

Содержание

Статьи

ЕСОГРА	1
Адвантивная игра	2
Азартная игра	3
Антимартингейл	9
Бекинг	10
Блеф	11
Блиц-аукцион	13
Блэкджек	13
Браслет Мировой серии покера	21
Букмекерская вилка	22
Видеопокер	23
Гусиные бои	26
Джанкет-тур	27
Джекпот	27
Догон (стратегия ставок)	28
Домино (карточная игра)	29
Зернь (игра)	30
Игорный стол	30
Карибский покер	31
Кено (игра)	32
Критерий Келли	33
Лудомания	35
Мартингейл	40
Международная федерация покера	43
Напёрстки (игра)	44
Настольные игры инков	46
Орлянка	59
Пай гоу покер	60
Патинко	62
Петушины бои	63
Покер	65
Покер с джокером	74
Покерный конвертор	75
Приёмы покера	76

Пьяница (карточная игра)	79
Рейк	81
Рейкбек	81
Рука мертвеца	83
Русская рулетка	83
Русский покер	90
Система Хатчинсона	91
Скандинавский аукцион	92
Слот-машина	95
Собачьи бои	97
Сотки	99
Спортивное прогнозирование	100
Спортлото	101
Тараканьи бега	105
Текила покер	106
Торп, Эдвард	108
Травля медведя	109
Фриролл	113
Шансы банка (покер)	115
Экарте	117

Примечания

Источники и основные авторы	119
Источники, лицензии и редакторы изображений	121

Лицензии статей

Лицензия	122
----------	-----

ECOGRA

eCOGRA — международная организация, ставящая своей целью создание единых стандартов в индустрии онлайн азартных игр и защиту прав игроков. eCOGRA (от англ. *eCommerce Online Gaming Regulation and Assurance*) является независимым регулятивным органом, который был создан в 2002 как некоммерческая организация, при поддержке Майкрософт и 888.com.

Основные задачи

Основные задачи, которые eCOGRA ставит перед собой:

- защита прав игроков, гарантии честности игры и ответственности операторов предоставляющих возможность играть в азартные игры в сети интернет;
- информирование игроков об их правах и обязанностях через различные информационные источники и на своем сайте www.eCOGRA.org;
- Выступать как посредник в разрешении споров между игроками и игорными сайтами одобренными организацией и обеспечивать строгое соблюдение правил игорными сайтами имеющими печать «одобрено eCOGRA»;
- Устанавливать стандарты для операторов азартных игр онлайн, создавая структуру и стандарты для практики ведения бизнеса в индустрии (eGAP);
- Настаивать на следовании установленным стандартам, проводить проверки и инспекции;
- Постоянно следить за каждым аспектом функционирования оператора азартных игр в сети, включая: эффективность бизнеса, процедуры разрешения споров, уровень сервиса и клиентской поддержки, меры ответственности и честность игр;
- Улучшать и обновлять стандарты в индустрии, постоянно совершенствовать меры безопасности для игроков со всего мира;
- Оповещать игроков о безопасных казино и покер сайтах в сети устанавливая печать «eCOGRA Fair and Safe» на домашних страницах таких сайтов.

Философия организации

Поскольку отрасли электронной коммерции и азартных игр в сети близки к зрелости становится очевидным, что регулирование индустрии и гарантии игрокам стали наиважнейшим фактором и в то же время спорным вопросом для юрисдикций, операторов, игроков, производителей игорного софта и других лиц и органов, имеющих отношение к этой сфере.

У eCOGRA нет намерений вмешательства в права и действия государственных регулирующих и общественных органов, направленных на защиту игроков. eCOGRA дополняет и поддерживает усилия таких организаций. Безопасности игроков в сети отведено главное место в уставе организации. И как следствие, eCOGRA создала минимальный свод требования к производителям игорного софта и операторам, соответствие которым призвано обеспечить безопасность игроков в сети.

Независимость организации

Независимые директора организации полностью ответственны за рассмотрение и принятие решений о том кто из производителей игорного софта и какой из операторов заслуживает право иметь печать «eCOGRA Fair and Safe» и попасть в список одобренных производителей и операторов См. список ^[1]. Процесс определения включает множество строжайших требования проверка соответствия которым и определяет какое будет принято решение.

Ссылки

- Официальный сайт ^[2]
- Что такое eCOGRA? ^[3]

Примечания

[1] <http://www.ecogra.org/approved.aspx?OP=P>

[2] <http://www.eCOGRA.org>

[3] <http://www.gamblingtips.ru/index.php?newsid=124>

Адвантивная игра

Адвантíвная игра (англ. *advantage* — '*преимущество*') — общее название игр против казино с положительным математическим ожиданием, то есть игр, где при следовании определенной стратегии игрок может получить постоянное или временное математическое преимущество над игорным заведением.

В правилах большинства игр, которые казино во всем мире предлагают своим клиентам, заложено определенное математическое преимущество казино, которое составляет, как правило, от 1 % до 30 % и более. Однако в ряде игр игрок благодаря следованию определенной стратегии игры может сильно уменьшить шансы казино либо сделать их равными с шансами игроков, а в некоторых случаях даже получить небольшое математическое преимущество над казино. Последние и относятся к категории адвантивных игр. Однако преимущество над казино при игре в адвантивные игры возможно получить только при неукоснительном следовании специальным игровым стратегиям, которые рассчитываются на основе теории вероятностей и достаточно сложны для простых любителей, которые играют в казино с целью развлечения.

Адвантивные игры породили целый класс игроков-профессионалов, которые сделали игру в казино для себя не развлечением, а работой. Владельцам и менеджерам казино отлично известно о выгоде, которую могут извлечь из адвантивных игр для себя игроки, однако потери казино от игры профессиональных игроков почти всегда окупаются за счет большого количества игроков-любителей, которых адвантивные игры привлекают возможностью получения математического преимущества над казино, но которые не имеют достаточных навыков либо терпения для следования необходимым игровым стратегиям, которые являются достаточно сложными для рядового игрока.

Хотя адвантивные игры и дают игроку математическое преимущество над казино, оно обычно невелико (от 0,1 % до 2 %) и может быть реализовано только при так называемой долгой игре (как правило, несколько тысяч партий), в связи с чем адвантивный игрок должен обладать необходимым начальным капиталом, усидчивостью и внимательностью, поскольку любая ошибка в игровой стратегии, вызванная усталостью или невнимательностью, может свести на нет все преимущество игрока.

Адвантивный игрок должен обладать хладнокровием, поскольку любая стратегия по достижении успеха в подобных играх предусматривает возможность так называемых отрицательных периодов игры, когда игрок находится в проигрыше. При долгой игре с использованием правильной стратегии адвантивной игры игрок в конечном итоге неминуемо окажется в выигрыше, что обусловлено теорией вероятностей, однако при

нахождении в отрицательном периоде игрок может потерять хладнокровие, изменив размер ставок или свои действия во время игры, что, как правило, ведет к отступлению от стратегии авантивной игры и проигрышу. Такая ситуация отображена в фильме «Двадцать одно».

