

HISTORIA RULETKI

KILKA SYSTEMÓW NA RULETKĘ.

PORADNIK.



***PRAKTYCZNE PORADY GRY W RULETKĘ W KASYNACH
INTERNETOWYCH.***

WSTĘP

Istnieje wiele historii, według których powstała gra ruletka. Samo słowo "ruletka" pochodzi z języka francuskiego i oznacza "małe koło". Najprostsza wersja ruletki znana była pod nazwą boules. Po dziś dzień można w nią zagrać w kasynach Francji, gdzie nazywa się ją "małą grą".

Ruletka została wymyślona przez francuskiego uczonego Blaise Pascal w 1645 roku. Pascala najbardziej interesowała matematyka, a w szczególności rachunek prawdopodobieństwa. Matematyczna analiza hazardu doprowadziła tego francuskiego uczonego do założenia, że lepiej jest zakładać, że coś istnieje. Suma na kole do ruletki wynosi 666, dlatego też bardzo często uważana jest ona za szatańską grę.

W 1842 roku Louis Blanc wraz z bratem Francisem dołożyli do ruletki Pascala 0, miało to zwiększyć szanse wygrania przez kasyno. Louis Blanc był to francuski polityk i historyk i z pomocą brata założyli także pierwsze kasyno w Monako. Od tego czasu gra ruletka nazywana jest królową kasyn.

Korzenie gry ruletka - w niedługim czasie ruletkę sprowadzono do Stanów Zjednoczonych. W celu osiągnięcia jeszcze większych dochodów przez kasyno w tej grze zostało dołożone jeszcze jedno zero do koła ruletki. Za czasów Ludwika XVI ruletka spełniała funkcję zabawy dworskiej, a jej popularność rosła w bardzo szybkim tempie. W końcu zaczęło w nią grać również mieszczaństwo.

W postaci bardzo zbliżonej do obecnej ruletka zaczęła funkcjonować już na początku XVIII wieku. W czasach Ludwika XVI wprowadzono ruletkę do ekskluzywnych klubów Paryża: "Palais Ro-yał" i "Palais Frascati".

Królewski promotor gry ruletka szybko stracił głowę i to dosłownie natomiast ruletka zaczęła się demokratyzować. Bardzo często spotkania przy ruletce stanowiły jedynie przykrywkę zebrania liderów ugrupowań i stronnictw politycznych.

Po Dyktatoracie nastąpiła epoka Francji imperialnej, a później restauracja królestwa i wszystkim ruletka była potrzebna. Dopiero w 1837 roku król Francji, Ludwik Filip, na wniosek wielu zrozpaczonych rodzin arystokratycznych wydał zakaz uprawiania gier hazardowych. Mimowolnie decyzja ta spowodowała rozprzestrzenienie się gry ruletka na kraje ościenne.

Obecnie gra jest znana na całym świecie, a zadecydował o tym przede wszystkim szereg cech, którymi charakteryzuje się ta gra: losowość, dynamiczność, uniwersalność, prostota reguł i zasad.

Ruletka na całym świecie cieszy się wielką popularnością, między innymi dzięki swojej niezmienności. Niezależnie od rozwoju techniki, gra z małą kulką skaczącą po obracającej się tarczy o średnicy 560 milimetrów pozostaje taka sama.

Ruletka to spokojna, elegancka gra. Ruletka kojarzy się z Jamesem Bondem, arystokracją, łatwymi pieniędzmi i wieczorowymi sukniami. Ruletka jest grą nieomal mistyczną, w której tworzono liczne systemy zakładów, często dziwne, czasem niezrozumiałe i zawsze nieskuteczne, aby zapewnić sobie przychylny los i zniwelować przewagę kasyna.

REGUŁY GRY.

Gra [ruletka](#) jest bardzo popularną grą hazardową w którą gra się w kasynach na całym świecie. Grze ruletka towarzyszy ryzyko dostarczające graczom wiele niesamowitych emocji. Reguły gry ruletka są bardzo proste do zrozumienia i już po krótkim zapoznaniu się z zasadami panującymi w grze ruletką każdy gracz może spróbować swego szczęścia przy wirującym kole ruletki.

