

Krzysztof Pawłowicz

ZŁOTE
MYŚLI

Kasyna zawsze wygrywają?



Spowiedź krupiera...
ograć czyli jak
kasyno!

Ten ebook zawiera darmowy fragment publikacji "[Kasyna zawsze wygrywają?](#)"

Darmowa publikacja dostarczona przez [ZloteMyśli.pl](#)

Copyright by Złote Myśli & Krzysztof Pawłowicz, rok 2008

Autor: Krzysztof Pawłowicz

Tytuł: Kasyna zawsze wygrywają?

Data: 08.08.2012

Złote Myśli Sp. z o.o.

ul. Toszecka 102

44-117 Gliwice

www.zlotemysli.pl

email: kontakt@zlotemysli.pl

Niniejsza publikacja może być kopiowana, oraz dowolnie rozprowadzana tylko i wyłącznie w formie dostarczonej przez Wydawcę. Zabronione są jakiegokolwiek zmiany w zawartości publikacji bez pisemnej zgody Wydawcy. Zabrania się jej odsprzedaży, zgodnie z regulaminem Wydawnictwa Złote Myśli.

Autor oraz Wydawnictwo Złote Myśli dołożyli wszelkich starań, by zawarte w tej książce informacje były kompletne i rzetelne. Nie biorą jednak żadnej odpowiedzialności ani za ich wykorzystanie, ani za związane z tym ewentualne naruszenie praw patentowych lub autorskich. Autor oraz Wydawnictwo Złote Myśli nie ponoszą również żadnej odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z wykorzystania informacji zawartych w książce.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

All rights reserved.

SPIS TREŚCI

<u>KASYNO ZAWSZE WYGRYWA?</u>	5
<u>DLACZEGO?</u>	6
<u>TROCĘ O MNIE</u>	7
<u>KRÓTKA HISTORIA GIER HAZARDOWYCH</u>	9
<u>GRY HAZARDOWE WSPÓLCZEŚNIE</u>	11
<u>ZASADY GIER I ZAKŁADÓW</u>	13
<u>Ruletka Europejska (European Roulette)</u>	13
<u>Ruletka Amerykańska (American Roulette)</u>	23
<u>Blackjack</u>	26
<u>Kości (Craps)</u>	31
<u>Poker</u>	39
<u>Baccarat</u>	45
<u>Let it Ride</u>	49
<u>Pai Gow Poker</u>	51
<u>Red Dog Poker</u>	54
<u>3 Card Poker</u>	56
<u>Casino War</u>	58
<u>Sic Bo</u>	60
<u>Keno</u>	62
<u>Automaty (slot machines, video poker)</u>	63
<u>Gry dodatkowe</u>	64
<u>IDZIEMY DO KASYNA</u>	65
<u>KASYNA INTERNETOWE</u>	87
<u>MITY KASYNOWE</u>	89
<u>SYSTEMY I STRATEGIE GIER</u>	92
<u>Systemy stawkowania</u>	93
<u>Strategie</u>	105
<u>Blackjack</u>	110
<u>Craps</u>	115
<u>Poker</u>	119
<u>Baccarat</u>	120
<u>Let it Ride</u>	123
<u>Pai Gow Poker</u>	124
<u>Red Dog (Acey-Deucey)</u>	126
<u>3 Card Poker</u>	127
<u>Casino War</u>	128
<u>Sic Bo</u>	128
<u>Keno</u>	130
<u>Automaty</u>	130
<u>Video Poker</u>	130
<u>Jacks or Better</u>	131
<u>Deuces Wild</u>	132

<u>JAK GRAĆ ŻEBY WYGRAĆ?</u>	134
<u>Ruletka</u>	136
<u>Blackjack</u>	139
<u>Kości</u>	144
<u>Poker</u>	145
<u>Baccarat</u>	145
<u>Pozostałe gry</u>	145
<u>LINKI</u>	147
<u>NOTA PRAWNA</u>	148

Kasyno zawsze wygrywa?

Zanim odpowiem Tobie na to pytanie, chciałbym byś uważnie przeczytał i zaznajomił się z poniższą notatką:

Informacje umieszczone w tej książce są wynikiem lat moich doświadczeń, prób, gier, błędów, testów. Są one zweryfikowane wielokrotnie w wielu kasynach na całym świecie. Kasyna rządzą się jednak swoimi prawami.

Duży wpływ na Twoją grę, wyniki i zachowanie w kasynie ma Twoja osobowość. Jeżeli oczekujesz informacji - teraz postaw na „6” 100 zł, a potem wygraną postaw na „27” - odłóż czym prędzej tę publikację. Odłóż ją również, jeżeli nie potrafisz panować nad swoimi emocjami, kalkulować na zimno i zachować zimną krew w najbardziej stresujących sytuacjach (pewnie teraz odpowiesz - „tak potrafię to opanować” - naprawdę jest to trudne, uwierz mi).

Bez tych podstawowych elementów nie ma sensu zasiadać do gry. Zaoszczędzisz sobie i mi rozczarowania.

Przed przeczytaniem tej książki zobowiązany jesteś zapoznać się z notą prawną umieszczoną na jej końcu.

Dlaczego?

Książka ta powstała by przedstawić kasyno z punktu widzenia osoby będącej „po drugiej stronie barykady”, osoby która ma możliwość zmiany strony w każdej chwili. Dowiesz się z niej o rodzajach gier kasynowych, ich zasadach, systemach obstawiania, strategiach stosowanych przez doświadczonych graczy. Dowiesz się, iż kasyno wcale nie zarabia na przegranych graczy tylko na obrocie. Uzyskasz informacje co można, a czego w żadnym wypadku nie wolno robić w kasynie. Jej równie ważnym celem jest przedstawienie pracy krupiera - zalet i wad zawodu, który łączy w sobie bardziej cechy dobrego aktora niż osoby, która szybko liczy zakłady jak to się powszechnie uważa.