Наиболее известными авантивными играми являются Блэкджек (при правильной стратегии дает игроку преимущество от 0.1 до 1,5 % над казино) и некоторые разновидности покера (от 0,1 % до 2 %). К авантивным относятся обычно наиболее сложные для математического анализа игры.

Не авантивными являются используемые в казино игры с легко просчитываемом математическим преимуществом казино — такие как рулетка, крэпс или казино вар.

Литература

- О. Д. Грановский. *Блэкджек: профессиональная схема игры*. — М.: «Вильямс», 2007. — С. 144. — ISBN 978-5-8459-1242-8
- Д. Лесной, Л. Натансон. *Блэкджек*. — 2001. — С. 192. — ISBN 5-7836-0480-1

Азартная игра

Азартная игра (фр. *jeu de hasard* — букв. «игра случая», до революции в России писали «азардная игра», существовало и забытое ныне слово «азардовать» — рисковать), иногда *гэмблинг* (от — англ. *gambling*) — игра, в которой выигрыш полностью или в значительной степени зависит не от искусства играющих, а от случая.

Термин в настоящее время имеет следующее экономическое определение: заключение пари на деньги или какую-либо материальную ценность на событие с сомнительным исходом с главным намерением получения прибыли или материальных ценностей. Азартная игра зависит в большей степени от случайности, чем от искусства играющих, причём размер ставок назначается произвольно и может быть изменяем играющими, а главный интерес направлен не на процесс игры, а на её исход^[1].



Шулеры, картина Караваджо, 1594 год

Теоретические особенности

Хотя исход каждой отдельной азартной игры зависит от случайности, результаты продолжительной серии игр подчиняются определенным законам. Содержатели рулеток и иных игорных домов при продолжительной игре всегда остаются в выигрыше даже в том случае, если игра никаким обманом не сопровождается. Это определяется самими условиями игры. Установление условий, при которых игра «справедлива» или «безобидна», то есть даёт обеим сторонам совершенно одинаковые шансы на выигрыш, равно как и условий, обеспечивающих при производстве игры в большом масштабе (то есть при весьма большом числе её повторений) определенный выигрыш одной стороне, составляет предмет математического исследования, относящегося к области теории вероятностей.

История

В Древней Индии, как и во всём мире, была известна игра в кости. Собрание ведийских гимнов «Риг-веда» содержит поэму «Жалобы игрока», которая предостерегает от увлечения азартными играми: «Не играй в кости, а паши свою борозду! Находи наслаждение в собственности своей и цени её высоко! Смотри за скотом своим и за женою своей, презренный игрок!». В книге «Бхавишья-пурана» есть рассказ, связанный с азартными играми: некий принц лишился всего, в том числе собственной жены, играя в кости. Эпос «Махабхарата» азартной называет игру в кости, которую тем не менее описывает достаточно подробно.

Имеются данные о страсти к азартной игре в кости у древних греков, особенно коринфян. Только в Спарте азартная игра была совершенно изгнана. Азартные игры также упоминаются в мифологии Древней Греции. Согласно греческой легенде, Паламедей предложил игру в кости, чтобы развлечь греческих солдат, скучавших в ожидании при осаде Трои. Греческий биограф Плутарх упоминает о персидской царице Парисатис^[уточнить], страстной поклоннице игры в кости.

Древнеримское право, вполне сознавая деморализующее влияние азартных игр, со всею строгостью отнеслось к ним и постановило, что проигранные в недозволенные игры (*alea*, как назывались таковые в Риме в отличие от дозволенных, *ludi, qui virtutis causa piunt*) деньги могут быть вытребованы обратно проигравшим.

Необычайно были популярны азартные игры у германцев. Древний германец проигрывал не только своё имущество, но и свободу: проигравшегося и уже не имевшего чем уплатить продавали в рабство. Хотя уже в XIII столетии стали появляться законодательные ограничения, а в XIV столетии и в Германии, как и везде, начали воспрещать игорные дома (впервые возникшие в XII столетии в Италии); но до новейшего времени в маленьких германских государствах игорные дома в виде рулеток и других вертепов не только были терпимы, но и поощряемы правительствами, так как платили небогатым казначействам значительные налоги. При возвышении Пруссии и объединении Германии дало в этой области полицейской видную реформу — игорные дома в германских землях исчезли. До закона 1 июля 1868 года о закрытии игорных домов и последующего затем объединения Германской империи под общим законодательством, Германия пользовалась печальной известностью благодаря своим игорным домам в Баден-Бадене, Бад-Доберане, Бад-Эмсе, Висбадене, Гамбурге и др.

Азартные игры от древности, поскольку можно судить на основании источников, практиковались лишь в виде пари и бросания костей. С изобретением около 1423 года искусства гравирования по дереву и меди, в Испании и Германии стали изготавливаться художниками карты, служившие первоначально для гаданья, а затем ставшие орудием игр, основанных на гаданьи, то есть азартных игр. Первоначально карточная игра, являвшаяся специальностью тёмных элементов, служила искусной формой обмана, и уже в 1494 году выходит трактат «*Liber vagatorum*», разоблачающий обманные приёмы карточных шулеров. Игра велась в притонах, кабаках, и в 1541 году в Англии был издан первый закон о преследованиях содержателей игорных притонов. До сих пор по английскому общему праву содержатели игорных домов преследуются как устроители «обще-вредных дел (англ. *common nuisance*), создающие соблазн праздности и собирающие вместе значительное число беспутных людей».



Казино в Лас-Вегасе



Зал игровых автоматов в казино

Но, постепенно азартные игры находят распространение и при дворе и среди знати. Эпохой расцвета этих игр является время Людовиков XIII и XIV во Франции, причём одновременно с этими играми распространяется и шулерство, в котором неоднократно учились самые знатные лица высшего общества. Мода на азартные игры от двора Людовика переходит и к другим дворам Европы (до сих пор большинство азартных игр сохраняют свои французские названия), и азартная игра становится излюбленным занятием дворянства. Буржуазия конца XVIII века, укрепляя своё влияние в обществе, также спешила усвоить «дворянскую моду», но распространение азартных игр среди буржуазии принимает заметные размеры лишь с 30—40 гг. XIX столетия (в Германии и России ещё позже). Нивелировка различных классов в азартной игре произошла лишь с устройством больших игорных домов, двери которых оказались открытыми для всех. До того азартная игра только тогда считалась предосудительной, если она велась вне своего классового круга.

