

# Илья Мельников

## Рулетка

*Текст предоставлен правообладателем*  
*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=184473](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=184473)*

### **Аннотация**

Рулетка – наиболее признанный символ казино, невероятно захватывающая и азартная игра. Не случайно игра в рулетку пользуется огромной популярностью во всем мире. Некоторые утверждают, что в рулетку нельзя выиграть, другие, наоборот, разрабатывают специальные системы игры в рулетку, о которых будет сказано ниже. Так или иначе, рулетка в казино – это способ отдохнуть и, возможно, подзаработать.

# Содержание

КАК ПОЯВИЛАСЬ РУЛЕТКА	3
ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	16
ПЕРСОНАЛ	23
ИГРА	28
АМЕРИКАНСКАЯ И ЕВРОПЕЙСКАЯ РУЛЕТКА	31
ВИДЫ СТАВОК ПРИ ИГРЕ В РУЛЕТКУ	35
ЛЕКСИКОЛОГИЯ ИГРЫ В РУЛЕТКУ	45
Конец ознакомительного фрагмента.	52

# РУЛЕТКА

## КАК ПОЯВИЛАСЬ РУЛЕТКА

Многие люди, едва услышав слово «рулетка» вспоминают крутящееся колесо, по которому катится шарик, запущенный ловким движением крупье. Даже те, кто ни разу не участвовал в этой азартной игре, знают о ней из произведений литературы и различных кинофильмов. Именно колесо рулетки является наиболее ярким олицетворением азарта из всех игр и автоматов казино.

Люди, никогда не бывавшие в казино, считают, что основное пространство там заставлено колесами рулетки. Таковы стереотипы, складывающиеся на протяжении многих лет. Опросы, проводимые на улицах, показывают, что первой пришедшей на ум игрой при слове «казино» является рулетка. А на самом деле в казино стоят лишь несколько столов с рулеткой. Типичный набор казино включает 30 столов с блэк джеком, шесть столов для игры в кости, два стола для игры в баккара и одно-два колеса рулетки. И эти столы не всегда переполнены.

Например, по статистике в американских казино менее 2 % всех посетителей играют в рулетку, в то время как в блэк джек – 45 %, в автоматы – 30 %, в кости – 8 %. Еще большее количество игроков предпочитает новые машины с ви-

деопокером.

Так почему же именно рулетка так знаменита, ведь цифры показывают, что наиболее популярной игрой в казино является блэк джек, а также игровые автоматы, приносящие свыше 50 % доходов игрового бизнеса.

Слово «рулетка» происходит от французского «ру» – «колесо, ролик, бегунок». Принцип крутящегося колеса со стрелкой (или сбалансированного указателя), которое при остановке после вращения занимает случайное положение, лежит в основе не только различных азартных игр, но и процесса жеребьевки.

Еще древние греки в качестве приспособления для азартных игр использовали боевой щит, сбалансированный на острие меча. Римскому императору Августу для этих же целей служило колесо от колесницы, закрепленное на вертикальной оси, которая была врезана в пол дворцовой комнаты для игр. Американские индейцы и эскимосы Гренландии развлекались игрой, где также присутствовал волчок со стрелкой-указателем.

К предшественникам рулетки можно отнести и индийский титотум (специальный игровой волчок), а также популярную когда-то на Западе игру «пут-энд-тэйк» (положи-возьми») с использованием вертушки. Основные принципы этих древних азартных игр нашли свое отражение в современной игре под названием «колесо Фортуны», известной в Америке как «корона-и-якорь» (последняя не имеет

никакого отношения к игре в кости с тем же названием). В ней обычно присутствует вращающийся круг, с нанесенными на него цифрами (часто он укрепляется вертикально), а игроки делают ставки на то, какая цифра окажется напротив стрелки после остановки колеса.

Рулетка принадлежит к этому же семейству игр, хотя и не является их прямым потомком, поскольку победителя определяют не по тому, какое положение занимает колесо относительно стрелки-указателя после остановки вращения. Для этого служит маленький шарик из слоновой кости, попадающий в одно из пронумерованных углублений на самом колесе. Окружность колеса разделена на 37 одинаковых радиальных гнезд (в Америке – на 38), которые попеременно окрашены в черный и красный цвета. В каждом из гнезд в случайном порядке нанесена та или иная цифра в диапазоне от нуля до тридцати семи. Колесо вращается по часовой стрелке внутри неподвижного кольца с внешним бортиком. Шарик, пущенный крупье, движется вдоль кольца в противоположном направлении и при замедлении вращения колеса падает в одно из его гнезд.

Нет точных исторических указаний на происхождение рулетки и подобных игр, основанных на принципе вращающегося диска. Существуют различные теории на этот счет.

Так одна из этих теорий приписывает создание рулетки французскому философу Блезу Паскалю. Хотя нет никаких доказательств этой версии, но якобы он сделал такое откры-

тие во время своего очередного уединения в монастыре. Более вероятно, что кто-то использовал в коммерческих целях приспособление – колесо с шариком – которое использовал Паскаль в своих экспериментах, пытаясь создать вечный двигатель. Сам Паскаль и не думал использовать результаты своих опытов в азартных целях.

Экзотической и интересной версией является предположение о китайских корнях рулетки. В далекие времена в Китае была популярна игра, целью которой являлось расположение 37 фигурок животных в магическом квадрате, состоящем из 666 клеток. Правила этой игры не сохранились. Этой игрой увлекались тибетские монахи, передавшие ее секрет своим французским братьям – доминиканским монахам. И один из них догадался заменить фигурки номерами от 0 до 36, расположив их по краю вращающегося круга.

Есть еще одна интересная версия, согласно которой рулетка родилась в 1765 году лишь благодаря усилиям французской полиции. Париж во время царствования Людовика XV был наводнен карточными шулерами, доставлявшими стражам порядка немало хлопот. Габриэль де Сартине, один из офицеров полиции, решил «выбить» крапленую колоду из рук мошенников, придумав азартную игру, в которую, по его мнению, жульничать было невозможно. Зато игроки собирались не в подворотне, а в игорных заведениях.

Существует ряд азартных игр, которые можно считать предшественниками современной рулетки, хотя некоторые

из них встречаются и в настоящее время. Это хока, буль, птиштво, чет-нечет.

## **Хока.**

Впервые в азартных целях специальное колесо с пронумерованными гнездами и шариком было применено в предшественнике современной рулетки, игре под названием «хока». Подобные колеса встречались в XVII веке в казино Франции (Сен-Сир), Германии (Баден-Баден), Австрии (Баден-на-Винне) и Венгрии (Пешт).

Естественно, эти ранние разновидности рулеточных колес были значительно грубее и примитивнее современных, хорошо сбалансированных и отцентрированных устройств. Они представляли собой неподвижное основание в виде плоского круга, на внешней стороне которого располагались пронумерованные гнезда. Через центр круга проходила вертикальная ось, на которой, в свою очередь, было укреплено кольцо с шестью спицами. Внешний обод у колеса отсутствовал. Вот такое приспособление применялось в хоке.