Nazwa gry [ruletka](#) jest niemal synonimem kasyna i tłumacząc z języka francuskiego "roulette" znaczy dosłownie kółko. Obrotowe koło do gry ruletka zostało prawdopodobnie wynalezione przez Blaisa Pascala. Zasady gry ruletka są mało skomplikowane i do tego nie uległy żadnym zmianom od wielu lat. Niezależnie od rozwoju techniki, gra z małą kulką skaczącą po obracającej się tarczy o średnicy 560 milimetrów pozostaje od zawsze taka sama. Pierwsza i zarazem najprostsza wersja gry ruletka znana była pod nazwą "boule".

Gra [ruletka](#) toczy się przeciwko kasynu, a nie przeciw innym graczom. Gra ruletka jest grą niezwykle towarzyską i żywą.

Koło gry ruletka podzielone jest na 37 równomiernie umieszczonych pól ponumerowanych od 0 do 36. Pole z numerem 0 oznaczone jest na kole do gry ruletka kolorem zielonym, 18 numerów oznaczonych jest kolorem czerwonym i 18 czarnym. Zakłady w grze ruletka można obstawiać na dowolną ilość numerów i ich kombinacji, na tuziny oraz na kolumny. Gra ruletka umożliwia także obstawianie na "szanse proste", czyli na czerwone i czarne, parzyste i nieparzyste oraz niskie i wysokie.

Gra [ruletka](#) charakteryzuje się tym że każdy gracz gra żetonami o innym kolorze, żeby nie pomyliły się graczom dokonane zakłady. Koło do gry ruletka obsługiwane jest przez krupiera, który wprawia kulkę w ruch w kierunku odwrotnym do kierunku obrotu koła. Gra ruletka rozpoczyna się w momencie gdy wszyscy gracze dokonają swoich zakładów. Obstawianie w grze ruletka kończy się anonsem krupiera "koniec obstawiania" po czym kulka wpada w przegródkę wskazującą wygrany numer. Krupier ogłasza wygrany numer gry ruletka i stawia marker na planszy z tym numerem. Wygrany numer gry ruletka nie jest znany grającym do momentu, w którym kulka się na nim zatrzyma. Przy takim stole gra się w ruletkę. Po ogłoszeniu zwycięskiego numeru w grze ruletka jest przeprowadzane rozliczanie. Gracze, którzy mieli szczęście w grze ruletka położyc swoje żetony na zwycięskim numerze, zabierają wygraną.

Jedną z dziedzin naukowych, która zajmuje się aspektami gry ruletka jest balistyka. Aby dać graczom większą szansę na wygraną w grze ruletka, kasyna europejskie i amerykańskie pozwalają graczom na obstawianie numerów po rzuceniu kulki przez krupiera. Gracz jednak musi zdążyć obstawić zakład w grze ruletka zanim krupier ogłosi "koniec obstawiania". Jeśli gracz w grze ruletka postawi zakład po tym jak krupier ogłosi koniec obstawiania, ruch taki zostanie zwyczajnie zignorowany przez krupiera.

Wygrana w grze ruletka zależy od rodzaju dokonanego zakładu. Najbardziej popularnymi zakładami w grze ruletka są:

- * Straight Up - jest to zakład na numer pojedynczy
- * Split Bet - jest to zakład na dwa numery
- * Street Bet - jest to zakład na trzy numery
- * Corner Bet - jest to zakład na cztery numery
- * Five Bet - jest to zakład na pierwsze pięć numerów (0,00,1,2,3)
- * Six Line Bet - jest to zakład na linia
- * Column Bet - jest to zakład na kolumnę
- * Dozen Bet - jest to zakład na tuziny: 1 - 12, 13 - 24, 25 - 36
- * Even, Odd - jest to zakład na parzyste, nieparzyste numery
- * 1st 18, 2nd 18 - jest to zakład na numery 1 - 18 i 19 - 36
- * Red, Black - jest to zakład na czerwone, czarne numery

Do szans prostych zwanych także zakładami zewnętrznymi zalicza się zakłady - 1st 18 i 2nd 18, parzyste i nieparzyste, czarne i czerwone.