Возникавшие в России с XIX века игорные «клубы» имели резкий сословно-классовый характер («Английский» — для знати, «Купеческий», «Приказчиный» и др.).

Зависимость

Привычка к азартным играм может сформировать у человека психологическую зависимость — лудоманию. Эта зависимость может представлять как социальную, так и медицинскую проблему для общества. Одним из факторов риска являются личностные особенности: эмоциональная неустойчивость, сниженный самоконтроль. Зависимое поведение сопровождается депрессивными расстройствами. Исследователи отмечают признаки изменённого сознания, в частности, поглощённость игрой, концентрацию внимания на игре с одновременной отстранённостью от окружающей действительности.

При обследовании в Москве 96 человек, обратившихся за помощью в связи с патологической зависимостью от игры в игровые автоматы, в 15 случаях были выявлены суицидальные мысли, в 36 — астенические расстройства.

Отношение к азартным играм

Борьба с побочными явлениями, связанными с чрезмерным игорным азартом с давних времен составляла одну из задач административной и уголовной политики почти во всех странах мира. Общественно-вредные стороны сводятся к развитию в населении погони за легким нетрудовым доходом, сулящим порою быстрое обогащение, но часто приводящему к зависимости и обнищанию; к соблазну рисковать на чужой счёт, вследствие чего увеличивается количество растрат и присвоений; к развитию игорных обманов, увеличению числа лиц, живущих на счёт других.

Несмотря на азартный характер, покер на сегодняшний день в законодательном порядке признан официальным видом спорта в целом ряде стран. Федеральный суд Нью-Йорка признал, что покер является игрой, где «преобладающее влияние на результат оказывает мастерство»^[2]. Спортивный бридж официально признан Международным олимпийским комитетом в качестве вида спорта и вошёл в программу Первых Всемирных Интеллектуальных Игр в Пекине в 2008 году.

В России

В России издавна были известны многие азартные игры, из которых игру в карты и зернь преследовали и духовенство и правительство, поручавшее вести наблюдение за этим воеводам. Из воеводских наказов XVII столетия видно, что игравших в карты и зернь наказывали кнутом, а сами карты и зернь велено было отбирать и сжигать.

При Петре I первоначально военным строго было воспрещено играть в карты или кости на деньги (Воинский устав арт. § 59; Морской устав, кн. IV, гл. I, §§ 15, 19), а потом такое воспрещение распространено на всех: играть в деньги воспрещено всем под угрозой тройного штрафа обретающихся в игре денег (указ 17 декабря 1717 года). Это распоряжение подтверждено при императрице Анне Иоанновне 23 января 1733 года: «чтобы никто, съезжаяся в партикулярных и вольных домах, как в деньги, так на пожитки, дворы и деревни и на людей ни в какую игру отнюдь не играли». Кроме обязанности полиции наблюдать за этим, треть взыскиваемого штрафа назначалась доносителю (№ 6313). Этим надеялись противодействовать все более и более распространявшейся игре, но, очевидно, напрасно: это распоряжение беспрестанно было повторяемо (№ 9380, 10714). Только в конце царствования Елизаветы Петровны (16 июня 1761 года) в законе сделано различие между запрещёнными азартными и дозволенными, коммерческими играми: «позволяется употреблять игры в знатных дворянских домах; только ж не на большие, но на самые малые суммы денег, не для выигрыша, но единственно для препровождения времени» (№ 11275).

При императрице Екатерине II сначала издавались общие подтверждения о воспрещении азартных игр (№ 11877, 12263, 12560), недействительности карточных долгов и об отказе на этом основании в уплате денег заимодавцам, если давали деньги заведомо на игру (№ 12593, 13677), а в «Уставе благочиния» (1781 год) постановлено: «игры домашние и игрища, поелику в оныя не входит беззаконие или противное узаконению, полиции не запрещает; в запрещённой же игре смотреть на намерение, с каким играли, и обстоятельства. Буде игра игроку служила забавою или отдохновением посреди своей семьи и с друзьями, и игра не запрещена, то вины нет; буде же игра игроку служит единственным упражнением и промыслом, или дом, в коем происходила игра, открыт день и ночь для всех людей без разбора, и что тут же и оттого происходит прибыль запрещенный, то о том исследовав, учинить по законам. Просьба же и иск о долге по игре да уничтожится» (Уст. благ. § 67).

В особенности в начале царствования императора Александра I правительство энергически преследует азартные игры. Указами Петербургскому военному генерал-губернатору 1801 г. и Московскому, 1806 г. повелевалось иметь неослабное наблюдение, чтобы не было азартных игр, виновных отсылать к суду и об именах их доносить самому императору (№ 19938, 22107). Положения, проведенные при императоре Александре I, и постановления из екатерининского «Устава благочиния» перенесены почти без изменений в «Устав о предупреждении и пресечении преступлений» (ст. 444—449, т. XIV), просуществовавший в Российской империи до 1917 года. Закон различал игры коммерческие, дозволенные от азартных, воспрещённых. Наблюдение за тем, чтобы такие азартные игры нигде не велись, равно как и обязанность сыскивать игорные дома и возбуждать судебное преследование их учредителей и участников возложено на органов исполнительной полиции. Предписывая полиции, что должна она открыть при расследовании (род и орудие игры, время, место её, участников, цель игры и обстоятельства, объясняющие, в каком намерении играли), закон поручал полиции поступать с осторожностью, дабы не причинить напрасных поклёпов, обид и беспокойств". В Москве тотализаторы были воспрещены в 1889 году распоряжением московского генерал-губернатора.

В Советском праве в период, предшествующий новой экономической политике, всякого рода азартные игры сурово преследовались как вид спекулятивного обогащения. 24 ноября 1917 года вышло постановление Петроградского Военно-Революционного Комитета о закрытии всех игорных клубов и притонов. Однако серьёзной борьбы с игорным бизнесом большевиками не велось и он продолжал существовать на нелегальном положении. Совет Комиссаров Петроградской Трудовой Коммуны весной 1918 года рассмотрел и отверг

предложение М. И. Калинина о легализации и налогообложении (10-30 % от дохода) игорных заведений Петрограда^[3].

С 9 ноября 1921 года Советом Труда и Оборона РСФСР было допущено с особого разрешения исполкомов устройство на концессионных началах игорных клубов, в которых разрешалась платная игра в «неазартные игры», также разрешалась продажа игральные карт. С конца 1923 года в связи с социологическим исследованием досуга петроградских рабочих и выявлением негативных явлений с ними связанных, началась широкая кампания по закрытию казино, залов для игры в лото и прочих игорных заведений в «спальных районах» городов, для чего сформирована специальная комиссия по борьбе с самогоном, кокаином и азартными играми. В мае 1928 года Совнарком запретил игорные дома повсеместно, а в Уголовный кодекс добавилась 201 статья, угрожающая организаторам азартных игр крупным сроком тюремного заключения. Разрешались лишь близкие к азартным играм лотереи и тотализаторы на ипподромах, эта ситуация сохранялась все последующие годы существования СССР. Самой популярной и массовой стала государственная лотерея «Спортлото», начавшая свою деятельность с 1976 года, и весь доход направлявшая на финансирование спорта, в том числе проведения Московской Олимпиады 1980 года. С 1940 по 1973 год видом спорта признавался также бридж, популярный прежде всего в Риге, где по нему проводились международные турниры, но затем бридж был запрещён как не соответствующий «Моральному кодексу строителя коммунизма».