Здесь шарик помещался между спицами, длина которых была вдвое меньше радиуса неподвижного основания. С началом вращения колеса шарик под действием центробежной силы устремлялся к внешнему краю основания и начинал описывать круг за кругом, двигаясь по часовой стрелке вдоль вереницы гнезд. С внешней стороны основание опоясывал

специальный бортик, который не давал шарикун вылететь за пределы круга.

Видный французский политический деятель того времени кардинал Мазарини благосклонно относился к хоке, так как рассчитывал с ее помощью быстро и без особого труда пополнить скудную казну монарха Луи XIV. По его распоряжению во Франции открылось бесчисленное множество казино, доходы от которых потекли в сокровищницу, а заодно и в карман самого Мазарини. Недаром скончавшийся в 1661 году кардинал оставил огромное состояние и считался самым богатым вельможей после короля. Прибыль от казино была чрезвычайно высока, так как из 40 гнезд три были помечены зеро, а когда шарик падал в одно из них, все ставки забирало заведение. После смерти Мазарини французское правительство издало указ, по которому всякий, кто осмелится открыть казино для игры в хоку, будет казнен.

## **Пти штво.**

В течение всего XVIII века те или иные разновидности рулетки на некоторое время приобретали определенную популярность, причем часть из них просуществовала до наших дней. «Пти шво», например, до сих пор имеет массу поклонников среди жителей северной Франции и Ирландии.

Создатели этой игры сделали ставку прежде всего на приверженцев конных забегов, поскольку она сочетает в себе

элементы скачек и азартных развлечений казино.

Внешне «пти шво» немного напоминала хоку. Но количество спиц увеличилось сначала до 19, а позднее вновь сократилось до 9. На концах спиц были помещены маленькие фигурки лошадей из слоновой кости или фарфора. Под колесом находилось матерчатое поле с мастерски выполненными картинками сельского пейзажа (наподобие старинных географических карт) и изображением финишного столба на одном его конце.

Игрушечные лошадки были пронумерованы. Игрок, чья лошадка оказывалась к моменту остановки колеса ближе всех к финишу, считался выигравшим и получал все ставки.

### **Чет-Нечет (Ч.-Н.).**

Существует еще один вариант рулетки игра под названием «Ч. Н.» («чет-нечет»). В этой игре колесо с 40 гнездами помещалось в середине круглого стола с нанесенной на его поверхность разметкой для ставок. Двадцать гнезд помечались буквой «ч» (чет), а остальные – буквой «н» (нечет). Если шарик попадал в четное гнездо, все ставки, сделанные на «нечет», уходили в банк и наоборот.

Как и «пти шво», «Ч.Н.» могла показаться стороннему наблюдателю таким же монотонным занятием, как игра в орлянку. Но однообразие процедуры слегка скрашивалось наличием вращающегося колеса и стремительно несущегося

шарика, да к тому же не бало необходимости в сложных расчетах шансов на выигрыш. Возможно, именно поэтому «Ч. Н.» снискала себе особую популярность представительниц прекрасного пола.

Например, модный английский курорт Танбридж Уэллз, куда регулярно съезжались на воды богатые дамы высшего света, в 1739 году обзавелся собственным казино, посещение которого считалось одной из лечебных процедур. Во всяком случае, некий проницательный эскулап, обосновавшийся на курорте, прописал изнывающей от скуки пациентке следующий лечебный курс: «Утром и в полдень – воды, вечером – возбуждающий сеанс за столами Ролли-Полли («Ч. Н.»): прекрасное средство против сплина».

Заметим, что в отдельных случаях азарт действительно оказывает лечебное воздействие. Его вполне можно порекомендовать тем, кто томится от вынужденной скуки, пребывает в состоянии внутреннего напряжения или страха. В таких случаях рулетка прекрасно помогает.

Так во время второй мировой военнопленные с обеих сторон проявили поразительную изобретательность и находчивость, создавая прекрасные образцы механизмов, которые воспроизводили азарт и волнение настоящей рулетки.

Английский артист Джон Ворсли, будучи морским офицером, попал к немцам в плен. Он описывал азартные развлечения заключенных в лагере Милаг Норд для моряков торгового флота под Бременом, куда его перевели из лагеря

в Вестетинке: «Старые велосипедные колеса, подобранные на свалке, лагерные умельцы при помощи брезента, картона, дощечек и других подручных материалов превращали в самые настоящие, хорошо сбалансированные рулеточные колеса, снабженные всем необходимым: цветными гнездами, цифрами, шариковыми втулками для посадки на ось. Укрепленные на неподвижных штырях, вделанных в доски пола, наподобие устройства императора Августа, эти колеса мало чем уступали своим прототипам из казино. Игра шла на лагер-марки – особые денежные знаки, выдававшиеся заключенным, или на самогон, который тайно гнали на территории лагеря из гнилых фруктов и овощей. И, хотя самогон вряд ли можно отнести к числу рекомендуемых медициной средств, азарт игры, как впрочем, и редкие попытки побегов, придавали унылой лагерной жизни некую внешнюю осмысленность».

## **Буль.**

Во многих европейских казино XVIII века можно было встретить еще одну разновидность рулетки – «буль». Как и в рулетке, в буле применялось колесо с нанесенными по ободу цифрами. Колесо помещалось в специальную чашу, по краю которой двигался шарик.

Главное отличие состояло в том, что колесо было неподвижно, а единственной движущейся частью механизма был

шарик.

В буле колесо имело 18 гнезд, пронумерованных цифрами причем zero как таковое отсутствовало. Его роль выполняла цифра 5. Если шарик выпадал на пятерку, то банк получал одну девятую всех ставок. Это и было тем самым благоприятным процентом, приносящим казино основную прибыль.

Игроки могли ставить на любое число, включая и 5. Выигрыш выплачивался в соотношении 7 к 1. Разрешалось также ставить на чет и нечет или на один из двух разрядов цифр: 1, 3, 6, 8 или 2, 4, 7, 9. В этих случаях выигрыш равнялся сумме ставки.

Буль сохранил свою популярность до настоящего времени. С одной стороны это объясняется его сравнительной простотой, а с другой – низкими минимальными ставками. Например, именно буль – одна из немногих разрешенных в Швейцарии азартных игр (а в этой стране полностью запрещены казино, частные лотереи, цифровые азартные игры и скаковые тотализаторы). Но швейцарский буль непременно разочарует большинство заядлых приверженцев рулетки. Повсюду, где есть игорные залы с булем, – в курортных отелях, луна-парках, максимальная ставка – 2 швейцарских франка, что составляет около 50 центов.

В течение XVIII и XIX веков рулетка сумела повсюду завоевать множество поклонников. При дворе Екатерины II рулеточные столы украшали не только роскошные парадные залы и приемные императорских дворцов. Их можно было

встретить даже на кухнях, где повара в свободную минуту развлекались заморской игрой, ставя на кон украинских крепостных и свое жалованье.

Султан Турции Селим III, узнав от французов, захваченных в плен в битве при пирамидах в 1798 году, о существовании рулетки, повелел своим мастерам изготовить копию модной европейской забавы.