Pisząc ją zdawałem sobie sprawę, iż zdradzam wiele tajemnic kasynowych, ujawniam informacje i elementy na które klient kasyna nie zwraca uwagi lub nie ma pojęcia o ich istnieniu - tworzą one powiązany system, dzięki któremu kasyno wpływa na klienta - znajomość tych elementów pomoże Tobie w grze. Kogoś, kto nie posiada informacji zawartych w tej książce porównałbym do owcy wchodzącej między wilki - nie obraż się ale tak wygląda to z pozycji krupiera. Zrób wszystko by stać się wilkiem wchodzącym między owce. Ta książka Tobie to umożliwi.

Zapraszam do lektury...

Trochę o mnie

Zaczął się wszystko gdy byłem mały - dostałem w prezencie taką małą, plastikową ruletkę i grałem próbując wygrać - oczywiście wygrywałem, ale pewnie dlatego, że sam obliczałem zakłady, a nie było inspektora, który by mnie pilnował (tu pozwolę sobie przekazać pozdrowienia dla wszystkich inspektorów, z którymi miałem okazję grać). Potem doszły gry w karty, w kości aż w końcu zmienił się ustrój i nadszedł rok '89 kiedy po raz pierwszy w dość wesółych okolicznościach trafiłem do realnego kasyna. (Jeżeli szukasz konkretnych informacji, pomiń proszę ten opis - praca w kasynie ma jednak to do siebie, że wciąga wesółych ludzi, dlatego w tej książce często o rzeczach bardzo poważnych, będę pisał wesółym językiem - niech to Ciebie nie zwiedzie - do samej gry musisz podchodzić bardzo poważnie - jako krupier mogę sobie pozwolić na żarty, jako klient kasyna nigdy - pamiętaj o tym zawsze!!!). Koledze, który zresztą również został później krupierem urodziła się córeczka i świętując to przechodziliśmy koło świeżo otwartego kasyna - było nas 4 - z tych 4 osób udało nam się ubrać dwie tak by mogły wejść do kasyna (wówczas jeszcze kasyna przestrzegały rygorystycznie zasad dotyczących stroju - teraz jest to mniej przestrzegane). Jako fundusze posiadaliśmy 5 \$ (w roku '89 to było stosunkowo dużo pieniędzy) - przeznaczone na koniak dla lekarza odbierającego poród. Z tych 5 \$ szybko zrobiłem 50 \$ i zabawa toczyła się dalej.

Dwa dni później wróciłem do kasyna i przegrałem całe swoje pieniądze - to był ostatni raz kiedy trafiłem do kasyna w Polsce jako klient - jak

pewnie wiesz, polscy krupierzy nie mogą grać w kasynach na terenie Polski.

Popełniłem w czasie tych dwóch wizyt większość błędów, jakie mogą popełnić niedoświadczeni gracze w kasynie.

Dzięki informacjom zawartym w tej książce, unikniesz tych samych błędów.

Od tego czasu zdążyłem być zarówno klientem jak i krupierem w kasynach na całym świecie i dzięki temu mogę Tobie w jasny sposób odpowiedzieć na pytanie: Czy kasyno zawsze wygrywa? Nie, nie zawsze - i o tym tutaj przeczytasz...

Krótką historia gier hazardowych

(Naprawdę krótka, chociaż mogłaby się ciągnąć w nieskończoność - ale po co? Jeżeli szukasz informacji historycznych to musisz przeczytać inną książkę - ta ma na celu przedstawienie konkretnych, współczesnych informacji, których pewnie poszukujesz.)

Gry hazardowe są równie wiekowe jak „najstarszy zawód świata”, zresztą często są z nim kojarzone. Towarzyszą człowiekowi od samego początku, tak chyba skonstruowana jest nasza natura, że podnieca nas ten dreszczyk emocji, wizja zarobienia dużej ilości pieniędzy dzięki szczęśliwemu losowi, układowi kart, kości. Zawsze graliśmy, zakładaliśmy się, obstawialiśmy zakłady. „Pieniądz napędza ten świat” i to nigdy się nie zmieni.

Właściwie rodowodu żadnej z gier hazardowych nie da się dokładnie udokumentować. Dzięki znaleziskom archeologicznym wiemy, iż różne formy hazardu istniały w zamierzchłych czasach - świadczą o tym znalezione rekwizyty do gier, kości, plansze itp. Czasy nam o wiele bliższe (np. rzymskie) dostarczają źródeł pisanych dokumentujących zamiłowanie ówczesnych ludzi do hazardu.

Dla nas zupełnie drobne znaczenie ma fakt czy ruletka powstała dzięki rzymskim legionistom przewracającym swoje rydwany, by obstawiać zakłady na kręcącym się kole, czy została przyniesiona przez mnichów z terenu Chin.

Średniowiecze, czasy rewolucji francuskiej, rozwój nauki w czasach rewolucji przemysłowej to doskonalenie gier znanych od starożytności.

Uznawana za królową gier hazardowych, ruletka w obecnym kształcie wywodzi się z terenu Francji. Tam w XVIII wieku ukształtowało się koło do ruletki i stamtąd ruszyło na podbój świata, którym teraz rządzi.