В 1988 году было разрешено установить около 200 игровых автоматов в гостиницах «Интурист» для развлечения иностранцев. Весной 1989 году в Таллинне открылось первое казино, а в августе казино появилось в московской гостинице «Савой»^[4].

С 1990 года с распадом СССР, казино и залы игровых автоматов стали возникать в России практически без ограничений. С 1 июля 2009 года азартные игры в России официально запрещены, кроме четырёх «игорных зон», расположенных в удалении от крупнейших городов страны. Тем не менее часть игорных заведений продолжает нелегально функционировать под вывесками «электронных лотерей», интернет-кафе и компьютерных клубов.

Согласно современному законодательству Российской Федерации, азартная игра — «основанное на риске соглашение о выигрыше, заключенное двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры»^[5].

В соответствии с законодательством Российской Федерации деятельность игорных заведений (казино) подлежит лицензированию. Существует общее постановление, требующее, чтобы шанс на выигрыш в игровых автоматах был справедлив (то есть выигрыш был статистически случаен), для того чтобы препятствовать получению производителем больших прибылей от игровых автоматов с искусственно заниженной вероятностью выигрыша.

Так как страховые обязательства имеют много общего с пари, с точки зрения закона страховая компания осуществляет соглашение, в котором любая из сторон имеет процент от исхода страхуемого события вне определенных финансовых сроков. К примеру, страхование дома от пожара является контрактом страхования, поскольку каждая из сторон имеет независимую друг от друга заинтересованность в безопасности дома.

Законы некоторых стран не признают пари как полноценный контракт и рассматривают любые последствия материальных потерь как долг чести, не имеющий законной юридической силы. Поэтому криминальные организации часто берут на себя обязанность возврата больших долгов, используя иногда и силовые методы.

Так, в соответствии со статьёй 1062 ГК РФ, требования граждан и юридических лиц, связанные с организацией игр и пари или с участием в них, не подлежат судебной защите, за исключением требований лиц, принявших участие в играх или пари под влиянием обмана, насилия, угрозы или злонамеренного соглашения их представителя с организатором игр или пари, а также в случаях, если лотерея или тотализатор проводятся государственными или муниципальными органами или лицами, ими уполномоченными.

В религиях

Христианская церковь относится отрицательно к азартным играм, мотивируя тем, что такие игры провоцируют неодобряемую церковью страсть к быстрой безосновательной наживе и могут иметь неблагоприятные социальные последствия. В прошлом увлечение азартными играми могло стать поводом для отлучения от церкви. Долгое время христианская церковь причисляла к азартным те игры, которые в современном представлении к таковым не относятся, например, шахматы.

В исламе наложен запрет на азартные игры. Поэтому в большинстве исламских стран азартные игры вне закона^[6].

В иудаизме азартные игры также запрещены. Хотя в Торе нет упоминания о них, игры осуждаются в Талмуде^[7].

Экономика

По данным журнала The Economist^[8] суммарный объём проигрыша (объём ставок минус объём выигрыша) в результате азартных игр, включая казино, спортивные ставки, лотереи и т. п. составил в 2011 году сумму, приблизительно эквивалентную 350 млрд долл. США. При этом 50 млрд пришлось на долю ставок онлайн.

Первые три места по доле проигрыша в мировом объёме заняли: Гонконг — 32 %, Швеция — 23 %, Великобритания — 21 %.

Увеличение числа участников различных азартных игр существенно влияет на отношение к риску в других областях, в частности на рынке ценных бумаг: природные механизмы избегания рисков подавляются, а привычка играть в азартные игры облегчает переход на уровень игры на фондовом рынке^[9].

Игровые зоны

- Лас-Вегас
- Монте-Карло
- Интернет-казино

В классической литературе

Азартным играм и их влиянию на судьбу увлечёвшегося ими человека, были посвящены несколько произведений русских классиков. У Александра Сергеевича Пушкина на азартной игре завязан сюжет его повести «Пиковая дама». Комедийная пьеса Николая Васильевича Гоголя «Игроки» поднимает образ мошенников. Также тему азартной игры в качестве завязки сюжета использовал Михаил Юрьевич Лермонтов в «Маскараде», «Штоссе» и «Тамбовской казначейше». Фёдор Михайлович Достоевский посвятил картежнику роман «Игрок», который повествует о духовном ослеплении человека, чьим смыслом жизни стал азарт. Осип Эмильевич Мандельштам в стихотворении «Казино» образно описывает своё состояние, когда оказывается в окружении игорных аппаратов. В рассказе «Гениальный игрок» Александр Степанович Грин вводит в сюжет идею беспроигрышных карт, которая убивает идею самой игры; в рассказе «Система» Александра Ивановича Куприна повествуется о непобедимом игроке из Монте-Карло, которому, из-за его способностей, владельцы казино закрыли доступ в свои заведения.

Примечания

- [1] П. И. Люблинский «Азартная игра» // Большая советская энциклопедия, 1 издание, — М.: Советская энциклопедия, 1926, Т. 1, С. 635—638
- [2] Федеральный судья признал покер игрой мастерства (http://newspoker.ru/poker_law/federalnyj-sudya-priznal-poker-igroj-masterstva.html)
- [3] Олег Тарасов «Азартные игры в Советском Союзе» (<http://statehistory.ru/973/Azartnye-igry-v-Sovetskom-Soyuze/>) (23.07.2010)
- [4] История азартных игр в России на casinojack.ru (<http://www.casinojack.ru/casino-games/istoriya-azartnih-igr-rossiya.html>)
- [5] Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2006 г. N 244-ФЗ О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты Российской Федерации. (<http://www.rg.ru/2006/12/31/azart-dok.html>)
- [6] Отношение ислама к азартным играм (<http://islam-info.ru/kultura/102-otnoshenie-islama-k-azartnym-igram.html>)
- [7] Игрыми бесовскими тешатся (http://ng.ru/people/2009-07-15/5_gambling.html)
- [8] Bedbetting (<http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2012/06/daily-chart-0>) The Economist, 4 июня 2012
- [9] Шиллер, Роберт, 2013, с. 103