Британский дипломат Эдвард Клив, занимая в 1799 году пост губернатора Мадраса, познакомил индийскую знать с этой игрой.

А в Швейцарии, славившейся своими искусными механиками, рулетка стала играть заметную роль в национальной экономике. Дело в том, что по мере распространения рулетки количество заказов на хорошо сбалансированные рулеточные колеса начало быстро расти. Однако ни одно из этих колес не нашло себе применения в самой Швейцарии.

В 1854 году герцог Балломброза в сопровождении нескольких английских друзей отправился на своей яхте в морское путешествие по Средиземному морю. Во время плавания они посетили княжество Монако, где предприимчивый парижанин Франсуа Бланк недавно открыл новый игорный дом. После недолгих поисков герцог и его спутники нашли казино... в сарае, где стояли четыре игорных стола: два рулеточных и два для игры в «трант-э-карант».

Однако спустя всего несколько лет Бланк (который по словам британского лорца-канцлера, был одним из самых

талантливых финансистов своего времени) превратил этот невзрачный сарай в великолепное казино, куда съезжались толпы людей со всех концов света испытать свое счастье за одним из рулеточных столов.

Даже сегодня, когда казино есть во многих городах и модных курортах, Монте-Карло сумело сохранить титул самого престижного игорного заведения мира. Правда, его ежегодный оборот относительно невелик – около 20 000 000 долларов – немного, по сравнению, скажем, с казино Невады, где эта сумма достигает 300 000 000 долларов. Но само название казино Монте-Карло стало нарицательным. Для большинства людей оно – синоним самых знаменитых и роскошных игорных залов на свете.

И если это широко распространенное представление о Монте-Карло как о Мекке игорного бизнеса, имеет под собой определенное основания то в значительной степени благодаря именно рулеточным столам, которые придают всему заведению ни с чем не сравнимый чарующий аромат загадочности и магической притягательности. Ведь рулетка – одновременно и игра и своеобразный завораживающий спектакль. Это – вызов неудержимо манит многих любителей азарта, несмотря на то, что в конечном счете шансы на выигрыш – меньше пятидесяти процентов. Сотни тысяч людей бросаются в пучину игры, ставя на кон огромные деньги, порой целые состояния, ради более чем призрачного успеха. Везет же далеко не всем. И часто те, кому повезло, не в силах

оторваться и играют, играют, пока не потеряют все.

Одна из причин исключительной популярности рулетки кроется, видимо, в таких чисто внешних атрибутах этого азартного развлечения, как таинственный и поэтому особенно привлекательный для непосвященных ритуал игры с его загадочной и многозначительной французской терминологией, необычные механические приспособления, сложная система ставок и, конечно, атмосфера роскоши и богатства, царящая в большинстве солидных казино.

Вот начинается игра, и шарик, пущенный по кругу, падает в лунку, подчиняясь неведомым силам, судьбе или року. Кажется, что только случай решает все. Но и в рулетке, как и в любой азартной игре, есть специалисты, способные контролировать движение колеса. Способы жульнической игры в рулетку мы обсудим далее.

# ИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

## Стол.

Стол за которым происходит игра в рулетку состоит из вращающегося круга (рулетки) и из размеченного под ставки игрового поля. Рулеточные столы бывают двух видов:

1. Стол, на котором рулетка сдвинута на край, а на игровом пространстве размечено одно поле.
2. Стол, на котором рулетка находится в центре, а по краям расположены два игровых поля.

В первом варианте колесо рулетки располагается на дальнем конце длинного стола, на котором также находится таблица ставок, а игроки сидят вокруг области стола, где расчерчена таблица ставок (до шести человек).

Заметим, что некоторые опытные игроки считают, что определенные места являются более выгодными в плане видимости таблицы и удобства осуществления ставок.

При принятии ставок действуют довольно свободные правила. Нельзя ставить в тот момент, когда шар замедляет ход и крупье произносит: «Ставок больше нет». Кстати, крупье может поспешить с возгласом, а иногда может дать игрокам дополнительное время на размышление.

Рулетка – это название самой игры, а также основного орудия – вращающегося круга, при помощи которого определяется выигрышный номер. Деревянный круг сделан из ценных пород дерева, тщательно обработанных. По краю колеса расположены небольшие металлические перегородки, образующие лунки с номерами от 1 до 36. Номера выкрашены в черный и красный цвета.

Различаются европейские и американские рулеточные колеса.

Колесо европейской рулетки разделено на 37 лунок, обозначенных цифрами от 1 до 36. Тридцать седьмая лунка – это zero (нуль). В американской рулетке имеется еще одно zero, что удваивает шансы казино на выигрыш. Таким образом, на американской рулетке 38 лунок.

На европейской рулетке четные и нечетные числа нанесены в чередующемся и совершенно случайном порядке, то есть проследить какую-либо закономерность в расположении чисел невозможно.

Двухнулевое американское колесо, напротив, обнаруживает достаточно четкую систему в размещении чисел. Следующие друг за другом цифры находятся на одной прямой, на противоположных сторонах колеса, представляя собой как бы две точки на окружности, через которые можно провести общий диаметр. Кроме того, сумма двух последовательных чисел одного цвета всегда составляет 37. Например, 14 и 23 (красные гнезда) или 4 и 33 (черные).

Только наличие двух нулей несколько нарушает стройную гармонию. Ячейки под номерами 9 и 28, обе красного цвета, располагаются по обе стороны от нуля, а не от черного гнезда, как того требовало бы правило. А черная ячейка под номером 10 образует пару с красным гнездом 27, между которыми находится двойное зеро.

## Шарик.

Шарик управляется крупье, который пускает его по дорожке в верхнем секторе колеса. При этом колесо вращается против часовой стрелки, а шар пускают по часовой. Рулеточное колесо довольно тяжелое и весит более 50 кг. Специальный механизм позволяет создать эффект парящего колеса и поддерживать его вращение с минимальной скоростью в течение долгого периода времени. Трение сведено к минимуму, так как колесо имеет точечную опору. Крупье задает колесу лишь первоначальный толчок.

С уменьшением скорости шара, тот покидает дорожку и останавливается в одной из 38 ячеек. На его пути – серия отражателей в форме «каное», которые ловят шар и помогают получить случайный результат. У некоторых колес восемь таких препятствий, а у некоторых новых версий – шестнадцать, расположенных равноудаленно на колесе. Отражатели являются главной угрозой для игрока-хронометриста.

Каждая из ячеек, все абсолютно одинакового размера и

формы, обрамлена металлическими перегородками (называемыми ладами), чья задача также отражать ищущий свое финальное пристанище шар.

Раньше шарик изготавливали из слоновой кости на точных станках. Теперь маленький белый шар изготавливают на точных станках из пластика.

## **Фишки рулетки.**

Технология ставок за рулеточным столом немного отличаются от любой другой игры казино. Рулетка – единственная игра, в которой у участника нет персональной ячейки для ставок. Таблица является единой областью для ставок всех игроков. Ставки осуществляются при помощи игровых фишек.