Wyjątkową liczbą na kole do gry ruletka jest zero. W przypadku gdy gracz obstawi w grze ruletka o lub jego kombinacje wygrana jest wypłacana tak samo jak w przypadku obstawienia każdego innego numeru. W grze ruletka do kombinacjami zera zalicza się split, corner, street. W przypadku obstawienia przez gracza w grze ruletka szans prostych, ale wypadnięciu zera gracz przegrywa połowę stawki. W przypadku obstawienia tuzinów lub kolumn, gdy wypadnie zero wszystkie zakłady przegrywają.

Jak widać gra ruletka jest grą losową i wszystko zależy w niej od szczęścia które dopisze graczowi. Niemal od zawsze gra ruletka określana jest jako symbol blasku, emocji, wzlotów w kasynach całego świata. Niektórzy gracze określają grę ruletkę jako diabelską grę z powodu sumy wszystkich numerów na kole do ruletki, która wynosi 666.

Zasady gry ruletka są mało skomplikowane i poznanie ich zajmie przyszłym graczom zaledwie chwilę, ale pozwoli w pełni cieszyć się to fascynującą grą w tradycyjnych kasynach oraz w kasynach online.

Koło do gry ruletka posiada z zasady 37 przedziałów z numerami, wliczając w to zero. Taki układ na kole stosowany jest na kole do ruletki europejskiej. Natomiast w wersji amerykańskiej gry ruletka jest 38 przedziałów z numerami.

W kasynie grając w grę ruletka gracz ma możliwość stawiania zakładów. W grze ruletka oprócz obstawiania numerów, które są widoczne na kole ruletki gracz może obstawiać tak zwane zakłady zewnętrzne.

Rozgrywka w grze ruletka rozpoczyna się w momencie rzutu kulki na kręcące się koło ruletki. Kulka poruszająca się po kole ruletki może wylądować w każdym z przedziałów z liczbami i na każdym kolorze. Zasadą gry ruletka jest to, że krupier jest osobą która wprawia w ruch koło ruletki.

Zadaniem gracza w grze ruletka jest odgadnięcie jaki będzie wynik rzutu krupiera kulką poruszającą się po wirującym kole ruletki. Gracze stawiają swoje zakłady w grze ruletka zazwyczaj zgodnie ze swoim przecuciem. Szeroki wybór możliwości robienia zakładów stanowi prawdziwą esencję gry ruletka.

Gracz w grze ruletka ma kilka możliwych opcji zakładów w ruletce, między innymi zakłady wewnętrzne. Ten rodzaj zakładów w ruletce jest standardowym rodzajem zakładów. Gracz o zakładach wewnętrznych najczęściej myśli po prostu jak o zwykłych zakładach. Przykładem może być tak zwany "straight up", który polega na obstawieniu pojedynczego numeru w grze ruletka. Gra ruletka przy zakładzie wewnętrznym zwanym "split" pozwala na obstawienie dwóch sąsiadujących ze sobą numerów.

Podstawowe zasady gry ruletka. Kolejnym rodzajem możliwego obstawiania przez gracza podczas gry ruletka jest stawianie na numery parzyste lub też nieparzyste. Kasyna online kierują się podobnymi zasadami jak kasyna naziemne w grze ruletka.

Grając w ruletkę gracz stara się przewidzieć czy kulka zatrzyma się na parzystym czy nieparzystym numerze i zgodnie ze swoimi przecuciami obstawia wynik.

Gracz może dokonać zakładu w ruletce na zestaw numerów, są to tak zwane zakłady high oraz low. Możliwymi kombinacjami zestawu numerów w grze ruletka są numery od 1 do 18, lub też od 19 do 36. Jeżeli gracz postawi swój zakład grając w ruletkę na zero, nie przyniesie mu to wygranej.

Aby dać grającym większą szansę, kasyna europejskie i amerykańskie pozwalają graczom na obstawianie numerów po rzuceniu kulki przez krupiera. Muszą oni jednak zdążyć przed wypowiedzeniem przez niego słów "no more"(koniec obstawiania) lub jej odpowiednika w języku regionalnym. Następuje to z reguły wtedy, gdy kulka utraci swój pierwotny impet i zaczyna opadać w kierunku kręcącego się koła. Powstała nawet dziedzina nauki, która zajmuje się badaniem niektórych aspektów gry ruletka - jest to balistyka.