Литература

- Игровой бизнес / Пер. с англ. и фр. НВЦ «БиблиоМаркет»; Ред.-сост. А. В. Пурник. — М., 1994. — 208 с.
- *Etiage, Mircea*. The Encyclopedia of Religion. — N. Y.: Simon & Schuster Macmillan, 1995. — Vol. 5. — P. 486—474.
- Евгений Ковтун. История правового регулирования азартных игр в России. — М.: ИПЦ Маска, 2009. — ISBN 978-5-91146-255-0
- Евгений Ковтун. Азарт в Стране Советов. — М.: Олимп-Бизнес, 2012. — ISBN 978-5-9693-0220-4
- Роберт Шиллер Иррациональный оптимизм. Как безрассудное поведение управляет рынками = Irrational Exuberance. Second Edition Revised & Updated. — М.: Альпина Паблишер, 2013. — 422 с. — ISBN 978-5-9614-1845-3

Антимартингейл

Система Антимартингейл (др. название система Парлай) — система управления ставками в азартных играх. Относится к ставочным системам игры. Особой популярностью пользуется при игре в рулетку.

Принцип действия

В отличие от системы Мартингейл, где ставка увеличивается в случае проигрыша, в системе Антимартингейл наоборот — ставка увеличивается в случае выигрыша. Суть системы заключается в следующем: - игра начинается с минимальной ставки. Как правило, ставки делаются на позиции, в которых при выигрыше ставка удваивается (например, на красное/черное в рулетке) - в случае выигрыша ставка увеличивается в два раза - в случае проигрыша игрок возвращается к первоначальной ставке При игре по системе Антимартингейл необходимо четко определить границы увеличения ставки, после которого игрок должен вернуться к первоначальной ставке. Например, после трех увеличений (1,2,4).

Положительные стороны системы

- простая система, не требующая сложных действий и подсчетов
- не дает быстро проиграться
- проигрыши не велики по отношению к вложенным на ставки деньгам

Отрицательные стороны системы

- создает иллюзию легких выигрышей
- проигрыши, хоть и не большие, но весьма частые.

Примечания

Ссылки

- Как играть по системе игры в рулетку Антимартингейл (<http://www.lazy-z.com/rus/systems/parlay.php>)

Бекинг

Бекинг (от англ. *back* — сзади) — это командный вид игры в покер, когда в игре участвуют непосредственный игрок и бекер.

Бекер — это человек, который «стоит за игроком», то есть предоставляет свои денежные средства игроку для участия в игре, т.е. является его спонсором, или инвестором.

Так называемый «бекинг» (в западных форумах — «стэйкинг») получает в последнее время все большее распространение. Бекинг помогает начинающим перспективным игрокам, но не имеющим достаточных денежных средств, достигать новых высот в игре, переходить на новые лимиты, и тем самым увеличивать выигрыши. Для бекера же — есть возможность выгодно вложить свои деньги, так как обычно он получает от 50—90 % от возможного выигрыша, в зависимости от принятой схемы.

История бекинга ведет отсчет с момента появления покера, потому что с одной стороны — всегда были люди, желающие играть, а с другой — люди, желающие заработать на этом.

Схемы бекинга

По сути, в самом широком смысле, бекинг применяет схемы аналогичные букмекерам. Бекер заключает договор с игроком, и, чем ниже шансы его на успех, тем на большую долю в предполагаемом выигрыше может требовать бекер. Отсюда следует, что для беккера особо привлекательны «темные лошадки» — игроки, уровень которых достаточный высок, чтобы играть на крупнейших турнирах, но у которых нет средств на вступительных взнос (\$10 тыс. и выше). Спектр деятельности бекинга самый широкий — от устного договора между частными лицами, до больших компаний с миллионными оборотами называемые себя «бекингвый фонд».

Существуют различные схемы распределения выигрыша между игроками и бекером. Основной вопрос при заключении схемы состоит в том, кто будет нести убытки в случае проигрыша. Самые распространенные схемы «50/50», «30/70», «20/80». При схеме «50/50», при проигрыше игрок, как правило, должен возместить убытки бекеру. При схеме «20/80» игрок получает гораздо меньше, но он защищен от рисков, так как не несет ответственности за проигрыш.

Чаще бекинг применяется при игре на турнирах, чем при игре в «кэш». Потому что при игре в «кэш» сложнее отследить поведение игрока и легче стать жертвой мошенничества.

Игроки, играющие с бекерами

Среди известных российских игроков есть те, кто добился успехов, благодаря бекингу. Так, Иван Демидов в 2008 году участвовал в финалах двух престижнейших турниров — WSOP Main Event и WSOPE Main Event. При этом Иван занял в этих соревнованиях второе и третье места соответственно. На этих турнирах Иван участвовал под бекерством известного российского покериста Сергея Рыбаченко (Gipsy74).

Виталий Лункин в 2009 году стал обладателем золотого браслета WSOP и дважды выходил в финалы. По версии изданий Bluff и CardPlayer, он был признан лучшим игроком года.

Виталий входит в состав команды JokerTeam ^[1], куда кроме него входят ещё финалисты турниров Мировой серии Максим Лыков и Андрей Заиченко, победитель этапа Кубка России Дмитрий Стельмак, а также ещё целый ряд ведущих российских игроков. Основателем этой покерной команды является Наталья Орлова.

Ссылки

- Крупнейшая русскоязычная биржа бэкинга MTTMarket.com ^[2]
- Одна из крупнейших русскоязычных бирж бэкинга ^[3]
- Биржа бекинга в Казахстане ^[4]

Примечания

[1] <http://www.jokerteam.ru/team>

[2] <http://mttmarket.com>

[3] <http://ru.pokerstrategy.com/forum/board.php?boardid=326>

[4] <http://forum.almatypoker.kz/forum/79-beking-onlain-i-offlain/>

Блеф

Блеф — поведение в покере, создающее у противников впечатление, будто у вас на руках гораздо более сильная карта, чем есть на самом деле (тем самым обманывая и пугая их, заставляя бросить карты в вашу пользу).

Чистый блеф оправдан, если вероятность, что все оппоненты сделают фолд и игрок заберет банк, выше, чем шансы банка. В противном случае блеф будет иметь отрицательное мат. ожидание. В случае полу-блефа у игрока есть две возможности выиграть — если противник сбросит карты или если игрок соберёт свою комбинацию. Соответственно, полу-блеф эффективен, если шансы банка меньше суммы вероятности собрать комбинацию и выиграть банк немедленно.

