

Krzysztof Pawłowicz

„Kasyna zawsze wygrywają? Spowiedź krupiera... czyli jak ograć kasyno!”

darmowy fragment

Niniejszy **darmowy** ebook zawiera fragment pełnej wersji pod tytułem:

"Kasyna zawsze wygrywają? Spowiedź krupiera..."

Aby przeczytać informacje o pełnej wersji, [kliknij tutaj](#).

Darmowa publikacja dostarczona przez

mrc.tychy.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](#).

© Copyright for Polish edition by ZloteMysli.pl

Data: 09.11.2005

Tytuł: „Kasyna zawsze wygrywają? Spowiedź krupiera...” (fragment utworu)

Autor: Krzysztof Pawłowicz

Korekta techniczna i skład: Anna Grabka

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](#).

Internetowe Wydawnictwo Złote Myśli

Złote Myśli s.c.

ul. Plebiscytowa 1

44-100 Gliwice

WWW: www.ZloteMysli.pl

EMAIL: kontakt@zlotemysli.pl

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>	14
<u>Rodzaje zakładów</u>	15
<u>Race track</u>	17
<u>Przebieg gry</u>	23
<u>RULETKA AMERYKAŃSKA (AMERICAN ROULETTE)</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>Rodzaje zakładów</u>	
<u>BLACKJACK</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>KOŚCI (CRAPS)</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>Rodzaje zakładów i wypłaty za nie:</u>	
<u>POKER</u>	
<u>Ranking kart w pokerze:</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>BACCARAT</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>LET IT RIDE</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>PAI GOW POKER</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>RED DOG POKER</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>3 CARD POKER</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>CASINO WAR</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>SIC BO</u>	
<u>Przebieg gry</u>	
<u>KENO</u>	

Przebieg gry

AUTOMATY (SLOT MACHINES, VIDEO POKER)

Przebieg gry

GRY DODATKOWE

IDZIEMY DO KASYNA 24

KASYNA INTERNETOWE

MITY KASYNOWE 25

SYSTEMY I STRATEGIE GIER 26

SYSTEMY STAWKOWANIA

STRATEGIE

Blackjack

Craps

Poker

Baccarat

Let it Ride

Pai Gow Poker 26

Red Dog (Acey-Deucey)

3 Card Poker

Casino War

Sic Bo

Keno

Automaty

Video Poker

JAK GRAĆ ŻEBY WYGRAĆ?

RULETKA

BLACKJACK

KOŚCI

POKER

BACCARAT

POZOSTAŁE GRY

NOTA PRAWNA

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 wesołych okolicznościach trafiłem do realnego kasyna. (Jeżeli szukasz konkretnych informacji, pomiń proszę ten opis - praca w kasynie ma jednak to do siebie, że wciąga wesołych ludzi, dlatego w tej książce często o rzeczach bardzo poważnych, będę pisał wesołym 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. Przepływają 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 jest dołączany do pełnej wersji tej publikacji, którą można ściągnąć [tutaj](#).

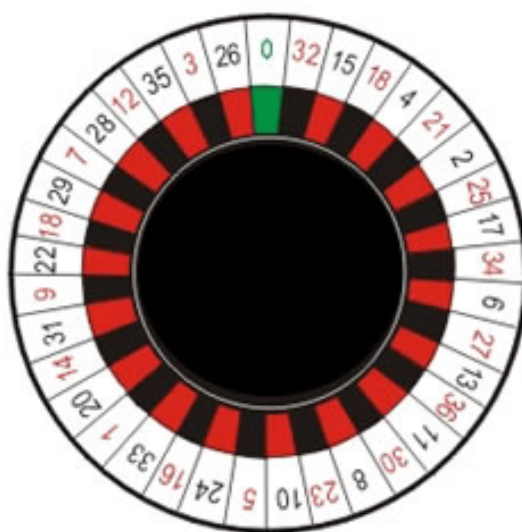
Ruletka Europejska (European Roulette)



(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:

The image shows a roulette table layout with numbers 0-36 arranged in a grid. The table is divided into sections: 1T 18 (top), EVEN (middle), 2ND 12 (middle), ODD (middle), 3RD 12 (middle), and 19 TO 36 (bottom). Various betting markers are placed on the table: A (on 1), B (on 2), C (on 3), C1 (on 13), D (on 20), E (on 9), F (on 19), G (on 0), H (on 12), I (on 1), J (on 18), and K (on 0). The table also shows 'Szansy proste' (2:1) for the 0 and 00 positions.