Podstawową zasadą gry ruletka jest to, że gracze zasiadają przy stole przeznaczonym do grania w ruletkę, składającym się z dwóch części: tarczy i pola do grania. Do gry ruletka potrzebny jest przynajmniej jeden gracz, choć przy stole zmieści się ich nawet ośmiu. Żeby nie pomyliły się zakłady w grze ruletka, każdemu z graczy przypisany jest inny kolor żetonów.

Każdy stół ma indywidualnie ustalony poziom minimalnych i maksymalnych stawek. Gracz powinien także pamiętać o tym, by nie obstawiać po czasie w ruletce – jeśli postawisz zakład po tym jak krupier ogłosi koniec obstawiania, ruch takiego gracza zostanie zwyczajnie zignorowany.

Zwycięstwo w ruletce może zależeć wyłącznie od szczęścia. W ruletce numer, na który padnie wygrana, w każdym następnym rozdaniu jest równie losowy i nieprzewidywalny.

JAK GRAĆ?

*Każdy gracz decydując się na grę w ruletkę, staje przed dylematem:
Jak grać?*

Amatorzy gry ruletka improwizują, natomiast prawdziwi gracze postępują według przygotowanego wcześniej planu, którego celem jest uzyskanie optymalnego stosunku pojedynków wygranych do przegranych.

Gra ruletka według planu polega na:

- * wyborze kombinacji numerów
- * stosowaniu odpowiedniej metody
- * typowaniu wygrywających numerów
- * stosowaniu odpowiedniego systemu operowania stawkami
- * prowadzeniu zapisu gry na odpowiednim formularzu

Każdy prawdziwy gracz gry ruletka po zapoznaniu się z zasadami zmieni swój stosunek do gry w ruletkę. Z wielu dostępnych sposobów gry ruletka, jak z klocków lego gracz może zbudować swój własny system. Jeśli dodatkowo gracz będzie przestrzegał w ruletce reguł dobrej gry na pewno osiągnie optymalny wynik. Pomoże to także uświadomić graczom żelazną zasadę gry ruletka: oby nigdy nie improwizować w kasynie.

Jak grać w ruletkę? Stali gracze gry ruletka postępują według przygotowanego wcześniej planu, którego celem jest uzyskanie optymalnego stosunku pojedynków wygranych, do przegranych. Po zapoznaniu się z różnymi sposobami gry ruletka można zbudować swój własny plan, a jeśli gracz będzie przestrzegać reguł dobrej gry, to zapewne poprawią się jego dotychczas uzyskiwane wyniki w grze ruletka.

Sposoby na wygraną w grze ruletka. W grze ruletka podobnie jak w przypadku automatów do gry, wielu graczy popełnia ten sam błąd logiczny, polegający na wierze, że kolejne liczby układają się w jakiś wzorzec. Trafienie we właściwą sekwencję ma zapewnić graczowi wygraną. W rezultacie jeśli siedem razy z rzędu kulka wylądowała w czerwonym polu na kole do gry ruletka, szanse na to, że w następnym razem wyląduje w czarny, są o wiele większe prawda? Ruletka rządzi się tymi samymi zasadami co rzut monetą. Jakikolwiek przeszłe gry nie mają żadnego wpływu na przyszłe, to zależy wyłącznie od losu. Ruletka to typowa gra losowa.

Zwycięstwo w grze ruletka może zależeć wyłącznie od szczęścia. Gracz w grze ruletka powinien starać się myśleć pozytywnie i pamiętać, że szanse na zwycięstwo daty urodzenia gracza, rozmiaru buta czy numeru mieszkania są równie wielkie co każdej innej liczby. Prawdopodobnie grając w ruletkę wielkie wygrane najłatwiej osiągnąć przez obstawienie zupełnie dowolnych liczb.