При игре в рулетку используют несколько наборов специальных игровых фишек, обычно их 5, 6 или 7. Наборы, отличающиеся по цвету, состоят из 300 фишек. На каждого игрока выделяется по стандартному набору фишек по базовой стоимости. Сказать проще – игроки обменивают деньги на фишки, чтобы было удобнее делать ставки.

Фишки разного достоинства окрашены в соответствующий цвет. Например, пятидолларовая фишка – красного цвета, фишка, достоинством в \$ 10 – голубая, \$ 25 – зеленая, \$ 100 – черная. Такие фишки называются «кэшевые», то есть как бы «наличные». Их можно ставить на любом игровом

столе. Стоимость таких фишек указывается непосредственно на них самих.

Есть еще фишки, которые можно поменять у крупье за столом рулетки. Тут вам дадут фишки отдельного цвета, чтобы ваши ставки не спутались со ставками других посетителей. Фишки каждого игрока отличаются от фишек другого, и для этого в казино имеются фишки до семи различных цветов – отдельный цвет для каждого игрока.

После того, как игрок покупает фишки для рулетки, крупье спрашивает, какого достоинства будет каждая фишка. Игрок должен назвать стоимость, после чего крупье помещает маркер, показывающий действительное значение фишек, на расположенный за колесом запас фишек этого игрока.

В дополнение, в некоторых казино прямо на обод колеса помещают фишку вашего цвета наряду с дополнительным маркером сверху, чтобы избежать любых будущих недоразумений или споров.

В каждом казино существует минимальный размер стоимости фишки и минимальный размер ставки. При этом все цифры варьируются от одного игорного заведения к другому. Помимо этого, существует ограничение максимальной суммы ставки, составляющей, как правило, не более 500 долларов. Всегда прежде чем начать играть убедитесь, что вы правильно понимаете лимиты по ставкам, особенно если вы играете в разных казино.

Минимальная стоимость фишки обычно составляет 25

центов, а минимальная ставка – 1 или 2 доллара. Хорошим тоном в казино считается покупка минимального набора из 20 фишек, называемых стоком. Так что негласное правило рулетки – выполнить программу минимум: купить за 20 долларов 20 фишек по 1 доллару или 40 фишек по 50 центов.

При любых обстоятельствах необходимо помнить, что фишки имеют стоимость только за колесом рулетки и только в то время, когда идет игра. Если вы покинете колесо рулетки с игровыми фишками, то понесете потери.

Между прочим, если стол не занят (как это обычно и бывает), большинство крупье не будут возражать, если вы будете делать ставки обычными фишками казино, подразумевая, что другие игроки не будут делать то же самое. И многие казино позволят вам ставить реальные деньги и расплачиваться фишками казино. Но сперва всегда поинтересуйтесь у крупье, какие правила действуют в настоящий момент.

## **Разметка игрового поля.**

Разметка игрового поля одинакова для американской и для европейской рулетки. Отличие заключается только в количестве нулей.

Разметка игрового поля наносится на зеленое сукно стола. В верхнем окне разметки расположено зеро (нуль). Основную часть поля занимают 36 ячеек красно-черного цветов под номерами, разбитые на три группы по 12 чисел. Вни-

зу колонки с числами расположены три пустые ячейки. Они находятся со стороны мест для игроков.

Надписи на игровом поле имеют следующее значение:

Manque – нижние ставки от 1 до 18;

Passe – верхние ставки от 19 до 36;

Pair – четные;

Impair – нечетные;

Noir – черные;

Rouge – красные;

12 R – числа от 1 до 12;

12 M – числа от 13 до 24;

12 D – числа от 25 до 36.

# ПЕРСОНАЛ

Крупье – это одно из главных действующих лиц, настолько тесно связанное с игровым столом, фишками и другими атрибутами, что сложно отделить одно от другого.

Слово «крупье» первоначально означало второго всадника, сидевшего за спиной первого на крупе лошади. Он должен был руководить напарником или служил ему компаньоном. Это слово было заимствовано французами в качестве карточного термина в начале XVII века, когда новичок имел возможность нанять опытного игрока, который, стоя сзади, подсказывал правильные ходы и давал другие советы подопечному.

Сегодня крупье в игорном мире – это представитель администрации казино. В их обязанности входит ведение всего процесса игры. Кроме того, крупье следят за ходом игры и соблюдением участниками правил заведения. По просьбе новичка, не освоившего еще всех деталей и тонкостей специфической терминологии, крупье поможет ему сделать ставки и включиться в игру.

В настоящее время без крупье не обходится практически ни одна игра в казино. Если быть точным, крупье – это даже не один человек, а обобщенное название сотрудников казино, которые участвуют в игре.

Даже профессионал со стажем редко когда согласиться ра-

ботать за игровым столом в одиночку: так за всем не уследишь. А посему принято делить крупье на дилеров, непосредственно ведущих игру, и чиперов, чья задача – собирать фишки. Чтобы у чиперы не было возможности украсть фишки, во-первых, форма в казино без карманов – не спрячешь ничего, а во-вторых, чипер показывает менеджеру определенным движением, что у него в руках ничего нет.

Есть так называемые пит-боссы или инспектора. Их обязанности – следить за тем, чтобы никто не нарушал правил игры и разбирать спорные ситуации. Пит босс наблюдает за дилерами внутри пита. «Пит» – это пространство внутри круга столов, поставленных лицом к клиентам. Причем столы между собой соединены ремнями для безопасности дилеров, но и это не всегда помогает, поскольку попадаются чересчур вспыльчивые посетители.

Еще выше стоят менеджер, наблюдающий за пит боссом, и администратор, наблюдающий за менеджером.

Обычно одну игру ведут два-три крупье в зависимости от вида стола (с одним полем или с двумя). У каждого крупье свои обязанности. Один распределяет фишки по достоинству. Другой раскручивает колесо, запускает шарик по кругу, а также специальной лопаткой на длинной ручке передвигает фишки: сгребает у проигравших и подвигает победителям.

При принятии на работу в казино прежде всего предпочтение отдается молодым – у них глаза острее, и руки про-

ворнее, и ум пошустрее. Средний возраст крупье – 22–24 года. Важен и внешний вид. Но для девушек параметры 90 – 60 – 90 ни к чему. Ведь задача крупье – не усладить взоры, а вести игру. В западных казино, например, девушки-крупье по правилам должны быть в брюках, чтобы не вызывать у клиентов посторонние мысли и не отвлекать от игры. Правда, у нас это правило не всегда соблюдается – наши барышни чаще всего облачены в короткие юбки.

И все же главное для крупье, по общему мнению начальников казино, – это аккуратность. Аккуратная прическа, чистые ногти, опрятная одежда, умеренность в макияже, в украшениях. Высшее образование не требуется. По словам директора одного из казино, его работнику достаточно знать арифметику в пределах трех классов начальной школы.

Самый жесткий тест, который проходят будущие крупье – на умение общаться. Тех, чей лексикон засорен словами-паразитами, и тех кто, теряется в вежливых формах обращения, сразу отсеивают. Расстаются и с угрюмыми, недоброжелательными, эксцентричными.