Если игрок будет блефовать слишком часто, противник быстро обнаружит этот факт и перестанет верить. Но и отказываться от блефа совсем тоже неразумно, так как он позволяет забирать банк, а также добавляет сложности в оценке карты игрока со стороны оппонентов. Есть ряд ситуаций, когда блеф работает лучше:

- небольшое количество противников;
- на стол попала опасная карта, которая может дать кому-то сильную комбинацию;
- действия игрока до блефа позволяют предположить, что он может иметь сильную комбинацию;
- противник получает низкие шансы банка;
- противник — достаточно хороший игрок (шпили), способный сбросить средней силы карту;

Виды блефа

В зависимости от ситуации, блеф разделяется на следующие виды:

- Стил (от англ. steal — воровать) — повышение ставки из поздних позиций (катофф или баттон) с целью забрать блайнды. Сюда же можно отнести рестил — контрмера для стила, сопротивление со стороны поставивших блайнды.
- Контбет (от англ. continuation bet — продолженная ставка) — ставка от того, кто совершал активные действия (бет, рейз) в предыдущем круге торговли. Говоря «контбет» чаще всего подразумевают ставку на флопе от префлоп-агрессора.
- Флоат — колл ставки с целью выбить противника из банка на следующих улицах. Обычно совершается в позиции (то есть у исполняющего флоат последнее слово).
- Сквиз — вид блефа на префлопе: один участник повышает, второй коллирует, а третий (исполняющий сквиз) повышает ещё раз. Таким образом игрок, зарейзивший первым, оказывается в ловушке, так как он не знает, что предпримет игрок № 2.
- Блеф-3бет/4бет/5бет — применяется к игре на префлопе. 1бет — это ставка блайнда, 2бет — рейз, соответственно, 3-4-5бет — это следующие повышения ставок.

Источники

- *David Sklansky* The Theory of Poker. — Two Plus Two Publications, 1987. — ISBN 1-880685-00-0
- *David Sklansky* Tournament Poker for Advanced Players. — Two Plus Two Publications, 2001. — ISBN 1-880685-28-0
- *David Sklansky and Mason Malmuth* Hold 'em Poker for Advanced Players. — Two Plus Two Publications, 1988. — ISBN 1-880685-22-1
- *Dan Harrington and Bill Robertie* Harrington on Hold'em: Expert Strategy For No-Limit Tournaments; Volume I: Strategic Play. — Two Plus Two Publications, 2004. — ISBN 1-880685-33-7
- *Dan Harrington and Bill Robertie* Harrington on Hold'em: Expert Strategy For No-Limit Tournaments; Volume II: The Endgame. — Two Plus Two Publications, 2005. — ISBN 1-880685-35-3

Ссылки

- [Статья о блефе на Poker-Wiki.ru](#) ^[1]

Примечания

[1] <http://www.poker-wiki.ru/poker/%D0%91%D0%BB%D0%B5%D1%84>

Блиц-аукцион

Блиц-аукцион — это вид аукциона, при котором товар или услуга выставляется на продажу по минимальной стоимости. После старта аукциона участники делают ставки. Каждая ставка повышает текущую стоимость лота на фиксированную величину. Время раунда строго ограничено. После завершения раунда, участник или участники, сделавшие наименьшее количество ставок в этом раунде, выбывают из аукциона. Остальные переходят в следующий раунд.

Отличие блиц-аукциона от скандинавского аукциона

Особенностью блиц-аукционов является то, что в торгах может принять участие ограниченное количество участников, что значительно повышает шансы сделать выгодную покупку. А в скандинавских аукционах могут участвовать неограниченное количество игроков.

Блэкджек

Блек-Джек^[1] (англ. *Blackjack*) — одна из самых популярных карточных игр в казино по всему миру.

Большая популярность игры обуславливается простыми правилами, скоростью игры и наиболее простой стратегией в подсчете карт. Тем не менее, популярность игра завоевала не сразу. Игорным домам Соединённых Штатов приходилось стимулировать интерес к игре различными видами бонусов и разновидностью правил блек-джека.

Считается, что предшественником этой игры была карточная игра «vingt-et-un» («двадцать один»), которая появилась во французских игорных заведениях приблизительно в XIX веке. В России, например, *Блек-Джек* по сей день часто называют **двадцать одно** или **очко**. (Но у традиционной игры очко несколько отличаются правила.)

Термины

Игрок

играющий за столом против казино.

Дилер

работник казино, выполняющий роль раздающего карты.

Рука

набор карт игрока или дилера. Обычно правилами казино игрокам запрещается прикасаться к своим картам.

Трекинг (Tracking)

отслеживание игроком расположения карт в процессе игры, с использованием этой информации на следующем шаффле.

Шаффл (Shuffle)



Пример начала и конца игры в блэкджек

полный «игровой цикл», начинающийся с замешивания колоды, и заканчивающийся выходом разрезной карты.

Шуз (англ. *shoe* — ботинок)

Специальное приспособление для карточных игр в казино. Колода перемешивается и вставляется в шуз, из которого потом идет раздача карт.

Фишка (англ. *chip*)

плоский небольшой предмет круглой, квадратной или восьмиугольной формы, на котором написан его номинал, может обмениваться на наличные деньги в кассе казино.

Правила

Ошибочно считается, что цель заключается в том, чтобы набрать как можно больше очков, но не более 21. На самом деле — обыграть дилера. Играют от одной до восьми колод. Из-за того, что вероятность комбинации блек-джек при большем числе колод ниже, то преимущество игрока уменьшается при увеличении числа колод. При игре с шаффл машинкой считается, что используется бесконечная колода. По окончании партии, когда осталась примерно треть карт (точное значение устанавливает дилер, размещая специальную карточку в т. н. «шуз» на глаз), колоды перемешиваются. При игре одной колодой чаще всего перемешивается после каждой партии.

Значения очков каждой карты: от двойки до десятки — соответственно от 2 до 10, у туза — 1 или 11 (11 пока общая сумма не больше 21, далее 1), у т. н. *картинок* (король, дама, валет) — 10.

Если у игрока и дилера число очков на руках равное, то такая ситуация называется «*Ровно*», часто в казино это называют «*Стей*» — от англ. *stay*, в английском языке это звучит как *Push* (*Пуш*). В такой ситуации все остаются при своих ставках, никто не выигрывает и не проигрывает. Хотя в различных казино могут быть исключения и при «пуше» выигрывает казино.

Игроки делают ставки, кладя фишки на соответствующие поля игрового стола. Ставки делаются до раздачи карт. После того, как первая карта сдана, игрокам запрещается делать ставки и прикасаться к своим фишкам.

Дилер раздаёт карты (обычно из одной или двух колод карт, но чаще из шуза, содержащего четыре и более колод): по две карты каждому игроку, себе раздаёт одну карту (в США принято раздавать дилеру две карты, одна из которых открыта, а другая — закрыта, то есть находится на столе рубашкой вверх). Все карты открываются сразу (видны и дилеру, и игроку).