Pierwsze kasyno, które stało się wzorem dla wielu powstających kasyn zbudowano w księstwie Monako.

W czasach współczesnych za stolicę światowego hazardu uchodzi Las Vegas - każdy szanujący się gracz powinien chociaż raz w życiu odwiedzić to miasto - jeżeli będziesz miał to szczęście spotkamy się przy jednym stole - viva Las Vegas.

Gry hazardowe współcześnie

Obraz gier hazardowych zmieniał się na przestrzeni wieków. Ten, który nadal pokutuje wśród osób nie interesujących się tą tematyką, to zazwyczaj obraz podejrzanego lokalu, gdzie kręcą się podejrzeni osobnicy, prostytutki i gdzie klienci zostają oszukani i ograbieni ze swoich pieniędzy. Nic bardziej błędnego - we współczesnym świecie, kasyna są jednym z najbezpieczniejszych miejsc spędzania wolnego czasu, w których właściciele wykładają na bezpieczeństwo graczy i gry olbrzymie sumy, tak by klient był zadowolony z mile spędzonych chwil. Nad bezpieczeństwem graczy czuwa cały system zabezpieczeń, wszystko jest nagrywane i filmowane tak, by każdą ewentualną niejasność wyjaśnić natychmiast.

Kasyna stały się ulubionym miejscem wieczornych wypadów wielu osób, które dzięki temu mają okazję poczuć dreszczyk emocji, zapomnieć o problemach dnia codziennego - są po prostu doskonale prowadzonymi centrami rozrywki, w których klient musi uzyskać to czego poszukuje - zabawy połączonej z emocjami.

Równocześnie nastąpiła olbrzymia ewolucja - wraz z wprowadzeniem Internetu, dostęp do gier losowych jest znacznie szerszy - obecnie nie wychodząc z domu możemy za pomocą kilku kliknięć znaleźć się w kasynie - rozrywka jest blisko, ale rozrywka ta jest czasem bardzo niebezpieczna dla tego, kto nie potrafi kontrolować swoich emocji - o tym zawsze musisz pamiętać.

Współczesne kasyna są miejscami w których obraca się olbrzymimi sumami pieniędzy. Przeływają one od jednych graczy do drugich, a w kasynie zostaje odpowiedni procent. Kasyna internetowe, podając payout rate, informują ile procent z zakładów zostało wypłacone jako wygrane. Poważne sieciowe kasyna mają payout rate na poziomie powyżej 97 %. Oznacza to, iż w ponad 97 % postawionych stawek powróciło do graczy. Oczywiście nie do wszystkich - gra wielu, wygrywają nieliczni, którzy wiedzą jak grać.

Zasady gier i zakładów

W tej części dowiesz się o rodzajach gier losowych i zasadach w nich obowiązujących.

Przed czytaniem tego rozdziału polecam zapoznanie się ze słownikiem pojęć i określeń używanych w kasynach i card roomach, który otrzymałeś jako darmowy bonus do tego ebooka.

Ruletka Europejska (European Roulette)



(Nazwa może być trochę myląca gdyż obie ruletki pochodzą z obszaru Europy, ale tak określa się ruletkę z jednym zerem.)

Ruletka zwana „królową gier hazardowych” jest najbardziej znaną w Europie grą hazardową - na kontynencie amerykańskim jest o wiele mniej popularna - powodem tego są względy historyczne - w Europie zdobyła większą popularność ruletka z pojedynczym zerem, zmniejszająca przewagę kasyna do 2,7% (w przeciwieństwie rozpowszechnionej za oceanem ruletki z podwójnym zerem - dającej kasynu przewagę 5,26% i unikanej z tego powodu przez doświadczonych graczy).

Ruletka ta składa się z 37 pól od 1 do 36 plus 0. Pola rozmieszczone są równomiernie na kole na przemian pole czarne i czerwone - pomiędzy czerwonym polem 32 i czarnym 26 znajduje się zielone 0. Suma pól na kole do ruletki wynosi 666 (stąd często nazywana jest diabelską grą).



Jeżeli przeprowadzi się linię dzielącą koło na pół, suma pól od 32 do 10 (prawa strona koła) wynosi 333 i analogicznie - suma pól od 5 do 0 (lewa strona koła), wynosi również 333.

Koło ruletki jak i sama gra jest przykładem doskonale zaprojektowanego i wykonanego systemu. Jego doskonałą harmonię zakłócają tylko dwa elementy - podział pól na czarne i czerwone i dążenie do tego, by pola o jednym kolorze nie sąsiadowały ze sobą spowodował, że następny podział na liczby wysokie i niskie w jednym miejscu - styku połączeń połówek koła, nie przebiega tak harmonijnie - 5 i 10 obie liczby z zakresu niskiego sąsiadują ze sobą. Drugim elementem, który łamie harmonię koła jest położenie 3-go rodzaju tzw. „szans prostych” - liczb parzystych i nieparzystych - sąsiadują one ze sobą (po prawej stronie koła jest takich sąsiadujących par 5, a po lewej stronie koła 8). Właśnie dlatego ten rodzaj szans często wykorzystuję w swojej grze. Istnieją jeszcze inne prawidłowości budowy koła (np. grupowanie liczb w położonych w równej odległości od 3 liczby w pary i tworzącej sumę 37 lub 39) mniej istotne ze względu na ich wykorzystanie w grze, ale dowodzące kompletności pomysłu tworzącego całość koła do ruletki.

