

Tabelle1

Hier stehen alle Möglichkeiten, wie 14 Trümpfe auf vier Spieler verteilt sein können. Dabei werden die Möglichkeiten so aufgezählt, dass sie mit der jeweils größten Anzahl beginnen.				P(1. Spieler bekommt Ax Trümpfe)	P(2. Spieler bekommt Bx Trümpfe unter der Bedingung, dass der 1. Spieler Ax bekam)	P(3. Spieler bekommt Cx Trümpfe unter der Bedingung, dass Spieler 1 und 2 jeweils Ax bzw. Bx bekamen)	P(4. Spieler bekommt die restlichen Karten)
8	6	0	0	0,028550 %	0,020803 %	100,000000 %	100,000000 %
8	5	1	0	0,028550 %	0,665696 %	50,000000 %	100,000000 %
8	4	2	0	0,028550 %	6,240899 %	23,333333 %	100,000000 %
8	4	1	1	0,028550 %	6,240899 %	53,333333 %	100,000000 %
8	3	3	0	0,028550 %	23,299355 %	10,000000 %	100,000000 %
8	3	2	1	0,028550 %	23,299355 %	40,000000 %	100,000000 %
8	2	2	2	0,028550 %	37,861452 %	43,076923 %	100,000000 %
7	7	0	0	0,587319 %	0,002311 %	100,000000 %	100,000000 %
7	6	1	0	0,587319 %	0,129441 %	50,000000 %	100,000000 %
7	5	2	0	0,587319 %	1,941613 %	23,333333 %	100,000000 %
7	5	1	1	0,587319 %	1,941613 %	53,333333 %	100,000000 %
7	4	3	0	0,587319 %	11,326075 %	10,000000 %	100,000000 %
7	4	2	1	0,587319 %	11,326075 %	40,000000 %	100,000000 %
7	3	3	1	0,587319 %	29,447796 %	24,615385 %	100,000000 %
7	3	2	2	0,587319 %	29,447796 %	43,076923 %	100,000000 %
6	6	2	0	4,368187 %	0,456850 %	23,333333 %	100,000000 %
6	6	1	1	4,368187 %	0,456850 %	53,333333 %	100,000000 %
6	5	3	0	4,368187 %	4,263934 %	10,000000 %	100,000000 %
6	5	2	1	4,368187 %	4,263934 %	40,000000 %	100,000000 %
6	4	4	0	4,368187 %	17,322233 %	3,846154 %	100,000000 %
6	4	3	1	4,368187 %	17,322233 %	24,615385 %	100,000000 %
6	4	2	2	4,368187 %	17,322233 %	43,076923 %	100,000000 %
6	3	3	2	4,368187 %	33,258687 %	35,897436 %	100,000000 %
5	5	4	0	15,531331 %	7,795005 %	3,846154 %	100,000000 %
5	5	3	1	15,531331 %	7,795005 %	24,615385 %	100,000000 %
5	5	2	2	15,531331 %	7,795005 %	43,076923 %	100,000000 %
5	4	4	1	15,531331 %	23,385015 %	12,820513 %	100,000000 %
5	4	3	2	15,531331 %	23,385015 %	35,897436 %	100,000000 %
5	3	3	3	15,531331 %	34,298021 %	39,160839 %	100,000000 %
4	4	4	2	29,121246 %	28,581684 %	24,475524 %	100,000000 %
4	4	3	3	29,121246 %	28,581684 %	39,160839 %	100,000000 %

Tabelle1

1. Pfadregel Ex*Fx*Gx*Hx	Multiplikator	Das Szenario Ax bis Dx steht für gerade Jx viele Szenarien, wenn man die möglichen unterscheidbaren Vertauschungen beachtet (MISSISSIPPI-Regel)	Mit Jx multipliziertes Ix
0,000006 %	12		0,000071 %
0,000095 %	24		0,002281 %
0,000416 %	24		0,009978 %
0,000950 %	12		0,011403 %
0,000665 %	12		0,007982 %
0,002661 %	24		0,063859 %
0,004656 %	4		0,018626 %
0,000014 %	6		0,000081 %
0,000380 %	24		0,009123 %
0,002661 %	24		0,063859 %
0,006082 %	12		0,072982 %
0,006652 %	24		0,159649 %
0,026608 %	24		0,638594 %
0,042573 %	12		0,510875 %
0,074503 %	12		0,894032 %
0,004656 %	12		0,055877 %
0,010643 %	6		0,063859 %
0,018626 %	24		0,447016 %
0,074503 %	24		1,788064 %
0,029103 %	12		0,349231 %
0,186257 %	24		4,470159 %
0,325949 %	12		3,911389 %
0,521519 %	12		6,258222 %
0,046564 %	12		0,558770 %
0,298011 %	12		3,576127 %
0,521519 %	6		3,129111 %
0,465642 %	12		5,587699 %
1,303796 %	24		31,291112 %
2,086074 %	4		8,344296 %
2,037182 %	4		8,148727 %
3,259491 %	6		19,556945 %
<b>Gesamt</b>			<b>100,000000 %</b>