

En este caso estamos ante condiciones de clase “Sí.. Y..”.

Es decir, “*Sí*” las columnas presentan tres “unos” (sobre los 3 “unos” más fijos).. “*Y*” dos o tres variantes (sobre las variantes más claras), entonces para ser aceptadas para la combinación deben someterse a las siguientes Condiciones: 1º al menos deben tener 8 variantes. 2º al menos deben presentar tres sorpresas en el resto de partidos del boleto.

Para conseguir esto bastaría con:

PRIMERO: Entrar en el “*Ambiente*” del Grupo” y meter las dos “*pre- condiciones*” mediante dos Columnas Base.

SEGUNDO: Ir a Filtros de dicho Grupo para introducir las dos Condiciones que tienen que cumplir las columnas que serán captadas por el “*Ambiente*”.

Caso Segundo

Ahora podríamos querer: “*Sí*” las columnas de partida presentan

tres “unos” sobre los 3 “unos más fijos del boleto, “*O*”.. *si* presentan dos o tres variantes sobre las 3 variantes más claras del boleto, entonces para ser aceptadas para la combinación deben tener en su conjunto al menos ocho variantes y al menos tres sorpresas sobre el resto de los encuentros.

Es evidente que aquí queremos utilizar y **estamos ante condiciones de clase “Sí.. O..”**

Observemos la diferencia con las anteriores. En las de clase “*Sí.. Y..*” las columnas tienen que cumplir linealmente todas las propiedades impuestas (*condiciones Ambiente*) antes de ser aceptadas por los Filtros de ese Grupo. En el **Caso Primero** para que las columnas de la combinación cumplan las condiciones referidas (un mínimo de 8 variantes y de 3 sorpresas), deben presentar los 3 “unos” más fijos y **además** las dos o tres variantes más claras.

Mientras que en este segundo

Caso decimos:

Si tienen los 3 “unos” más fijos (con lo que no se obliga a ningún número de signos sobre las variantes más claras), entonces...(deben cumplir las Condiciones referidas)

O si tienen 2 ó 3 variantes de las más claras (con lo que no se obliga a ningún signo sobre los “unos” más fijos) entonces...(deben cumplir las Condiciones referidas).

Para conseguir esta condición de clase “*Sí.. O..*” bastaría con:

PRIMERO: Crear un Grupo introduciendo las Condiciones referidas en Filtros e introducir en *Ambiente* sólo la primera Columna Base para pedir 3 aciertos en los 3 “unos” fijos”.

SEGUNDO: Duplicar el Grupo anterior y proceder en el nuevo Grupo a modificar exclusivamente las “*condiciones Ambiente*” (sustituir la Columna Base anterior por la de las 3 variantes más claras donde pediremos 2 ó 3 aciertos).

EN RESUMEN.- Condiciones de clase “*Sí.. Y..*”. Podemos definir tantas propiedades previas a las columnas que serán aceptadas por un Grupo como número de “*pre- condiciones*” se introduzcan en dicho Grupo. Podrán añadirse tantas propiedades previas (“*Y*”) como número de “*pre- condiciones*” se introduzcan en un mismo Grupo.

Condiciones de clase “*Sí.. O..*”. Permiten establecer tantos condicionantes de clase “*O*” cómo Grupos queramos crear o duplicar. Cada Grupo debe tener las mismas Condiciones reales (Filtros y Subgrupos), tan solo se diferenciarán por sus “*pre- condiciones*”.

Las “*pre- condiciones*” (*Ambientes*) representan en realidad “**Criterios de Elección**” (eligen las columnas que

serán tratadas por un Grupo en concreto), no son “*Criterios de Selección*” o Condiciones. Por tanto nunca se verán afectadas por el “*Margen de Condiciones acertadas*” de un Grupo. El “*Margen de Condiciones*” sólo afecta a las Condiciones reales del Grupo (Filtros y Subgrupos).

Por lo demás un Grupo afectado por *condiciones Ambiente* se comportará como cualquier Grupo. Puede incorporar su “*Margen de Condiciones*” a acertar y podrá integrarse en cualquier “*Relacionador de Grupos*”. A partir de aquí, los quinielistas que decidan incorporar a su estrategia de juego “*condiciones Ambiente*” irán descubriendo un horizonte de nuevas posibilidades combinatorias.