducida única y distinta a las anteriores.
- 1.5. Tratamiento de Estrellas: El programa permite tratar las estrellas de 4 formas diferentes.
  - 1-Garantizando 2 (al directo)
  - 2-Garantizando 1 (En reducción al 1)
  - 3-Aleatorias
  - 4-Secuenciales



# REDEUROMILLONES



## 5. ESCRUTADOR

Para saber los premios que tenemos en una combinación se ha de usar la opción ESCRUTADOR siguiendo los siguientes pasos:

1. Entrar en el programa y realizar una combinación y después entrar en la sección escrutador, o también se puede entrar directamente en la sección escrutador y abrir una combinación desde un fichero (opción combinación nueva).
2. Pinchar encima de los números aparecidos en el cuadro de la izquierda.
3. Pulsar el botón ESCRUTAR de la parte inferior derecha de la ventana y aparecerá la lista con la cantidad de premios y los boletos premiados en la parte derecha de la pantalla.

Combinación actual : 123  
Combinación nueva : 1000000 1000000\_Tickets.txt  
Números Ganadores : Ir N° Boleto : 1  
Resumen de Premios  
Boletos : 200000  
Apuestas : 1000000  
Importe : 2000000,00  
De 5 + 2 : -  
De 5 + 1 : -  
De 5 + 0 : -  
De 4 + 2 : -  
De 4 + 1 : -  
De 4 + 0 : -  
De 3 + 2 : 751  
De 2 + 2 : 29373  
De 3 + 1 : -  
De 3 + 0 : -  
De 1 + 2 : 279569  
De 2 + 1 : -  
De 2 + 0 : -  
De 1 + 1 : -  
De 1 + 0 : -  
De 0 + 2 : 690307  
De 0 + 1 : -  
De 0 + 0 : -

Aquí también disponemos de varias opciones de impresión que son:

- 1- Imprimir la combinación en boletos (ver sección imprimir)
- 2- Sacar un listado con todas las apuestas

JUEGO DE EUROMILLONES  
Total Boletos : 311  
Total Apuestas : 1554  
Total Importe : 3108,00 Euros  
Boletos : 1/311  
Boletos : 2/311  
Boletos : 3/311  
Boletos : 4/311  
Boletos : 5/311  
Boletos : 6/311  
Boletos : 7/311  
Boletos : 8/311  
Impresora : PDFCreator  
Logo :  
Imprimir  
Volver

## 6. GARANTIAS

La opción garantías nos sirve para saber las probabilidades de premio que nos ofrece una combinación. Para utilizarla, primero hay que calcular una combinación, luego entrar en la opción de garantías y seguir los siguientes pasos:

1. Seleccionar el tipo de garantías a consultar:
  - Sobre el SISTEMA TOTAL, que es el desarrollo integral de los números jugados.
  - Sobre SISTEMA IMPORTADO sólo se puede usar en el caso de leer "Desde Fichero".
  - Sobre el SISTEMA CONDICIONADO, que representa a las apuestas filtradas por las condiciones antes de pasar por la reducción.
2. Pulsar en calcular y aparecerán los diferentes porcentajes de probabilidades en cada categoría de premio.

También si pulsamos sobre el icono de informe, se nos mostrará el informe de garantías calculado en el bloc de notas.

También tenemos la posibilidad de calcular distintos tipos de garantías sobre el SISTEMA TOTAL, por defecto el programa nos selecciona las típicas que son 5 si 5, 4 si 5 hasta 0 si 5 aciertos.

Cambiando la selección del combo podremos elegir calcular x si 5, x si 4, x si 3, x si 2 y x si 1 aciertos.

**Cálculo de Garantías y de Porcentajes sólo sobre Números**

Apuestas actuales : 9

☐ Garantías sobre el SISTEMA TOTAL (80.730 Apuestas)  
☐ Garantías sobre el SISTEMA IMPORTADO (80.730 Apuestas)  
☒ Garantías sobre el SISTEMA CONDICIONADO (73 Apuestas)

Apuestas	Porcentajes	de 5	de 4	de 3	de 2	de 1	de 0
9	012,329% 5 si 5	1-1	0-2	0-2	0-5	1-3	0-3
64	100,000% 4 si 5		1-3	0-4	0-6	0-5	0-3
0	100,000% 3 si 5						
0	100,000% 2 si 5						
0	100,000% 1 si 5						
0	100,000% 0 si 5						

012,329% 5 si 5 1-1 de 5, 0-2 de 4, 0-2 de 3, 0-5 de 2, 1-3 de 1, 0-3 de 0  
 100,000% 4 si 5 1-3 de 4, 0-4 de 3, 0-6 de 2, 0-5 de 1, 0-3 de 0  
 100,000% 3 si 5  
 100,000% 2 si 5  
 100,000% 1 si 5  
 100,000% 0 si 5

Calcular Volver

Otra opción muy interesante de la que disponemos aquí, es poder guardar las apuestas por cada porcentaje de reducción. Pulsando en el disco rojo (arriba a la derecha) se nos abrirá una pantalla en la que podremos elegir que apuestas queremos guardar, por ejemplo, se nos permitirá guardar apuestas por: 5 si 5, 4 si 5, 3 si 5, 2 si 5, 1 si 5, y 0 si 5.