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 wypłaty wygranej - jeżeli przegrają są zabierane - ta zasada stosowana głównie w europejskich kasynach jeszcze bardziej zmniejszyła przewagę kasyna dla szans prostych do 1,35 %.

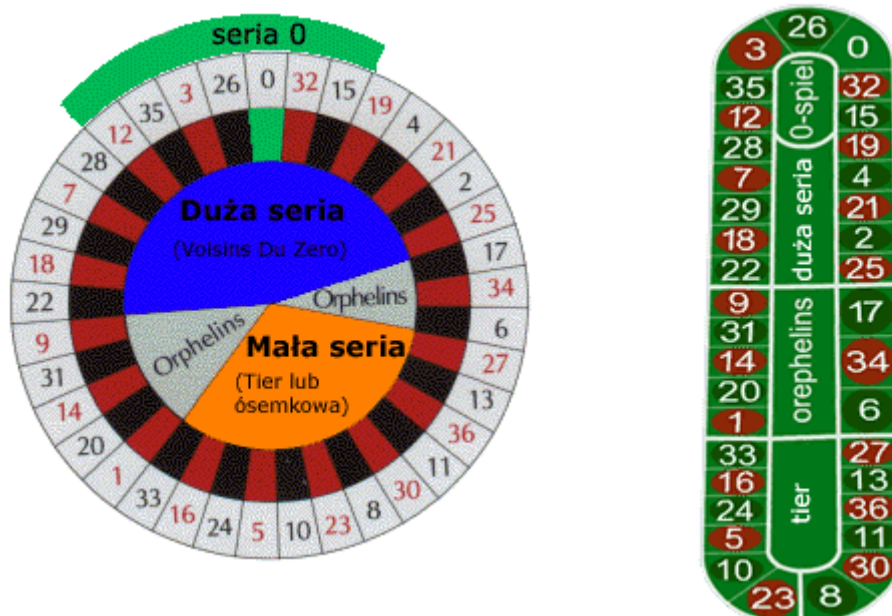
RACE TRACK

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?”). ☺

[...przeczytaj więcej...](#)

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.

[...przeczytaj więcej...](#)

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.

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.

Chuchnięcie na kości przez ładną kobietę przynosi szczęście - zawsze jest to jakiś sposób na nawiązanie znajomości. Istnieje też możliwość, iż to chuchnięcie spowoduje przyklepienie 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.

[...przeczytaj więcej...](#)

Systemy i strategie gier

[...przeczytaj więcej...](#)

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

[...przeczytaj więcej...](#)

Linki

Internetowe Kasyno: <http://www.hazardzista.info/kasyno.php>

kasyno internetowe używane do testów systemów opisanych w tej książce

Poker Online: <http://www.hazardzista.info/pokerrooma.php>

Poker Online: <http://www.hazardzista.info/pokerroomb.php>

Internetowy bukmacher Expekt, którego strona została opisana w książce:

<http://www.hazardzista.info/bukmacher.php>

System płatności internetowych: <http://www.hazardzista.info/paypal.php>

System portmonetki internetowej: <http://www.neteller.com/>

[Współczesny poker. Texas Hold'em i inne wersje pokera. Spowiedź pokerzysty...czyli jak wygrywać w pokera!](#)

Strona Autora: <http://hazardzista.info>

Jak skorzystać z wiedzy zawartej w pełnej wersji ebooka?

Dalsza część poradnika, dostępna jest w pełnej wersji. Jeśli interesuje Cię ta tematyka i chcesz poznać tajemnice kasyn, sposoby i strategie gry, zajrzyj na stronę <http://kasyna.zlotemysli.pl/>

[Spowiedź krupiera... czyli jak ograć kasyno.](#)
[Poznaj sekrety i tajemnice, dzięki którym zaczniesz wygrywać.](#)