Rodzaje zakładów

Na stole do ruletki europejskiej można obstawić następujące rodzaje zakładów:

		0	
1 TO 18	IST 12	1 2 3	A
EVEN	H	4 5 6	
		7 8 9	B
		10 11 12	
		13 14 15	C
	2ND 12	16 17 18	
		19 20 21	D
		22 23 24	
		25 26 27	
ODD	3RD 12	28 29 30	
19 TO 36		31 32 33	F
		34 35 36	
Szanse proste		2:1	G
			2:1

Zakłady wewnętrzne:

A - na 1 numer (straight up)	wygrana 35:1
B - na 2 numery (split)	wygrana 17:1
C - na 3 numery (street)	wygrana 11:1
C1 - to również street	
D - na 4 numery (corner)	wygrana 8:1
E - to również corner (tzw. 1 corner)	
F - na 6 numerów (six line)	wygrana 5:1

Zakłady zewnętrzne:

G - kolumny (1,2,3)	wygrana 2:1
H - tuziny (1,2,3)	wygrana 2:1
I - niskie (low) (1-18)	wygrana 2:1
wysokie (high) (19-36)	wygrana 2:1
J - parzyste (even)	wygrana 2:1
nieparzyste (odd)	wygrana 2:1
K - czerwone (red)	wygrana 2:1
czarne (black)	wygrana 2:1

Każdy z zakładów ma swoje limity minimalne i maksymalne, co jest zawsze wyraźnie zaznaczone na tablicy umieszczonej przy stole do ruletki. Dla potrzeb tej książki wszystkie przykłady opierał będę na jednym z największych i najstarszych kasyn sieciowych (wszystkie adresy potrzebne do ćwiczeń umieszczone są w rozdziale Linki). W przypadku ruletki przykłady oparte są na stole private - standard - oznacza to minimum 1 \$ na zakład i maksymalnie 100 \$ na zakład (300 \$ na cały stół). Żeton umieszczony na wylosowanym zakładzie wygrywa określoną liczbę żetonów - np. 1 żeton na 27 czerwonym po wylosowaniu tego numeru wygrywa 35 żetonów (wygrany żeton również wraca do gracza; są kasyna internetowe, które taki żeton zabierają!!!).

Zero w ruletce z jednym zerem pełni różną rolę w zależności od polityki kasyna, ale najczęściej spotykaną zasadą jest to, iż w przypadku wylosowania zera zakłady zewnętrzne (low/high even/odd, red/black tracą połowę stawki - tzw. „zero zabiera połowę” inaczej zwana zasadą surrender) a kolumny i tuziny przegrywają w całości. Innym rozwiązaniem jest wprowadzenie zasady en prison - kiedy wypada zero zakłady na szansach prostych nie przegrywają tylko zostają do następnego spinu - jeżeli w następnym spinie wygrają są oddawane bez wyplaty wygranej - jeżeli przegrają są zabierane - ta zasada stosowana

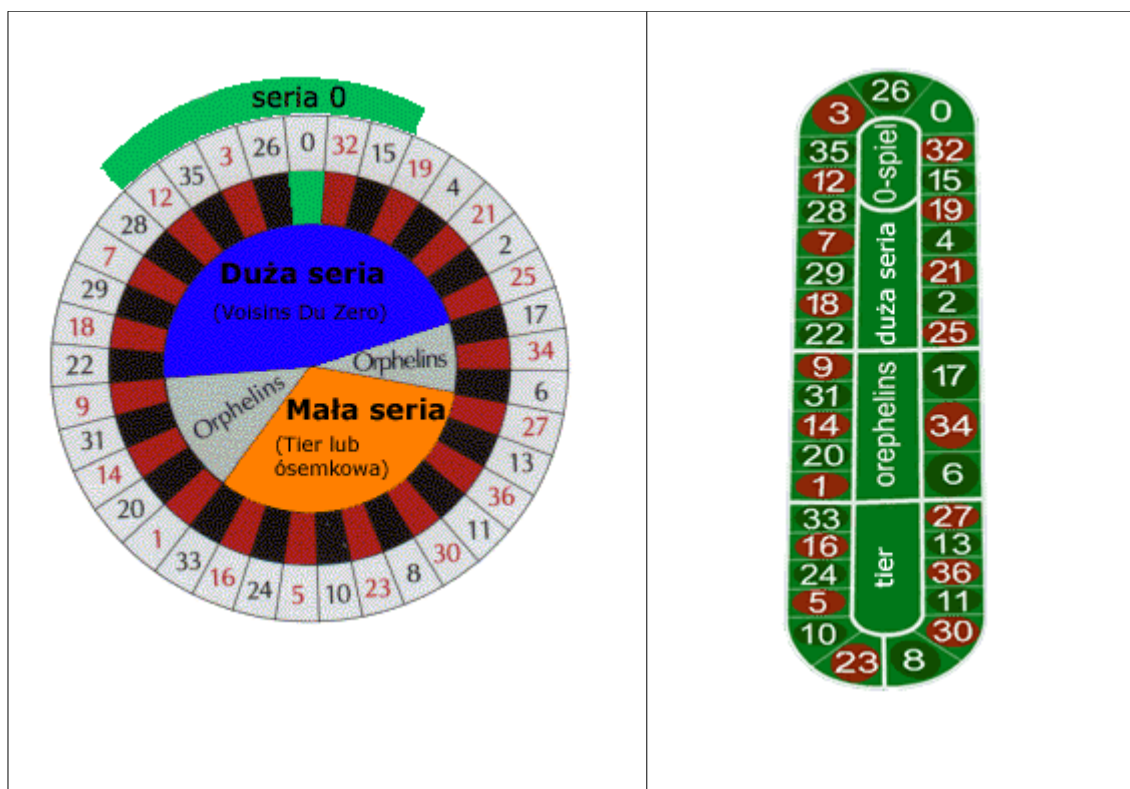
głównie w europejskich kasynach jeszcze bardziej zmniejszyła przewagę kasyna dla szans prostych do 1,35 %.