W grze ruletka numer, na który padnie wygrana, w każdym następnym rozdaniu jest równie losowy i nieprzewidywalny. Gracza ruletki nie powinna jednak zrażać kapryśna natura tej gry. W grze ruletka każdy gracz powinien pamiętać, że czasem może się zwyczajnie poszczęścić i

wtedy gracz wygra. Gdyby było to niemożliwe, nikt by w ruletkę nie grał. Najlepiej będzie jak gracz pokocha grę ruletką, za to czym jest. Gra ruletką jest uroczym i pełnym emocji sposobem na wydanie kilku dodatkowych groszy. A jeśli trafnie gracz obstawi w grze ruletką, może będzie miał możliwość wydania trochę większej kwoty.

TAKTYKA OBSTAWIANIA.

W ruletce próbowano już wielu sposobów, dzięki którym można by było szybko i łatwo się wzbogacić. Jednak doświadczeni gracze zdają sobie doskonale sprawę, że nawet znajomość podstawowych taktyk i strategii nie wystarczy. Liczy się przede wszystkim szczęście. Przybliżę te strategie i taktyki, aby każdy mógł spróbować swojego szczęścia.

Obstawianie tylko czerwonego, lub czarnego pola Często używane, jednak daje tylko 50% szans na wygraną, która jest w stosunku 1:1 1-18 lub 19-36.

Szton jest umieszczany na jednym z pól oznaczonych 1-18, lub 19-36. Wygrana mnożona jest razy jeden.

Obstawianie parzystych, lub nieparzystych liczb.

Szton umieszczany jest na jednym z dwóch pól, oznaczonych Odd (nieparzyste), bądź Even (parzyste). Wygrana parzystych takich zakładach jest mnożona raz jeden.

System na „5”

W tym systemie wygrana jest równa 35:1 za każdą z pięciu trafionych liczb.

Kolumny

Pionowa kolumna numerów w siatce (na przykład: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30, 33, 36). Zakład stawia się poza siatką na spodzie kolumny w polach oznaczonych 2 to 1. Jeśli wypadnie którakolwiek z tych liczb, kasyno wypłaca w stosunku 2 do 1. W tym zakładzie wyłączone jest 0 i 00

Obstawianie tuzina

Jeśli kulka wypadnie na którymś z wybranych przez gracza tuzinów, wygrana jest w stosunku 2:1

Obstawianie wielokrotne

Kiedy jeden zakład przegrywa, podwaja się go. Kiedy wygrywa, wraca się do pierwszego układu, jednak ten typ strategii daje od 25 do 50% szans na wygraną. Aby móc korzystać z tej taktyki trzeba posiadać sporą sumę pieniędzy.

System Fibonacciego

Generator Fibonacciego jest jednym z wielu wariantów uogólnionego generatora liniowego liczb losowych. Często jest także stosowany przez strategów gry, jaką jest ruletką.

OPISY ZAKŁADÓW

Zakłady wewnętrzne

1. straight up, (fr.en pleni) – pojedynczy numer – w tym zakładzie szton umieszczany jest na jednym konkretnym numerze – wygrana 1:35
2. split, (fr cheval) – dwa numery – szton znajduje się na linii między dwoma numerami – wygrana 1:17
3. street (fr. transversale pleine)– trzy numery – szton umieszczony jest na linii rzędów trzech numerów wygrana – 1:11
4. corner (fr. carre) – cztery numery – szton znajduje się w miejscu, gdzie przecinają się cztery linie, na których leżą wybrane przez gracza numery – wygrana 1:8
5. first korner (fr. quatre premier) – pierwsze cztery numery – wygrana 1:8
6. six line (fr.sixaine) – sześć numerów – szton znajduje się w miejscu, gdzie linia łączy dwa rzędy – wygrana wygrana 1:5

Zakłady zewnętrzne

Istnieją także inne zakłady, które już rzadziej, ale również są używane w grze ruletka. Warto jednak dodać, że nie są stosowane we wszystkich kasynach.

Voisins (Sąsiedzi)

Seria to: 22,18,29,7,28,12,35,3,26,0,32,15,19,4,21,2,25 (na kole z pojedynczym zerem). 9 żetonów lub wielokrotności z tego są zakładem.

Tiers („trzeci”)

Seria to: 27,13,26,11,30,8,23,20,5,24,16,33 (na kole z pojedynczym zerem). 6 żetonów lub wielokrotności z tego są zakładem.