## 7. ANALISIS

Después de calcular una combinación, podemos acceder al apartado de ANALISIS donde veremos el número de veces que aparece cada uno de los números y estrellas jugados en nuestra combinación y su %.

También si pulsamos sobre el icono de informe se nos mostrará el análisis en el bloc de notas.

Por último disponemos de la opción de poder visualizar el número de parejas jugadas de las estrellas.

The screenshot shows a window titled "ANALISIS" with a blue background. It contains two main sections: "Números" and "Estrellas".

**Números:** A grid of 50 boxes (1-50) showing the frequency of each number. The data is as follows:

Nº	Frecuencia (%)	Nº	Frecuencia (%)	Nº	Frecuencia (%)	Nº	Frecuencia (%)
1	60,98 %	10	9,76 %	19	9,76 %	28	2,44 %
2	82,93 %	11	21,95 %	20	2,44 %	29	
3	36,59 %	12	19,51 %	21		30	
4	24,39 %	13		22	9,76 %	31	2,44 %
5	24,39 %	14		23		32	
6	19,51 %	15		24	4,88 %	33	2,44 %
7	24,39 %	16		25	9,76 %	34	
8	17,07 %	17		26		35	
9	9,76 %	18		27	34,15 %	36	39,02 %
						37	
						38	
						39	
						40	
						41	
						42	
						43	
						44	
						45	31,71 %
						46	
						47	
						48	
						49	
						50	

**Estrellas:** A section showing the frequency of stars (1-11). The data is as follows:

Nº	Frecuencia (%)	Nº	Frecuencia (%)	Nº	Frecuencia (%)
1	53,66 %	5	26,83 %	9	
2		6	39,02 %	10	
3	46,34 %	7		11	
4	34,15 %	8			

At the bottom of the "Estrellas" section is a button labeled "Volver".

## 8. IMPRIMIR

REDEUROMILLONES imprime boletos del juego de Euromillones en el reverso de los boletos oficiales sólo para los boletos de España.

Las opciones de impresión disponibles son las siguientes:

- Imprimir un resumen de las características de la combinación.
- Elegir el número de apuestas por boleto a imprimir (entre 1 y 5).
- Imprimir cabecera y número de boleto.
- Imprimir código de barras del boleto.
- Imprimir estrellas.
- Elegir el tipo/modelo de impresora.
- Imprimir uno, varios o todos los boletos.
- Impresión de boletos en modo vertical u horizontal.
- Elegir el tipo de boleto a Imprimir: Un sorteo 820 o M+V 830.
- Configurar los márgenes del boleto a imprimir, margen izquierdo y margen superior. Se permiten valores negativos.

The screenshot displays the "EUROMILLONES UN SORTEO 820" application window. It is divided into several sections:

- PANEL DE INFORMACIÓN GENERAL**: Contains fields for "BASE" (Euromillones3.5\_REDEUI), "BOLETOS" (9), "PRECIO" (82,00 Euros), and "APUESTAS por BOLETO" (5).
- Opciones de Impresión**: Includes checkboxes for printing headers, barcodes, stars, and all tickets, as well as printer selection (PDFCreator) and frequency options.
- Configuración Boletos**: Allows setting paper type (Reverso Boletos), orientation (Horizontal), and ticket type (España: Un sorteo 820).
- Opciones**: Lets users set margins and preview the ticket layout, which shows a grid of numbers and symbols.

Navigation buttons at the bottom include "Imprimir" and "Volver".

[illegible]

Para construir un Sistema Propio debemos seguir los siguientes pasos:

- 10

# REDEUROMILLONES

- No seleccionar el orden final (opción por defecto):  
Aquí el programa asignará secuencialmente cada número y estrella del sistema origen al sistema destino.
  - Seleccionar el orden (activamos el check elegir orden):  
Aquí podremos elegir nosotros que números destino asignamos a cada número y estrella origen.
3. Por último pulsaremos el icono de "Guardar" si queremos guardar el sistema generado, aquí también disponemos de las opciones de visualizarlo en el Bloc de Notas o de imprimirlo.