Race track

Współcześnie by podnieść atrakcyjność gry i jej dynamikę, wprowadzono element, który jest zmorą niedoświadczonych krupierów - są to tzw. anonse (call bets).

Koło do ruletki zostało podzielone na kilka serii reprezentujących wycinki koła:

Kasyna, które wprowadziły anonse mają na stołach do ruletki specjalną dodatkową planszę - zwaną race track - na której krupier obstawia anonse klientów. Jest to nic innego jak koło rozciągnięte i narysowane na stole. Wprowadzenie tego elementu zdynamizowało i unowocześniło ruletkę, stawiając przed krupierami dodatkowe wymagania, gdyż obstawianie na ruletce możliwe jest do momentu ogłoszenia przez krupiera „Koniec zakładów, dziękujemy”- dzieje się to tuż przed wpadnięciem kulki w numer. Gra jest bardzo żywa - czasami przy stołach do ruletki widać prawdziwe oblężenie, każdy z klientów zgłasza swoje zakłady, krupier je przyjmuje, oddaje nadwyżkę, rozmienia pieniądze, kontroluje grę i wykonuje mnóstwo różnych czynności niezbędnych do prowadzenia gry, a kulka się toczy, toczy, toczy i wpada.



Na race track'u można obstawić następujące anonse:

Mała seria (Tiers du Cylindre, Tier, ósemkowa) - zawiera w sobie wycinek koła od numeru 27 do numeru 33, żetony położone na tą serię muszą dzielić się przez 6 gdyż jej obstawienie odpowiada położeniu pojedynczego żetonu (lub jego wielokrotności) na splity 5/8 10/11 13/16 23/24 27/30 33/36 (w niektórych kasynach minimum, które można położyć na race track może się różnić od minimum stołu i wynosić np. 5 żetonów na element serii - czyli w przypadku małej serii na stole o minimum równym 1 na race track można położyć minimum 30 żetonów). Dla uproszczenia przykładów, przyjmijmy że na race track można położyć minimum stołu. Obstawienie małej serii 6 żetonami i wylosowanie numeru z jej zakresu daje nam wygraną w wysokości 17 żetonów (+ 1 żeton postawiony) - czyli nasz zysk wynosi 12 żetonów (17+1-6).

Orfeleny (Orphelin Cheval, Orphans) - zawiera w sobie 2 wycinki koła od numeru 17 do numeru 6 i od numeru 1 do numeru 9. Żetony położone na tą serię muszą się dzielić przez 5 gdyż jej obstawienie odpowiada położeniu pojedynczego żetonu (lub jego wielokrotności) na pełny numer 1 i splity 6/9 14/17 17/20 31/34. Obstawienie orfelenów 5 żetonami i wylosowanie numeru z jej zakresu, daje nam wygraną w wysokości:

przy wylosowaniu:

- 1 - 35 żetonów (nasz zysk to 31 żetonów),
- 14, 20, 31, 34 - 17 żetonów (nasz zysk to 13 żetonów),
- 17 - 34 żetony (nasz zysk to 30 żetonów).

Duża seria (Voisinis du Zero) - zawiera w sobie wycinek koła od numeru 22 do 25, żetony położone na tą serię muszą się dzielić przez 9, gdyż jej obstawienie odpowiada położeniu pojedynczego żetonu (lub jego wielokrotności) na street 0/2/3 (2 żetony), splity 4/7 12/15 18/21 19/22 32/35 i corner 25-29 (2 żetony). Obstawienie dużej serii 9 żetonami i wylosowanie numeru z jej zakresu daje nam wygraną w wysokości:

przy wylosowaniu:

- 0,2,3 - 22 żetony (nasz zysk to 15 żetonów),
- 4,7,12,15,18,21,19,22,32,35 -17 żetonów (nasz zysk to 9 żetonów),
- 25,26,28,29 - 16 żetonów (nasz zysk to 8 żetonów).

0 spiel - seria ta jest fragmentem dużej serii - zawiera w sobie wycinek koła od numeru 12 do numeru 15. Żetony położone na tą serię muszą się dzielić przez 4, gdyż jej obstawienie odpowiada położeniu pojedynczego żetonu (lub jego wielokrotności) na splity 0/2 12/15 32/35 i pełny numer 26. Obstawienie 0 spiel 4 żetonami i wylosowanie numeru z jej zakresu, daje nam wygraną w wysokości:

przy wylosowaniu:

- 0,2,12,15,32,35 - 17 żetonów (nasz zysk to 14 żetonów),
- 26 - 35 żetonów (nasz zysk to 32 żetony).

Dzięki wprowadzeniu race tracku możliwe jest również obstawianie zakładów znanych jako **sąsiedzi (Voisin du Nombre, Neighbours)**. Zakłady te to również fragmenty koła - zakład o nazwie np. 6 z sąsiadami oznacza obstawienie 6 i czterech jego sąsiadujących numerów (po dwa z każdej strony) - 17, 34, 27, 13. Położenie pięciu żetonów na 6 z sąsiadami odpowiada obstawieniu tych pięciu numerów pojedynczym żetonem - wylosowanie któregoś z nich daje nam wygraną w wysokości 35 żetonów (nasz zysk to 31 żetonów).