Orphelins („sieroty”)

Seria to: 1,20,14,31,9. 5 żetonów lub wielokrotności z tego są zakładem.





TYPY RULETKI

Są dwa typy ruletki, amerykańska i europejska. Różnica pomiędzy tymi dwoma typami jest liczba zer na kole. Amerykańskie koło ruletki ma dwa zera, zero i podwójne zero, które wzrasta przewagę kasyna do 5,3%. W Europejskiej ruletce jest tylko jedno zero dające przewagę kasyna 2,7%. To oznacza, w długim toczeniu się kulki, gracz traci pieniądze dwa razy szybciej grając w amerykańską ruletkę niż w europejską.

Obie wersje używają również inaczej żetonów. Amerykańska ruletka używa tak zwanych „bezwartościowych” żetonów, znaczy to że wszystkie żetony należące do tego samego gracza są tej samej wartości zadecydowanej podczas nabycia i gracz wymienia żetony na stole do ruletki. Europejska ruletka używa standardowych żetonów kasyno innej wartości jako zakład, co sprawia że gra może stać się trochę niejasna dla krupiera i graczy. Tradycyjny europejski stół do ruletki jest znacznie większy niż amerykański, a krupier używa długiego narzędzia zwanego „grabe” do czyszczenia stołu z żetonów i rozdawania wygranej. W amerykańskiej ruletce krupier zbiera i rozdaje żetony ręcznie.

Właściwie w użyciu są trzy rodzaje kół ruletki. To jest krzyżówka dwóch wersji opisanych powyżej i jest jedynym rodzajem koła legalnie używanym w Wielkiej Brytanii. To koło ma amerykańskie (anglojęzyczne) rozplanowanie i pojedyncze zero. Kiedy koło z pojedynczym zerem jest używane w Stanach Zjednoczonych, prawie zawsze to jest ten typ.

Ruletka amerykańska

2 zera; w ruletce amerykańskiej występują dwa zera: zero i zero podwójne, wzrasta ono przewagę kasyna o 5,7%

Żetony bezwartościowe Gracie, w ruletce amerykańskiej żetony są rozdawane i zbierane ręcznie

Układ na kole

00, 27, 10, 25, 29, 12, 8, 19, 31, 18, 6, 21, 33, 16, 4, 23, 35, 14, 2

0, 28, 9, 26, 30, 11, 7, 20, 32, 17, 5, 22, 34, 15, 3, 24, 36, 13, 1

Ruletka europejska

1 zero; ruletka europejska posiada tylko jedno zero, które daje 2,7% Żetony mające wartość Gracie, w ruletce europejskiej żetony są zbierane za pomocą „grabi”

Układ na kole

0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25, 17, 34, 6, 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10,

5, 24, 16, 33, 1, 20, 14, 31, 9, 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26

UKŁAD STOŁU AMERYKAŃSKIEJ RULETKI (36 NUMERÓW + 0 + 00)

		0 ↔ 00	
1-		1 2 3 ←	
18	1st	4 5 6 ←	
odd	12	7 8 9 ←	
		10 11 12 ←	
red		13 14 15 ←	
	2nd	16 17 18 ←	
blk	12	19 20 21 ←	
		22 23 24 ←	
even		25 26 27 ←	
	3rd	28 29 30 ←	
19-	12	31 32 33 ←	
36		34 35 36 ←	
		↑ ↑ ↑	

Układ stołu europejskiej ruletki (36 numerów + 0)

		0	
1-		1 2 3 ←	
18	1st	4 5 6 ←	
odd	12	7 8 9 ←	
		10 11 12 ←	
red		13 14 15 ←	
	2nd	16 17 18 ←	
blk	12	19 20 21 ←	
		22 23 24 ←	
even		25 26 27 ←	
	3rd	28 29 30 ←	
19-	12	31 32 33 ←	
36		34 35 36 ←	
		↑ ↑ ↑	

WARTOŚĆ OCZEKIWANA

House average czyli oczekiwana wartość jaką jest ilość, którą gracz średnio traci względnie na zakładzie. Jeśli gracz stawia na pojedynczy numer w amerykańskiej odmianie, wtedy prawdopodobieństwo wynosi 1/38, że gracz otrzymuje 36 razy zakład (35 razy zakład plus zwrot zakładu przez siebie), więc gracz zakończy przeciętnie tracąc 5.26% na każdym zakładzie.