Если у игрока сразу после раздачи набралось 21 очко (то есть у игрока туз и 10 или туз и картинка), то такая ситуация и называется *блек-джек*. В таком случае игроку сразу выплачивается выигрыш 3 к 2 (то есть в 1,5 раза превышающий его ставку). Исключения составляют случаи, когда дилеру первой картой (открытой) попадается 10, картинка или туз. В этом случае существует вероятность, что у дилера также будет блек-джек, поэтому игроку с блек-джеком предлагается либо взять выигрыш 1 к 1 (только если первая карта дилера — туз), либо дождаться окончания кона игры (и в случае, если у дилера не блек-джек, получить выигрыш 3 к 2).

Далее игрокам, у которых не блек-джек, предлагается на выбор либо взять ещё карту (в таком случае игрок должен сказать дилеру «карту» или «ещё», англ. «*hit me*»), либо остаться при тех картах (и той сумме очков), которые у него на руке (в этом случае игрок должен сказать дилеру «достаточно» или «хватит»).

Как правило, если у игрока после взятия новой карты в сумме получается 21, дилер не спрашивает его больше и переходит к следующему игроку.

Если у игрока после взятия новой карты сумма очков превысит 21, то такая ситуация называется «перебор». Дилер произносит «много» и снимает ставку игрока в пользу казино.

Если у дилера в первых двух картах набирается 21 очко (блек-джек), то все игроки (кроме тех, у кого тоже блек-джек), проигрывают. Те, у которых блек-джек, остаются при своих ставках, если они ранее не выбрали

взять выигрыш 1 к 1 или если не застраховали свою комбинацию от блек-джека.

В некоторых случаях, в зависимости от того, какие карты на руках у игрока, дилер может предложить ему дополнительные варианты (см. ниже).

После того, как все игроки завершили брать карты, дилер говорит «себе» и раздаёт карты себе. Общее правило блек-джека состоит в том, что дилер обязан остановиться, как только наберёт 17 очков или выше, и обязан брать, пока не достигнет (даже если у всех не перебравших меньше очков). В различных казино может варьироваться правило, должен ли дилер останавливаться в ситуации, если у него туз и шестёрка (то есть 7 или 17 очков на руке). Обычно это правило написано на игровом столе.

При окончательном подсчете очков в конце раунда карты остальных игроков для вас значения не имеют, игра ведётся только против дилера, то есть сравниваются карты только игрока и дилера, карты и ставки параллельных игроков не учитываются.

Вариации

- Базовый: с одной открытой картой дилера и одной скрытой (hole card)
- Европейский: дилер берёт вторую карту после того, как все игроки закончат набор. В случае, если у дилера блекджек, то игрокам возвращаются все дополнительные ставки (кроме «страховки»)
- На основе блек-джека созданы многочисленные версии, имеющие собственные названия такие как блек-джек в открытую (Double Exposure), трёхкарточный блек-джек (3 Card Blackjack), блек-джек свитч (Blackjack Switch), испанские 21 (Spanish 21), карибские 21 (Caribbean 21), супер фан 21 (Super Fun 21), понтун (Pontoon) и т. д.

Дополнительные правила

Сплит

Если у игрока на руке две карты одного достоинства (то есть, 2 и 2, 3 и 3 и т. п., а также две картинки, даже неодинаковые, например, дама и король), то дилер предлагает игроку сплит, то есть разбиение одной руки на две. В таком случае игрок вносит на игровой стол ставку, равную предыдущей, дилер разделяет карты на две руки, раздаёт на каждую по одной карте и продолжает играть с игроком так, как будто он изначально внёс две ставки (играл за двоих). Исключение составляет лишь случай, когда сплитуется пара тузов: в этом случае игроку к тузам раздаётся по одной карте, далее он брать карты не может, но может пересплитовать тузы (зачастую сплитовать тузы разрешено только один раз). Если при раздаче вторых карт опять образуется пара, то дилер предлагает игроку сплитовать ещё раз (в правилах или ограничено число сплитований или нет, но при этом количество сплитований тузов оговаривается отдельно).

Дабл

Игрок может удвоить ставку и при этом получить ровно одну карту. В некоторых казино такое разрешается лишь тогда, когда у игрока на руке 10 или 11 очков (или, в некоторых случаях, ещё и 9 очков).

Некоторые казино позволяют игроку сделать дабл после сплита.

Трипл

Игрок может опять доставить ставку, равную первоначальной, уже после того, как сделал дабл. И получить ещё одну карту.

Сарендо

В некоторых правилах блек-джека игроку позволяется снять половину своей ставки после раздачи первых двух карт, если игрок думает, что его набор карт плох (отдельно правилами оговаривается

саренда против открытого туза у дилера).

Страхование

Если у дилера первой открытой картой является туз, то дилер может предложить игрокам страхование от блек-джека. Игрок, в случае согласия, ставит дополнительную страховую ставку, равную половине первоначальной. В случае, если у дилера будет блек-джек, то игрок теряет свою игровую ставку, но ему выплачивается страховка в размере 2 к 1.

Особые варианты игры

В некоторых случаях казино может предложить игроку некоторые варианты игры.

Пара тузов

В некоторых казино (весьма редко) пара тузов после раздачи выигрывает у любой другой комбинации, даже у блек-джека (так называемое «золотое очко»).

777

Правило по которому игрок, набравший 21 очко из трёх семерок (777), получает бонус.

Одномастный блек-джек

Иногда комбинация блек-джек, состоящая из туза и десятичковой карты одной масти, оплачивается 2 к 1.

Максимум карт

В некоторых казино допускается (и игрокам, и дилеру) иметь на руке не более 5 карт. Такая комбинация выигрывает (после блекджека).

17+4

В случае игры с 36-карточной колодой, то есть без доек, троек, четвёрок, пятёрок, валеты считаются за 2 очка, дамы — за 3, короли — за 4. В таком случае вышеуказанные ситуации не применяются, но применяется другая: комбинация из пяти картинок (и ничего более) на руке считается равной блек-джеку. Такой вариант игры в казино не практикуется. Он является основным для домашней игры в очко.

Побочные ставки

Многие казино разнообразят игру, позволяя делать игроку различные побочные ставки. Побочная ставка делается в дополнение к основной и в большинстве случаев не зависит от исхода игры по основной ставке. Примерами популярных побочных ставок являются:

- Идеальные пары (Perfect Pairs) — ставка на то, что игроку первыми двумя картами придёт пара.
- Ставка на джекпот — играет, если игроку и дилеру на четырёх сданных картах приходит от двух тузов, джекпот выплачивается за четырёх тузов одного цвета.
- Хай-лоу 13 (HiLo 13) — ставка на то, будет ли сумма первых двух карт игрока меньше, больше или равна 13 очкам.
- Ставка на бонус — играет, если игрок первыми двумя картами получит одномастные карты.