Tabela zamieszczona poniżej pokazuje nam sąsiadów poszczególnych numerów (pomoże nam ona w rozdziale poświęconym systemom obstawiania)

3	26	0	32	15
16	33	1	20	14
4	21	2	25	17
12	35	3	26	0
15	19	4	21	2
23	10	5	24	16
17	34	6	27	13
18	29	7	28	12
11	30	8	23	10
14	31	9	22	18
8	23	10	5	24
13	36	11	30	8
7	28	12	35	3
6	27	13	36	11
1	20	14	31	9
0	32	15	19	4
5	24	16	33	1
2	25	17	34	6
9	22	18	29	7
32	15	19	4	21
33	1	20	14	31
19	4	21	2	25
31	9	22	18	29
30	8	23	10	5
10	5	24	16	33
21	2	25	17	34
35	3	26	0	32
34	6	27	13	36
29	7	28	12	35
22	18	29	7	28
36	11	30	8	23
20	14	31	9	22
26	0	32	15	19
24	16	33	1	20
25	17	34	6	27
28	12	35	3	26
27	13	36	11	30

Istnieje również zakład nie często używany przez grających, zwany jako **Final Bet** - jest to zakład obstawiający wszystkie liczby kończące się na daną cyfrę - np. Final Bet 7 to zakład na straight up 7 17 i 27.

W przypadku kasyn internetowych, obecność anonsów ma znaczenie tylko symboliczne gdyż nie ma możliwości obstawiania zakładów po spinie krupiera - a ten sam efekt można uzyskać rozstawiając żetony w odpowiednich proporcjach na stole przed rzutem. Jednak w klasycznych kasynach, race track jest dużym ułatwieniem dla klienta - wystarczy rzucić np. 400 zł mówiąc - „mała seria po 30, sąsiedzi 5 za 150 i zwrot na 18” a krupier już sam zajmie się resztą, stawiając na małą serię 180 zł (duże znaczenie mają tu zwroty „po” i „za”- różnica między „po” i „za” jest taka iż w pierwszym przypadku oznacza to obstawienie małej serii po 30 zł za 180 zł a w drugim obstawienie sąsiadów 5 po 30 zł za 150 zł) i dalej stawiając na sąsiadów 5 - 150 zł, a resztę czyli 70 zł na straight up 18 - proste prawda? ☺ Krupier czasem wykonuje kilka takich operacji w trakcie spinu, dlatego stara się, by spin był jak najdłuższy, co również nam się przyda.

Koło - powinieneś wiedzieć, iż koła w kasynach internetowych to doskonale wyważony mechanizm. Koło przed rozpoczęciem gry jest testowane - czy jest wypoziomowane - brak takich testów, naraża kasyno na dużą karę. Koło wprawia się w ruch przed rozpoczęciem gry i nie może się ono zatrzymać przez cały czas otwarcia kasyna - krupier stale kontroluje obrót koła, popychając je w razie potrzeby. Prawidłowo obracające się koło, pozwala graczom przeczytać umieszczone na nim numery - szybkość z jakim się obraca, powinna być mniej więcej taka, by spokojnie doliczyć do 3, nim wykona ono pełny obrót. Przed każdym kolejnym spinem, koło popychane jest w przeciwnym kierunku, a kulka rzucona jest pod „prąd” koła. Kulka zawsze rzucona jest znad ostatnio wylosowanego numeru.

Przebieg gry

Gra składa się z powtarzających się cykli - obstawianie, rzut kulką, zakończenie obstawień, wylosowanie numeru, zebranie przegranych żetonów i wypłacenie wygranych. Jak już wspominałem w kasynach internetowych obstawianie i zakończenie obstawień poprzedzają rzut kulką. Pomimo pozornego skomplikowania gra nie jest trudna - o wszystko dba krupier, który zawsze może klientowi pomóc i odpowiedzieć na wszelkie pytania (oczywiście oprócz jednego, jakże częstego w kasynach „Niech Pan powie co teraz wypadnie?”). 😊

Idziemy do kasyna

Mam nadzieję, że nie zmęczyłeś/-aś się zbyt wiele czytając informacje z poprzedniego rozdziału - znajomość zasad gier jest niezbędna, jeżeli chcesz poważnie myśleć o korzystaniu z tej formy rozrywki. W rozdziale tym przedstawię Tobie najlepsze rady jakie możesz ode mnie uzyskać, a które dotyczą Twojego zachowania w kasynie. Jednym słowem dowiesz się teraz co wolno i czego w żadnym wypadku nie wolno Tobie robić w kasynie. Może sformułuję to inaczej - część rzeczy, o których będę pisał jest oczywiście dozwolona, ale efektem takiego Twojego postępowania będzie powiększenie przewagi kasyna nad Tobą - a tego chyba chcemy uniknąć? 😊

Część tych rad jest wspólna dla gry w Internecie i realnym kasynie.

Mity kasynowe

Istnieje wiele mitów, legend i opowiadań na temat krupierów, zachowań w kasynie i reguł w nim rządzących. Większość jest nieprawdopodobną bzdurą, wywołującą śmiech u kogoś, kto zna kasyno od środka. W tym rozdziale krótko przedstawię kilka z nich.