$((\text{prawdopodobieństwo} * \text{wyplata}) / \text{zakład}) = \text{oczekiwana wartość jako ułamek zakładu}$

Na przykład, stawiając \$10 na pojedynczy numer na amerykańskim kole:

$$(((1/38) * 360) / 10) - 1 = -0.0526$$

Dla europejskiej ruletki $(((1/37) * 360) / 10) - 1 = -0.02703$.



CENNE WSKAZÓWKI.

Oto krótka lista do zapamiętania przy grze w ruletkę. Prawdą jest, że nie ma tam wskazówek/porad, które pomogły by Ci zarobić kupę kasy, ale znajdziesz tam takie porady, które uchronią Cię przed przegraną.

- Nigdy nie śledź systemu gry pozostałych graczy. Nawet renomowane firmy hazardowe on line polecają Ci stosowanie w zakładach systemu gry, który nie ma sensu/nigdy się nie sprawdza. Umm, powiedzmy, że obstawię czarną i trzecią kolumnę w taki sposób, że jeżeli wygram w pierwszym, to istnieje prawdopodobieństwo, że przegram w drugim. Jestem pewny, że przekonali miliony ludzi do zagrania, bo zobacz jak kilka liczb może Cię całkowicie zrujnować. To był sarkazm, subtelny, ale sarkazm. Złośliwi oszuści, których nigdy nie powinieneś słuchać.
- Przyjrzyj się uważnie pojedynczemu zeru na kole ruletki. To właśnie to, co przerwie przewagę kasyna nad graczem bardziej, niż wszystkie inne opcje w grze.
- Nieważne jak bardzo pociągający może być zakład, nigdy nie obstawiaj systemu na 5 liczb, bo ma najgorszą stawkę/szansę na stole.
- Szukaj kasyn, które oferują taki wariant gry, że będziesz mógł poddać rozdanie za cenę połowy twojego zakładu. To właśnie to co przerwie zwycięstwo kasyna nad Tobą tak jak pojedyncze zero na kole ruletki, ale tylko dla parzystych zakładów.
- Nie marnuj swojego czasu szukając niedoskonałości na kole ruletki. Chociaż może była to legalna/stosowana metoda kilka lat temu, każde kasyno sprawdza swoje koła do ruletki, aby zapobiec niedoskonałością.



RODZAJE ZAKŁADÓW

Zakłady wewnętrzne

Są to zakłady umieszczane wewnątrz siatki z numerami na stole. Zaliczamy do nich:

Single (jeden numer)

Oznacza postawienie zakładu na jeden tylko wybrany numer. W takiej sytuacji zakład wypłacany jest w stosunku 35 do 1.

Split (dwa numery)

Oznacza postawienie zakładu na linię pomiędzy dwoma numerami. Jeżeli kilka zatrzyma się na którymkolwiek z postawionych numerów to kasyno wypłaca wygraną w stosunku 17 do 1.

Row (trzy numery)

Jest to postawienie zakładu na pierwszą pionową linię w poziomym rzędzie trzech numerów. Jeżeli kulka zatrzyma się na którymkolwiek z postawionych cyfr to kasyno wypłaca wygraną w stosunku 11 do 1.

Triple (trzy numery)

Oznacza postawienie zakładu na przecięciu 0, 2, 00. Jeśli kulka zatrzyma się na którymkolwiek z tych numerów kasyno wypłaca wygraną w stosunku 11 do 1.

Corner (cztery numery)

Oznacza postawienie zakładu na rogu czterech numerów. Jeżeli kulka zatrzyma się na którymkolwiek z postawionych cyfr to kasyno wypłaca wygraną w stosunku 8 do 1.

Górna linia (pięć numerów)

Oznacza postawienie pięciu pierwszych numerów na górze siatki z numerami. Jeżeli kulka zatrzyma się na którymkolwiek z postawionych cyfr to kasyno wypłaca wygraną w stosunku 6 do 1.