Специальные учебные заведения, где готовят профессионалов этого профиля, отсутствуют. Обучением крупье занимаются сами казино. По мере надобности, каждое из них дает объявление о наборе слушателей и всех желающих обучает, как говорится, не отходя от кассы, в игорном зале. Если приглашают учиться на крупье, это значит, что при успешном завершении учебы вы непременно получите место ра-

боты, поскольку у казино, открывающего школу, цель одна – укомплектовать собственный штат.

В роли учителей выступают опытные сотрудники казино. Существует негласное правило: работников из других казино не брать. В каждом игорном доме своя, «фирменная», манера игры, которую блюдут. Хотя нет правил без исключений.

Разумеется, задача крупье – как можно больше денег оставить в кассе казино, не дать посетителям унести большой выигрыш. Это не секрет ни для сотрудников, ни для клиентов. Более того, такое обстоятельство делает игру еще более азартной. Однако крупье работает только по правилам. Для него это дело чести. Собственной и чести казино в целом.

Играть наравне с посетителями в свой карман крупье категорически запрещено. Но иногда можно увидеть такую картину: служащий казино, переодевшись в цивильное, режет за игорным столом наравне с клиентами. Делается это вовсе не для выгоды работника, а для того, чтобы «сбить» игру удачливого посетителя. Правда, попасться на эту уловку может лишь новичок: постоянные клиенты казино всех крупье знают в лицо.

Конечно, крупье может существенно поправить свое материальное положение игрой в «поддавки» с клиентом. Проще говоря, условившись с ним заранее о своем проценте с подстроенного выигрыша.

Когда крупье входят в сговор с клиентами и играют в

договорные игры у них есть несколько возможностей действий. Например, вместо трех фишек выигрыша крупье выдает игроку четыре (остаток затем делится). Крупье может красть фишки у казино, затем незаметно отдавать их клиенту. «Утечка» фишек – дело обычное. Правда, они всегда возвращаются. Безусловно, крупье может подыграть какому-нибудь своему приятелю – для профессионала с большим стажем это не проблема.

Однако дорожка эта скользкая. И администраторы, знающие игорный бизнес досконально, просчитывают такие «подставы» в несколько мгновений. Санкции следуют незамедлительно.

# ИГРА

Как мы уже говорили, игра в рулетку ведется двумя или тремя крупье – в зависимости от типа стола (с одним или двумя игровыми полями). Единственное преимущество игрового стола с двумя игровыми полями, расположенными по обе стороны от самой рулетки, состоит в том, что он вмещает вдвое большее число участников, которые, в свою очередь, имеют возможность сделать больше ставок. Разметка обоих игр совершенно идентична.

Европейский игровой стол делится разметкой на шесть игровых полей, каждое из которых имеет свое собственное название. В нижней части стола располагаются девять полей меньшего размера. Три средних – без каких-либо обозначений. Все остальные пронумерованы цифрой 12.

Ставя фишки в различные строго установленные места на таком столе, игрок может делать ставки на один или несколько конкретных номеров или их комбинации. В случае выигрыша размер выплаты определяется правилами казино. Естественно, оно изначально создает для себя преимущества в виде благоприятного процента по всем ставкам, так как реальная сумма выигрыша, выплачиваемая клиенту, несколько ниже расчетной.

Если вы положили фишки на поле под названием «чет», то в данном случае ставите на выигрыш четного номера. Ес-

ли «нечет» – ваша удача зависит от нечетного номера. Бросив фишку на поле «верх», вы делаете ставку на то, что выигрыш придется на один из номеров в диапазоне от 19 до 36. Поле «низ» обеспечивает победу в том случае, если выигрывает один из номеров от 1 до 18. Ставя на красное, вы рассчитываете, что выиграет гнездо, помеченное красным. Аналогично делаются ставки на «черное». Но это все так называемые «равные ставки», поскольку в случае удачи размер выигрыша соответствует сумме ставки.

В варианте «равной ставки» шансы на выигрыш составляют 1 к 19/18 (1 к 10/9 в американской рулетке), так как наличие одного или двух «зеро» изначально обеспечивает игорному заведению определенное преимущество перед своими клиентами.

Перед началом каждой партии крупье произносит фразу: «Фэт во жу», приглашая игроков делать ставки. Затем он раскручивает колесо и пускает шарик вдоль бортика чаши. Участники имеют право делать ставки до тех пор, пока шарик продолжает свой стремительный бег по ободу.

После возгласа крупье: «Ръен не ва плю» («Ставки сделаны») все ставки должны быть прекращены. Наступает кульминационный момент – вращение колеса замедляется, шарик на мгновение замирает, словно колеблясь, в какое из гнезд ему предстоит упасть. Все взоры прикованы к этому маленькому посланнику судьбы. Наконец с легким стуком он скатывается в одно из гнезд и замирает на месте.

Наступает финал. Крупье скороговоркой объявляет результаты: «Дис-сет, руж, импэр, манк» (17, красное, нечетное, низ). После этого он выплачивает выигрыши и лопаточкой сгребает ставки неудачников. Игроки, поставившие на цифру 17, получают выигрыш, в 35 раз превышающий размер их ставок. Выигрыши тех, чьи ставки пришлись на красное, нечетное или низ, равны их ставкам.

# АМЕРИКАНСКАЯ И ЕВРОПЕЙСКАЯ РУЛЕТКА

Рулетка с одной зеленой ячейкой zero распространена в европейских казино и имеется в некоторых казино штата Невада в США, а также в Атлантик-Сити. Американские казино иногда экспериментируют с колесом европейского стиля для привлечения большего числа игроков.

Почему же европейская рулетка выгоднее американской? У колеса с одним нулем только одна зеленая ячейка и всего 37 позиций по сравнению с 38 у колеса с лишним нулем. Отсутствие второй ячейки с нулем уменьшает преимущество казино до 2,7 %. Исходя из теории вероятности, игрок будет проигрывать одну ставку из 37. Таким образом,  $1/37$  и составляет 2,7 %. При игре в рулетку с двумя нулями игрок должен терять две ставки из 38 или 5,26 %.

Европейская рулетка – нераспространенное явление в игорном бизнесе. Нечасто, но встречаются казино, предлагающие игрокам попытать счастье на рулетке с одним нулем. Разметка игрового поля европейской рулетки отличается от американской только присутствием одного нуля.

Казино предлагает игрокам американской рулетки некоторые преимущества, позволяющие привлечь большее количество посетителей. Если при игре на колесе с двумя ну-

лями шарик попадает в зеленую ячейку (зеро), то казино снимает лишь половину каждой ставки с выплатой 1 к 1 (красное-черное, четное-нечетное или больше-меньше). Подобное действие со стороны казино называется «сдаться». При этом уменьшается преимущество игорного заведения до 2,63 %.

Возможность сдаться при игре с одним нулем значительно бы уменьшила преимущество казино – до уровня в 1,35 %, что означает потерю 1/2 ставки на 37 попыток. Такой расклад сил сделал бы рулетку более привлекательной для азартных игроков.