Jednym z podstawowych mitów jest twierdzenie, iż krupier wie, które numery rzuca i wybiera je tak, by nie trafić w obstawione przez graczy pola. Dowodem na to mają być np. przypadki gdzie obstawiony jest cały stół i zostaje tylko jedna wolna liczba, w którą oczywiście krupier trafia. Potwierdzają to też opowieści o wyrzuconych pod rząd 10 tych samych numerach itp. O ile wyrzucenie powtórzonych numerów mogłoby się udać - ale tylko mogło - zbyt dużo przypadkowych elementów warunkuje rzut, to rzucanie przez krupiera wybranych numerów na zasadzie „teraz proszę 2 a potem 11” jest kompletną bzdurą. Jednak wielu statych bywalców kasyn - „specjalistów” uparcie twierdzi, iż krupier wie co wyrzuci. Strasznie lubiłem takim specjalistom potwierdzać teorię i siać zamęt. Osoby takie mają dziwną cechę - coś w rodzaju wybiórczej pamięci. Nie pamiętają rzutów, które się nie udały, ale jeżeli raz na jakiś czas krupier powie co rzuci i to rzuci, jest to dla nich dowodem że zawsze wie co wyrzuci. Próby tłumaczenia, iż praca w kasynie jest dość ciężka i krupier o takich umiejętnościach, po prostu zaprosiłby swoich znajomych do kasyna, by wygrali dla niego trochę pieniędzy, zamiast samemu stać całą noc i się uśmiechać jak głupi, nie trafiały do nich - no cóż - przecież to specjaliści - niech wierzą dalej. ☺

Często klienci mają pretensje do krupiera, iż wyrzucił numer, którego nie obstawili - na pewno zrobił to specjalnie. Zazwyczaj te pretensje

mają klienci obstawiający zakłady po rzuceniu kulką („żeby krupier nie widział co obstawiam i nie rzucił w inne numery”). Logiczne prawda? ☺
Dużo jest takich niekonsekwencji w zachowaniu graczy wierzących w mity kasynowe.

Wg tych opowieści inspektorzy lub kamerzyści mają guziki którymi sterują kulką by wpadła w odpowiednie numery.

Koła do ruletki mają magnesy - by przyciągać kulkę. Inna wersja głosi, że wcale tych magnesów nie musi być, bo kulka ma oczy (widzi gdzie wpaść - pewnie podskakuje w kole, by zobaczyć jakie numery są obstawione i dopiero wpada w pusty numer). Wg niektórych osób, kulka posługuje się węchem. Wbrew swojej nazwie jest też rodzaju męskiego („znowu nas wyr...”).

Nie wspominam tu nawet o cudownych teoriach w których po danym numerze zawsze wpada inny określony numer, o tym że kasyna dosypują coś do napojów.

Istnieją nawet teorie, w których każdy dobry krupier zaczyna pracę od wyrzucenia zera a potem trafia w datę. Tych teorii i mitów jest chyba tyle samo, ilu stałych bywalców w kasynie. Każdy ma swoją i każdy jej broni, co jakiś czas znajdując potwierdzenie w sytuacji na ruletce, na kartach itp.

Tak naprawdę kasyno nie ma magnesów, kulka oczu a inspektor guzików - wszystko reguluje zwykła (właściwie to niezwykła) statystyka i rachunek prawdopodobieństwa. Chociaż wg jednej z teorii, krupier nie wie, że to kamerzyści sterują kołem, bo po prostu nie wie. ☺

Jeden z przesądów twierdzi, że pożyczanie pieniędzy przynosi pecha - to prawda - można ich nie dostać spowrotem.

Drugi przesąd to taki, że za pożyczone pieniądze lepiej się gra - jasne - można ich nie oddać w przypadku przegranej. Ale pożyczanie od niewłaściwych osób może spowodować dość znaczne kłopoty. Nie pożyczaj nikomu i nie pożyczaj od nikogo pieniędzy.

Podobno dotknięcie przez obcą osobę żetonów przynosi pecha - nie zauważyłem, ale może spowodować kłopoty innego rodzaju - posądzenie o próbę kradzieży, co już samo w sobie jest niemiłe. Jednak wielu klientów prosi krupierów o nie dotykane ich żetonów, by nie kusić losu.

Chuchnięcie na kości przez ładną kobietę przynosi szczęście - zawsze jest to jakiś sposób na nawiązanie znajomości. Istnieje też możliwość, iż to chuchnięcie spowoduje przyklejenie się kości do stołu i stworzenie odpowiedniego układu kości, ale nie wiem czy chciałbym wówczas nawiązywać znajomość z taką kobietą.

Mitów jest mnóstwo i większość z nich nie ma nic wspólnego z realną grą - są tylko drobnym dodatkiem do atmosfery kasyna.

Systemy i strategie gier

Znasz już zasady gier, wiesz co opłaca się Tobie robić w kasynie a czego nie. Czas teraz przejść do opisu systemów i strategii gier dla każdej z rodzajów gier. Najpierw musisz jednak dowiedzieć się czegoś, z czego być może nie zdawałeś sobie sprawy. Obojętnie jak cudownie brzmiące reklamy byś widział nie ma systemu, który likwiduje przewagę kasyna. Nie ma, ponieważ być nie może. Można znaleźć tysiące ofert w stylu „Jedyny 100 % system pozwalający wygrać w kasynie, tylko u mnie”, ale jest to zwykłe kłamstwo. Autorzy tych systemów zamiast grać swoim systemem sprzedają je wszystkim na około - tłumacząc, że lubią się dzielić - oczywiście wszystko jasne.