Linia (sześć numerów)

Oznacza grupę sześciu numerów znajdujących się w dwóch pierwszych rzędach, które dotyczą tej samej linii. Jeżeli kulka zatrzyma się na którymkolwiek z postawionych cyfr to kasyno wypłaca wygraną w stosunku 5 do 1.

Zakłady zewnętrzne

Są to zakłady umieszczane poza siatką z numerami na stole. Zaliczamy do nich:

Kolumny

Oznacza pionową kolumnę numerów w siatce. Zakład stawia się poza siatką na spodzie kolumny w polach oznaczonych 2 to 1. Jeśli wypadnie którakolwiek z tych liczb, kasyno wypłaca wygraną w stosunku 2 do 1. Do kolumny nie wlicza się 0 lub 00.

Tuziny

Oznacza pierwszy, drugi albo trzeci tuzin bez klasyfikowania numerów 0 i 00. pierwszy, drugi lub trzeci tuzin bez 0 lub 00 (1-12, 13-24 i 25-36). Jeżeli kulka zatrzyma się na którymkolwiek z postawionych tuzinów to kasyno wypłaca wygraną w stosunku 2 do 1.

Czerwone/Czarne

Jest to zakład określający czy wygrana liczba jest koloru czarnego czy też czerwonego. Kasyno w takim wypadku wypłaca wygraną w stosunku 1 do 1.

Odd/Even (Nieparzyste/Parzyste)

Zakład jak sama nazwa wskazuje, określa czy wygrana liczba jest parzysta czy też nieparzysta. W tym wypadku wyklucza się liczby 0 i 00. Kasyno także wypłaca wygraną w stosunku 1 do 1. 1-18/19-36

Zakład ten polega na trafieniu liczby znajdującej się w przedziałach 1-18 lub 19-36. Kasyno w tym wypadku wypłaca wygraną w stosunku 1 do 1.

SŁAWNE ZAKŁADY I GRACZE.

W 2004 roku, Ashley Revell z Londynu sprzedał swoją całą posesję, włącznie z ubraniami i przynosząc \$135,300 do Hotelu Plaza w Las Vegas i postawił to wszystko na „czerwony” podwojenie sumy lub nic. Kulka zatrzymała się na czerwonej 7 i Revell odszedł z podwojoną sumą zakładu równą \$270,600.

- W filmie Casablance z 1942 roku. Rick’s Cafe Americain miało swoje podstępne koło. Krupier mógł spowodować, żeby kulka wylądowała na 22 wedle życzenia. Rick (Humphrey Bogart) namówił bułgarskiego zbiega z którym był zaprzyjaźniony, do postawienia swoich os tanich 3 żetonów na 22 i porozumiał się z krupierem, żeby ten pozwolił mu wygrać. Po tym jak numer tego człowiek dramatycznie poszedł w górę, Rick powiedział mu, żeby postawił wszystko na 22 i kolejny raz pozwolił mu wygrać. Pomimo, że szczegóły nie są wspomniane w filmie (krupier tylko zapisał, że są oni „parą tysiąca”), pojawia się tylko informacja, że Rick dał mężczyźnie 3675 ($3 \cdot 35 \cdot 35$) franków.
- W wideoklipie dla Palace & Main Kent, gitarzysta Harri Mänty jedzie do Las Vegas i obstawia całkowity filmowy budżet na czarny. Wygrywa i oddaje zysk na cele charytatywne.
- W trzeciej części filmu z 1998 roku „Biegnij Lola, biegnij” Lola kupuje za wszystkie swoje pieniądze 100 wartościowy żeton. (Właściwie trochę jej brakło do tego żetonu, ale dzięki sympatii jaką darzył ją pracownik kasyna dostała taki żeton jaki chciała za tą sumę którą posiadała. Postawiła swój pojedynczy żeton na 20 i wygrała. Znowu wszystko postawiła na 20 i znowu wygrała. Sumując jej całą wygraną było to 129,600 (29,600 razy więcej niż potrzebowała.)

Ale to tylko opowieści ,ciężko jest oszukać matematykę ,po moich 2 letnich testach na ruletce opracowałem klika systemów którymi gram ale o tym w dalszej części poradnika.