Но в настоящее время сложно найти и рулетку с одним нулем, а тем более не стоит рассчитывать, что подобное заведение предоставит преимущество игрокам.

Обобщим особенности различных видов ставок в виде таблицы с указанием шансов игроков и преимущества казино.

	Американская рулетка			Европейская рулетка	
	Выплат ы казино	Шансы	Преимущест во казино	Шансы	Преимущество казино
Прямая 1	35:1	37:1	5,26	36:1	2,07
Сплит 2	17:1	18:1	5,26	17,5:1	2,07
Стрит 3	11:1	11,7:1	5,26	11,3:1	2,07
Угловая 4	8:1	8,5:1	5,26	8,25:1	2,07
Пять чисел 5	6:1	6,6:1	5,26	-	-
Линия 6	5:1	5,3:1	5,26	5,17:1	2,07
Столбец 12	2:1	2,2:1	5,26	2,1:1	2,07
Дюжина 12	2:1	2,2:1	5,26	2,1:1	2,07
Красно- черное 18	1:1	1,1:1	5,26	1,05:1	2,07
Чет-нечет 18	1:1	1,1:1	5,26	1,05:1	2,07
Больше- меньше 18					

Обычно казино имеет преимущество перед игроком, так как выплата по выигравшим ставкам меньше истинной вероятности выигрыша по данной ставке. Это хорошо видно из приведенной таблицы.

Например, выигрыш по ставке сплит выплачивается из расчета 17 долларов на 1 доллар ставки, в то время как должно быть 18 долларов. Исходя из того, что сумма обоих чисел в правильном соотношении шансов составляет число всех вероятностей, можно подсчитать это количество, для ставки сплит. Оно составит 19 (18 + 1). Для того, чтобы подсчитать преимущество казино, нужно разделить теряемое игроком число денежных единиц на общее число вероятностей.

Если казино выплачивает 17 долларов вместо 18, то игрок теряет 1 доллар. Разделив 1 на 19, получим 0,0526 или

5,26 центов потери на каждый доллар. Эта цифра показывает преимущество казино, существующее на любом колесе.

Из результатов таблицы можно сделать вывод, что игра в рулетку с двойным зеро с возможностью сдать практически так же выгодна игрокам, как и игра на колесе с одним нулем (без сдачи). Разница в этих случаях чрезвычайно мала и составляет лишь 0,07 %.

Сдача на колесе с двумя нулями дает игрокам 2,63 % по выплатам 1:1. Как получается это число? Известно, что существует 38 вероятностей. 18 чисел дают выигрыш одного элемента, и еще 18 чисел дают проигрыш другого элемента. Еще два числа (оба зеленых) дают потерю 1/2 элемента каждое. Таким образом, за 38 попыток игрок теряет один элемент ( $1/2 + 1/2$ ).  $1/38$  и составляет 2,63 %.

На европейской рулетке выплаты 1:1 также дают игроку потерю одного элемента, но только из 37 вероятностей. А  $1/37$  составляет 2,7 %.

# ВИДЫ СТАВОК ПРИ ИГРЕ В РУЛЕТКУ

Существует одиннадцать различных видов ставок, которые игрок имеет право сделать за столом рулетки: на одно число; на группу из двух, трех, четырех, пяти, шести или двенадцати чисел; на столбец из двенадцати чисел; на красный или черный цвет; на четное или нечетное число; на нахождение числа в границах от 1 до 18 или от 19 до 36.

Исходя из того, что в розыгрыше принимают участие 36 чисел, которые поровну разделены на черные и красные, четные и нечетные, и учитывая наличие нуля, была создана игровая система, основанная на теории вероятностей. Основываясь на этой системе, а также в зависимости от вида ставки выплачиваются выигрыши.

Например, если выигрывает ставка, поставленная на четное число, то размер выигрыша составит размер ставки, поскольку вероятность выпадения четного и нечетного числа одинакова (по 18 чисел). В случае выигрыша ставки на определенное число, например, на 3, игрок получит сумму, превышающую ставку в 35 раз, так как вероятность того, что выпадет именно это число, равна  $1/36$ .

Такой стройный математический ряд нарушает одна небольшая поправка. Ведь на рулетке есть ноль. Так вот, зе-

ро не является ни четным, ни нечетным. Оно не красное и не черное, а зеленое. На zero делаются отдельные ставки, и при выпадении этого числа выплачивается выигрыш, в 35 раз превышающий ставку. При этом все остальные ставки проигрывают. Правда, существуют специальные ставки, в которых можно сочетать zero с другими числами.

Напомним, что главным отличием американской рулетки от европейской является наличие двух ячеек с нулями. Ставки при игре в рулетку делятся на две категории: внутренние и внешние.

## **Внутренние ставки**

Чтобы сделать внутреннюю ставку, необходимо поместить фишки (или весь набор фишек в качестве одной ставки) игрока на одно число или на определенные места таблицы (даже на линии ячеек) для указания группы от 2 до 6 чисел.

Требование к любой внутренней ставке – соответствие минимуму стола. Казино разрешает осуществлять несколько ставок меньше, чем минимум стола, в том случае, если в сумме они составляют или превышают минимум. Некоторые казино устанавливают относительно небольшой размер максимальной ставки на внутренние числа (около 25 долларов).

Зачем казино ограничивать внутренние максимальные ставки? Считается, что невероятно удачливый игрок спосо-

бен разорить казино за счет больших внутренних ставок. При этом за столами с костями или за столами с баккара максимальное ограничение часто достигает 6000 долларов, а то и выше. И если работники казино не ставят под сомнение непредсказуемость рулетки, то не имеет смысла ограничивать ставки на эту игру.

## **Внешние ставки.**

Внешние ставки принимаются в секции, которая показывает, что ставки осуществляются на выплаты 2 к 1.

Внешние ставки обычно выше, чем внутренние. Каждая ставка не должна быть меньше минимума стола.

После розыгрыша и определения выигравших ставок крупье убирает все проигравшие фишки. После этого он выплачивает все внешние ставки, оставляя при этом фишки (и выплату) на месте ставки. Затем настает черед выплаты выигрышей по внутренним ставкам. Крупье сдвигает фишки выигравшим игрокам. Если вы не хотите, чтобы ваша выигрышная ставка играла в следующем круге, то следует забрать фишки.

## **Прямая ставка (на одно число).**

Иначе – «Ан плен» (по-американски – «стрейт» – «макси-

мум»). Это одна из простых ставок на одно число. Прямую ставку можно сделать на любую из 38 ячеек. Прямых ставок может быть несколько. Каждый игрок имеет право поставить на 38 различных прямых ставок. Как и все ставки, прямая ставка выигрывает или проигрывает на следующем вращении колеса. Можно ставить на любое количество разных чисел.

Для того чтобы сделать прямую ставку необходимо разместить фишки полностью внутри квадрата с числом. Они не должны касаться линии, так как это будет обозначать другой тип ставки. Игрок, положив фишки на выбранный номер, делает ставку на данный номер или на zero. Если выигрыш выпадает на данный номер, то сумма выплаты превышает размер первоначальной ставки. Правда, истинное соотношение должно бы быть 36 к 1 (а в американской рулетке с двумя zero – 37 к 1). Уменьшенный размер выплаты обеспечивает банку благоприятный процент.