Kasyna są stworzone po to by zarabiać pieniądze dla swoich właścicieli a nie po to by je rozdawać - gdyby istniał system likwidujący przewagę kasyna wówczas szybko kasyna zmieniłyby reguły gry - to chyba jest dla Ciebie jasne. No oczywiście mogę nie wiedzieć, że taki system istnieje - zawsze jest taka możliwość. W Lotto też zawsze mogę trafić szóstkę 10 razy pod rząd. Albert Einstein powiedział podobno kiedyś, że są 3 sposoby żeby zarobić na kasynie - być właścicielem kasyna, napaść na kasyno lub sprzedawać systemy jak wygrać w kasynie. Zapomniał trochę o pracownikach kasyna, ale wybaczam mu to. ☺ Wracając do reklam cudownych systemów - widziałem kiedyś ofertę w której sprzedawca jako potwierdzenie swojego systemu rozdawał tzw. strategię podstawową do Blackjack'a (również opisaną w tym rozdziale) z notatką, iż po zastosowaniu tej strategii będzie można za wygraną kupić jego cudowny system. Trochę to tak jak rady specjalisty - „teraz postaw na małą serię” i jak wkońcu wpada mała seria, specjalista twierdzi - „widzisz jak Tobie doradziłem, daj trochę z wygranej”.

Wiesz już że nie ma cudownych systemów gry (lub jeżeli Ciebie nie przekonałem, przynajmniej wiesz że ja tak uważam), które likwidują przewagę kasyna. Są natomiast strategie które tę przewagę zmniejszają (np. wspomniana strategia podstawowa do Blackjacka). Ich prawidłowe zastosowanie, zwiększa Twoje szanse - nawet w przypadku niektórych gier, doprowadzają one do ledwie minimalnej przewagi kasyna. Reszta pozostaje kwestią szczęścia, uśmiechu losu i Twoich decyzji.

Na początek opiszę Tobie różne systemy stawkowania używane w grach losowych. Są one wynikiem lat doświadczeń graczy na różnych stołach gry z całego świata. Wybranie właściwego systemu stawkowania i strategii do konkretnej gry jest istotnym elementem powodzenia w grze. Jak wiesz, powinieneś zawsze przed rozpoczęciem gry ustalić swoją strategię i jej nie zmieniać, nie próbować przetłamać gry licząc na szczęście - takie zachowanie w większości przypadków prowadzi do porażki. Jednak jeżeli w czasie gry widzisz, że kompletnie nie idzie Tobie gra, przerwij grę, ochłoń i wróć do niej lub zrezygnuj z gry w danym dniu. W innym wypadku, będziesz o wiele bardziej podatny na nieodpowiedzialne zachowania, które kończą się zazwyczaj źle.

Pai Gow Poker

Przedstawiając strategię do Pai Gow Poker, użyjemy następujących terminów:

- niska para - para, którą tworzą karty od dwójek do szóstek,
- średnia para - para, którą tworzą karty od siódemek do waletów,
- wysoka para - para, którą tworzą karty od dam do asów,
- przód - ręka składająca się z dwóch kart,
- tył - ręka składająca się z pięciu kart.

Jeżeli karty tworzą poniższy układ układamy je następująco:

brak pary

- tył - najwyższa karta
- przód - dwie następne najwyższe karty

jedna para

- tył - para
- przód - dwie następne najwyższe karty

dwie pary

- para asów i jakakolwiek inna para: tył - wysoka para, przód - druga

para

- dwie wysokie pary: tył - lepsza para, przód - druga para
- wysoka para i średnia para: tył - wysoka para, przód - średnia para
- wysoka para i niska para z A lub K: tył - obie pary, przód - A lub K
- wysoka para i niska para bez A lub K: tył - wysoka para, przód - niska

para

- dwie średnie pary z A lub K: tył - obie pary, przód - A lub K
- dwie średnie pary bez A lub K: tył - lepsza para, przód - druga para
- średnia para i niska para z A lub K: tył - obie pary, przód - A lub K
- średnia para i niska para bez A lub K: tył - średnia para, przód - niska

para

- dwie niskie pary z A lub K: tył - obie pary, tył - A lub K
- dwie niskie pary bez A lub K: tył - lepsza para, przód - druga para

trzy pary

- tył - druga i trzecia para
- przód - najwyższa para

trójka

- trzy A: tył - para A, przód: A i następna najwyższa karta
- każda inna trójka: tył - trójka, przód - dwie najwyższe pozostałe karty

dwie trójki

- tył - niższa trójka
- przód - najwyższa para

full

- z drugą trójką: przód - najwyższa para
- z drugą parą: tył - full z niższą parą, przód - najwyższa para
- para to dwójki z A lub K: tył - full, przód - A lub K
- inne pary: tył - trójka, przód - para

strit, kolor, poker, poker królewski

- bez pary: tył - najniższa pełna ręka, przód - dwie najwyższe karty
- z jedną lub dwoma parami: tył - najniższa pełna ręka, przód - dwie najwyższe karty lub para

- z trójką: tył - pełna ręka, przód - para

- z full'em: tył - trójka, przód - para

- z podwójną trójką: tył - niższa trójka, przód - najwyższa para

kareta

- z trójką: tył - kareta, przód - para z trójki
- z parą: tył - kareta, przód - para
- cztery A: tył - para A, przód - para A
- od J do K z A: tył - kareta, przód - A
- od J do K bez A: tył - para z karety, przód - druga para
- od 7 do 10 z A lub K: tył - kareta, przód - A lub K
- od 7 do 10 bez A lub K: tył - para z karety, przód - druga para
- od 2 do 6: tył - kareta, przód - najwyższe pozostałe dwie karty

Dlaczego warto mieć pełną wersję?



Pełną wersję książki zamówisz na stronie wydawnictwa
Złote Myśli

<http://www.zlotemysli.pl/prod/6229/kasyna-zawsze-wygrywaja-krzysztof-pawlowicz.html>