**SISTEMAS PROPIOS**

Abrir fichero en ASCII : 1000000\_Tickets.txt    Ascii    Apuestas cargadas : 1000000

**Sistema Origen**  
44 Números

1	10	19	28	37	46	04-11,38%
2	11	20	29	38	47	05-11,36%
3	12	21	30	39	48	06-11,38%
4	13	22	31	40	49	07-11,38%
5	14	23	32	41	50	10-11,39%
6	15	24	33	42		11-11,38%
7	16	25	34	43		12-11,38%
8	17	26	35	44		13-11,38%
9	18	27	36	45		14-11,37%
						15-11,37%
						16-11,4%

**2 Estrellas**

1	5	9	04-100%
2	6	10	06-100%
3	7	11	
4	8		

**Sistema Destino**  
Elegir orden : ☐ 44 Números

1	10	19	28	37	46
2	11	20	29	38	47
3	12	21	30	39	48
4	13	22	31	40	49
5	14	23	32	41	50
6	15	24	33	42	
7	16	25	34	43	
8	17	26	35	44	
9	18	27	36	45	

**2 Estrellas**

1	5	9
2	6	10
3	7	11
4	8	

**Volver**

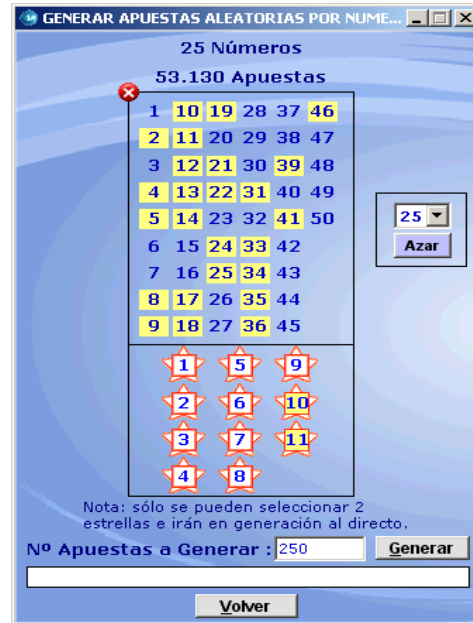
Una vez guardado nuestro Sistema Propio creado, podemos volver a la pantalla principal del programa e importar dicho sistema con la opción desde fichero para visualizarlo, escrutarlo, imprimirlo, etc.

## 10.GENERADOR DE APUESTAS ALEATORIAS POR NUMERO

Una vez dentro de la pantalla del generador de apuestas aleatorias sólo tendremos que elegir los números de la combinación que queremos generar y el número de apuestas aleatorias final que queremos.

Las estrellas se generaran al directo y sólo se podrán seleccionar dos de ellas.

Por último debemos pulsar el botón "Generar".



## 11.GUARDAR y CARGAR APUESTAS EN ASCII

El programa REDEUROMILLONES es totalmente estándar, permite guardar y cargar apuestas en formato ASCII.

### - CARGAR ASCII:

El programa permite cargar apuestas en ASCII con varios formatos dependiendo del modo en la que hayamos guardado las apuestas.

### - GUARDAR ASCII:

A la hora de guardar, el programa permite guardar en ASCII en diferentes modos dependiendo de las opciones elegidas:

Opciones para el separador de números:

"sin separador": 0102030405

" ": 01 02 03 04 05

",": 01,02,03,04,05

"-": 01-02-03-04-05

Opciones para el separador de las estrellas:

"\*": 0102030405\*0102

"+": 0102030405+0102

"-": 0102030405-0102







# REDEUROMILLONES



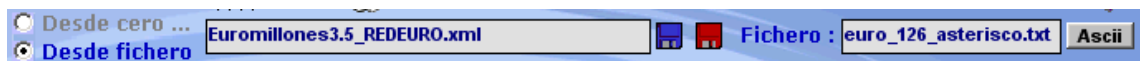
## 12.GUARDAR Y CARGAR COMBINACIONES Y FILTROS EN XML

A parte de guardar nuestras combinaciones en formato ASCII, el programa REDEUROMILLONES también permite guardar nuestra combinación incluyendo los filtros en formato XML para así poder utilizarlas en cualquier otro momento.

Las opciones de guardar y cargar en XML son los discos pequeños azul y rojo, con el disco azul se abre una combinación y con el disco rojo se guarda.



## 13.IMPORTAR UNA COMBINACION EN ASCII PARA FILTRARLA



REDEUROMILLONES permite importar combinaciones en formato ASCII para después aplicarle los filtros. Para realizar dicho proceso debemos seleccionar la opción "Desde fichero" y después seleccionar el fichero en ASCII que queremos abrir (botón gris ascii) para después filtrarlo.

Importante a tener en cuenta, si la combinación importada tiene más de 2 estrellas, el programa ignorará dichas estrellas ya que SOLO se tratarán los números al importar, filtrar y reducir, no se tratarán estrellas con esta opción. Si hay más de 2 estrellas estas se generarán secuencialmente.

Otra opción importante que tiene el programa es que al importar un fichero en ASCII, el programa automáticamente eliminará las apuestas repetidas que encuentre avisando de ello con un mensaje por pantalla.

Para visualizar ficheros en ASCII con más de 2 estrellas recomendamos usar la opción Escrutador directamente desde el menú Utilidades.

## 14.DATOS DE CONTACTO

Email contacto	: moisesla@telefonica.net
MSN Messenger	: moisesla@hotmail.com
Web	: <a href="http://www.quiniwin.com">http://www.quiniwin.com</a>