Если выпадает zero, банк получает все ставки за исключением равных ставок. Равные ставки не выигрывают, но и не проигрывают. Они остаются на своих местах до следующей партии. В американской рулетке, когда выпадает одно из двух zero, банк выплачивает игрокам, поставившим на него, выигрыш в размере 35 к 1. Остальные ставки идут в банк.

## **Разделенная ставка на два числа.**

«А шеваль» («сплит» «доля», «пополам»). Ставка на два соседних номера одновременно. Существует 62 различных способа сделать разделенную ставку.

Чтобы сыграть на два числа, фишку кладут на вертикальную черту, разделяющую два номера на разметке стола.

Разделенная ставка дает два числа, которые участвуют в розыгрыше при следующем вращении колеса. Выпадение любого из чисел означает выигрыш. В случае выигрыша одного из номеров, игрок получает выплату, в 17 раз превышающую размер ставки. Здесь истинное соотношение составляет 17,5 к 1 (в американской рулетке 18 к 1).

## **Ставка на ряд из трех чисел.**

«Трансверсаль плен» («стрит» – «улица»). Эта ставка дает возможность сыграть трем разным числам. Чтобы сделать стрит-ставку, следует поместить фишку на внешнюю линию выбранного горизонтального ряда или трех номеров. Таким образом, получается ряд из трех чисел. Можно поставить стрит на 0-1-2, 0-2-00, 2-00-3. В этом случае ставка помещается на пересечение линий, разделяющих эти числа.

Каждый игрок может выбрать 15 возможных комбинаций

ставок на три числа. В случае выигрыша игрок получает сумму, в 11 раз превышающую его начальную ставку. Истинное соотношение равно  $34/3$  – к 1 (в американской рулетке –  $35/3$  к 1).

## **Угловая ставка на четыре числа.**

«Каре» («скуэр» – «квадрат»). Можно сделать ставку на любые четыре цифры, образующие квадрат на игровом поле.

Угловая ставка пользуется популярностью у завсегдатаев казино. Чтобы одновременно сыграли четыре числа, нужно поставить фишку на пересечение линий в центре квадрата из четырех чисел. В этом случае в розыгрыше участвует ставка на 4 числа: например, 26-27-29-30. Различные комбинации угловых ставок насчитывают 22 варианта.

В случае выигрыша одного из четырех номеров размер выплаты в 8 раз превышает первоначальную ставку. Истинное соотношение  $8,25$  к 1 (в американской рулетке –  $8,5$  к 1).

## **Ставка на пять чисел.**

Фишки ставятся в точку пересечения линии, отделяющей 0 и 00 от остальных цифр, и линии, разделяющей внутреннюю и внешнюю область ставок. Стоит сказать, что опытные игроки не рекомендуют ставить на пять чисел, так как пре-

имущество казино по данной ставке является наибольшим и превышает обычные 5,26 %. Именно по этой причине не будем рассказывать об этом виде ставок подробно. Скажем, только, что выплаты по ставке на пять чисел осуществляются 6 к 1.

Эта ставка возможна лишь при игре на американской рулетке.

### **Ставка на линию (на шесть чисел).**

«Сисэн» («лайн» – «линия»). Положив фишку на пересечение вертикальной и горизонтальной линий, разделяющих два раза по три номера в каждом, игрок таким образом делает ставку на шесть номеров. Ставка на линию является разновидностью двойного стрита. Игрок ставит на два смежных ряда по 3 числа в каждом.

Эта ставка также не пользуется популярностью у опытных игроков. Можно осуществить 11 различных комбинаций ставок на линию.

В случае выпадения одного из них он получает выигрыш, который в 5 раз больше начальной ставки. Истинное соотношение – 31/6 к 1 (в американской рулетке – 16/3 к 1).

## **Ставка на столбец.**

«Колон» («калам» – «колонка»). Данная ставка относится к категории внешних ставок и позволяет игроку закрыть 12 чисел, составляющих один из трех вертикальных столбцов из дюжины чисел. Ставка делается сразу на 12 номеров одной из вертикальных колонок. Фишку в этом случае ставят в небольшое пустое поле в нижней части избранной колонки.

Например, игрок ставит на крайний справа столбец, начинающийся с 3 и заканчивающийся 36. Числа в столбцах легко запомнить, поскольку каждое предыдущее больше последующего на три: 3-6-9-12-15 и так далее.

Возможные комбинации ставок на один столбец насчитывают три варианта. В случае выигрыша одного из этих номеров выплата производится в соотношении 2 к 1. Истинное соотношение – 25/12 к 1 (в американской рулетке – 13/6 к 1).

## **Ставка на двенадцать чисел.**

«Дузэн» («дазен»-«дюжина»). Эта ставка является еще одним способом закрыть 12 чисел, но числа идут по порядку: от 1 до 12, от 13 до 24 и от 25 до 36. Ставку на двенадцать чисел следует поместить во внешнюю область, помеченную как Р (1-12), М (13-24) или D (25-36).

Размер выигрыша такой же, как и в «колонке». Можно поставить одновременно и на две соседние колонки или две группы из 12 чисел каждая. В случае выигрыша выплата составит половину от суммы ставки. Истинное соотношение – 11/13 к 1.

### **Ставка на красное или черное (на 18 чисел).**

При желании поставить на красное или черное, фишки следует поместить по центру левой области таблицы, где места для ставок окрашены в черный и красный цвет. Эту ставку предпочитаю не только новички, но и опытные игроки в рулетку. Ставя на красное, игрок имеет лучшие шансы на выигрыш по сравнению со внутренними ставками. К сожалению, выплаты по ставкам значительно уменьшены и осуществляются 1 к 1.

### **Ставка на четное или нечетное (на 18 чисел).**

Отличие этой ставки от предыдущей лишь в том, что игрок ставит на то, будет ли выигрышное число четным или нечетным. Таким образом, есть только два выбора. Фишки следует поместить в специальные ячейки, помеченные PAIR – четное и IMPAIR – нечетное. Выплаты по ставке на четное или нечетное осуществляются так же, как и на красное-чер-

ное – 1 к 1.

## **Ставка на 1-18 или 19–36 (на 18 чисел).**

Эта ставка является еще одной ставкой с равной выплатой, в которой игрок ставит на то, каким будет выигрышное число – малым или большим. Для осуществления этих ставок на игровом поле отведены специальные ячейки MANQUE (1-18) и PASSE (19–36). Следует сказать, что эта ставка не пользуется популярностью у опытных игроков.

Выплаты по ставке на 1-18 или 19–36 осуществляются 1 к 1.

# ЛЕКСИКОЛОГИЯ ИГРЫ В РУЛЕТКУ

Guetting – теоретик рулетки, техника ставки.

Manque – простая часть шанса, числа с 1 до 18.

Passe – простой вид шанса, охватывает числа с 19 по 36.

Prison – после первого появления нуля ставки простых шансов блокируются и не могут играть в следующей игре.

Quatre premier (первые четыре) – первые четыре номера на табло.

Алиетические фигуры – расположение фигур после 4-х ходов при простом шансе.

Американская рулетка – специальная форма рулетки с ускоренным ходом игры.

Банк – отдельный игровой стол как противник в игре.

Блокирование – смотри Prison (Присон).

Большая серия – твердое объявление определенного сектора.

Бухгалтерия – запись и подведение итогов перманентности после определенного марша или ставки.

Быстрый стол (quick-table) – стол с быстрым ходом игры.

Вершина экарта – самое большое отклонение от нулевой линии.

Вращение (оборот) – игровой отрезок с 37 хода при Plein

(полном). охватывает нужные ходы, чтобы дать появиться каждой части шанса видов шансов. Красный – простой вид шанса, охватывает все красные числа.

Грабли (лопатка) – рабочий прибор у крупье для ставки и сбора жетонов.

Двойная ставка – прогрессия с выигрышем.

Двойной присон – дважды блокированная (закрытая) ставка после двукратного появления нуля. Употребим только при простом шансе.

Деление (Partager) – части ставки с банком после одной нулевой игры.

Доминанта – неоднократно появляющаяся часть шанса.

Дублеты – двукратное выпадение одинакового числа.

Дюжина – шансы, состоящие из 12 номеров (1-12, 13-24, 25-36).

ЕТ-ставка – сокращение для простого шанса – трансверсальный. Эта игра (ставка) важна во всех системных играх. Делает возможным при малом количестве частей играть 24 номера, а именно: либо номера с 1 до 24, либо с 13 до 36. При ЕТ-ставке 75 % поставленной суммы должны быть поставлены на простой шанс и 25 % на соответствующий трансверсальный простой. Если хотят играть с 4 частями все номера с 1 по 24, то ставят три части на Manque и 1 часть на трансверсаль с 19 до 24. Если должны играть номера с 13 по 36, то три части ставят на Passe и одну часть на трансверсаль с 13 до 18. Опытный игрок всегда предпочтет ЕТ-ставку двух-

дюжинной ставке, так как при появлении нуля у дюжинной ставки теряется все, тогда как при ЕТ-ставке есть возможность 75 % всей суммы спасти полностью или частично.

Жетон – игровые деньги.

Закон двух третей, закон трети – самый точный закон из так называемых законов рулетки. Как приблизительное правило можно считать, что за один оборот появляется лишь две трети возможных результатов, а одна треть не появляется по причине повторений.

Законы рулетки – закономерность в появлении выпавших номеров.

Игра от края – многие игроки пытаются обойти высшую ставку игрового стола.

Игра по окружности – игра, производящаяся по диску рулетки.

Игрок уравнивания – игрок, который надеется на уравнивание.

Интуитивная игра – игра без системы, игра только по интуиции.

Каре – 4 цифры на табло, расположенные в определенном порядке в квадрате.

Колонна – состоящий из 12 чисел вертикальный столбик на табло.

Контригра – игра на шанс, не появившийся в предыдущей игре.

Крупье – участвующий в игре или выполняющий игру

служащий игрового банка.

Лимит – ограничение на ставку капитала.

Линия уравнивания – смотри "нулевая линия".

Лопнувший – общая потеря при систематической игре.

Максимум – разрешенный на одном столе размер самой большой ставки за шанс.

Марш – составная часть систематики, показывает, какой шанс должен быть поставлен.

Минимум – минимальная ставка для всех шансов.

Множественные шансы – шансы, с которыми выигрывают больше, чем ставят.

Непрерывность (Permanenz) – запись номеров по порядку их следования друг за другом на столе.

Нечет – простая часть шанса, охватывает нечетные числа.

Низкие шансы – простые шансы, дюжины и колонны.

Нулевая линия – линия, указывающая соответственно либо уравнивание, либо отклонение от уравнивания.

Объявление – объявление ставки игрокам крупье.

Объявление игры – четко установленные игровые комбинации, которые выполняются крупье.

Одинаковая масса – игра с постоянной высотой ставки.

Окружность (круг) – перегородка и вертящийся диск рулеточной машины.

Остаток – отсутствующие или отстающие части жетонов.

Отказ – момент, с которого в рулетке нельзя больше делать ставку. Известно также как "Rien ne va plus" или "ставок

больше нет".

Относительное уравнивание – в противоположность к абсолютному уравниванию, это только процентное приближение к уравниванию.

Пара шансов – шансы и противошансы, две части шансов, которые составляют 36/37 игры, при полном (плейн) шансе 37/37.

Перерыв (прекращение) – смена шанса на противошанс и наоборот. Эта смена случается один раз.

Перерыв хода – стоящий между двумя сериями изолированный противоход.

Перерыв цепи – серия перерывов.

Подлинно фиктивная игра – не реально сыгранная игра, результаты которой не только регистрируются, но и влияют на дальнейшие подсчеты.

Полный – вид шанса, состоящий из одного шанса.

Половинный стол – игровой стол с одним табло.

Поперечный плейн (полный) – игра на три друг с другом связанных числа; тройной поперечный.

Поперечный простой – игра на шесть связанных друг с другом чисел, то есть два взаимосвязанных тройных поперечных.

Прогрессия – разнообразное повышение ставки.

Продолжительность экарта – количество ходов, которые нужны для нового достижения нуля-линии.

Промежуточное уравнивание – явление уравнивания в

экарте.

Промежуточный экарт – расположенные между вершиной экарта и нулевой линией экарты, которые образуют собственную нулевую линию.

Размещение – поставить жетоны на табло.

Решетка – подразделение перманентности на отрезке одинаковой длины.

Рука – крупье, который бросает шарик.

Соур (ход) – выпадающий в игре номер.

Сектора – расположенные рядом друг с другом цифры на рулеточном диске.

Серия – повторение видов шансов.

Сигнальный ход – часть фиктивной игры. Дает знак для ставки.

Сироты (orphelins) – два сектора в рулетке.

Система – точно обозначает вид игры.

Смена руки – цикличная смена крупье, бросающего шарик.

Соседние номера – расположенные на окружности номера рядом друг с другом или части сектора и, соответственно, между двумя лунками для шарика.

Ставка – сумма жетонов, которую ставит игрок.

Стихийное бедствие – в теории вероятности – возможный исход попытки. При игре в кости возможны 6 результатов, при рулетке – 37.

Стол – игровой стол в общем.

Табло – место игры игрока, где размещаются ставки.

Тенденция – стремление направить ход игры в определенное направление. Тенденциозный игрок – игрок, который следует определенному направлению игры.

Тенденция к уравниванию – развитие в направлении уравнивания.

Треть-шансы – дюжины и колонны.

Тройня (дриллинг) – трехкратное выпадение одинакового числа.

Тропс – щель на столе для чаевых. Zero (ноль) – число 0, называется также банковыми числом. Он дает математическое преимущество банка.

Тюрьма – смотри Prison.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.