Подсчёт карт

Обычно производится несколько раздач из одной колоды (или комплекта колод — шуз). То есть, карты не возвращаются каждый раз в колоду и она не перемешивается. Поэтому, в отличие от большинства других игр в казино, вероятность исхода игры в блек-джек зависит от предыдущих игр. Игрок, ведущий подсчёт вышедших карт, может существенно повысить свои шансы и, даже, при определённых условиях, обеспечить себе перевес в игре. Стратегия заключается в том, чтобы делать маленькие ставки, когда вероятность выигрыша низкая и высокие, когда шансы выиграть высоки.

Службы безопасности казино стараются выявлять игроков, занимающихся подсчётом карт и, если местные законы это позволяют, запрещают им доступ в казино. Предпринимаются и другие меры, например увеличение количества колод в шузе, подрезка колоды, запрещается поднимать (увеличивать) свои ставки. Кроме того, сотрудники казино могут сами вести подсчёт карт и перемешивать колоду, когда вероятность выигрыша игроков становится слишком большой.

Данная методика игры легла в основу сюжета кинофильма «21» (в российском кинопрокате — «Двадцать одно»), созданного по мотивам реально произошедших событий.

В фильме использовалась **система подсчёта «Плюс-минус»**.

Эту систему в 1963 году предложил Харви Дабнер (*англ.*). Как и в системе счёта десятков, каждой карте, выходящей из колоды, присваивается своё числовое значение:

Карты	Числовые значения
2, 3, 4, 5, 6	+1
7, 8, 9	0
10, В, Д, К, Т	-1

Легко убедиться, что сумма значений в одной 52-карточной колоде равна нулю. Так же обстоит дело и с «большой колодой». Системы с таким свойством иногда называют сбалансированными.

По мере выхода карт из колоды следим за текущим счётом. Семёрки, восьмёрки и девятки игнорируются, выход старших карт (десятков и тузов) приводит к уменьшению счёта, младших (от двойки до шестёрки) — к увеличению счёта. Система «Плюс-минус», как и всякая сбалансированная система, обладает очень простым свойством: при положительном счёте шансы игрока возрастают, при отрицательном — падают. Чем выше счёт, тем больше ваш ожидаемый выигрыш.

Но главный вопрос пока остаётся открытым: в какой степени изменяются ваши шансы в зависимости от счёта? В какой момент начинать поднимать ставки? Оказывается, текущий счёт здесь не помощник, ответа он не даёт. Чтобы получить представление о своих шансах, надо воспользоваться так называемым реальным счётом (иногда его называют истинным счётом).

Реальный счёт получается в результате деления текущего счёта на число остающихся в игре колод. Например, из игры вышла одна колода, текущий счёт равен +12. Делим его на пять (число оставшихся колод) и получаем реальный счёт, равный +2,4.

С подсчётом интересующего нас числа колод могут возникнуть затруднения. Тем более, что это число в общем случае дробное. Простейший способ оценки — бросить взгляд на стопку отыгранных карт, лежащую на столе справа от дилера. Прикинув число колод, вышедших из игры, подсчитать количество остающихся колод совсем нетрудно. А если вы сидите недалеко от сабо, откуда дилер извлекает очередные карты, можно заглянуть прямо в этот ящик.

Всё это, безусловно, требует серьёзных усердных тренировок. Надо научиться хотя бы грубо оценивать число колод, содержащихся в стопке карт, надо привыкнуть к безошибочному ведению текущего счёта. И то, и другое необходимо опробовать в домашних условиях. И не жалейте на это времени: игра с ошибочным счётом

может привести к катастрофическим последствиям. Если вы не уверены в себе, гораздо спокойнее напрочь забыть обо всяких вычислениях и всегда играть «ровным кушам», действуя по обычной базовой стратегии. Но предположим, все трудности позади — устный счёт стал привычным, со стопкой карт вы освоились. Вернёмся к стандартному Блек Джеку и посмотрим, как изменяются ваши шансы в зависимости от реального счёта.

-10	-4,79 %	+10	+7,39 %
-9	-4,49 %	+9	+6,51 %
-8	-4,15 %	+8	+5,65 %
-7	-3,75 %	+7	+4,84 %
-6	-3,30 %	+6	+4,07 %
-5	-2,80 %	+5	+3,32 %
-4	-2,26 %	+4	+2,64 %
-3	-1,71 %	+3	+1,98 %
-2	-1,12 %	+2	+1,36 %
-1	-0,53 %	+1	+0,73 %
0			+0,09 %

Очевидно, при отрицательном счёте (-2 или ниже) надо уменьшать ставки или вообще воздерживаться от игры. Наоборот, если счёт положителен (+2 или выше), ставки пора увеличивать. Впрочем, всё зависит от вашего темперамента.

Как мы видели в предыдущей главе, при всяком отклонении счёта от нуля, гипотеза о равномерности рушится, а это приводит к необходимости корректировать базовую стратегию. Чем выше реальный счёт, тем осторожнее мы набираем дополнительные карты, тем чаще даём «отступные» и пользуемся новыми возможностями при удвоении ставки или при разделении карт.

Имеет ли система «Плюс-минус» какие-то недостатки? Конечно, имеет. Ни один из результатов, полученных нами в рамках этой системы, не претендует на высокую достоверность. Мы уже знаем, что с точки зрения игрока туз сильнее десятки, а пятёрка «вреднее», чем двойка. Однако при проведении счёта никаких отличий между этими картами мы не делали. Между тем реальный положительный счёт, полученный вследствие выхода из игры пятёрок, намного более ценный, чем тот же счёт, получившийся из-за отыгранных двоек. Ту же параллель можно провести между десятками и тузами. Моменты, когда шансы игрока действительно достигают максимума, отлавливаются совсем не всегда. И наоборот, иногда случается так, что система посылает игроку ложные сигналы.

Каким бы ни был реальный счёт, в системе «Плюс-минус» мы вынуждены считать, что вероятность появления двойки — такая же, как у пятёрки, а десятка будет приходиться в четыре раза чаще, чем туз. Что касается средних карт (семёрка, восьмёрка, девятка), то на них мы вообще не обращали внимания. Поэтому приходится исходить из того, что независимо от реального счёта вероятность появления каждой такой карты остаётся неизменной — $1/13$. Всё это немного перекликается с нашей исходной гипотезой о равномерности.

Пытаясь нивелировать все эти недостатки, авторы систем не скупилась на новые изобретения и постоянно шли дальше. Суть систем по-прежнему опиралась на реальный счёт и оставалась неизменной. Но картам, выходящим из колоды, стали присваивать другие, более (или менее!) адекватные числовые значения. Эффективность разрабатываемых систем иногда повышалась, с простотой дело обстояло значительно хуже. В качестве примера посмотрим на относительно простую систему, достаточно близкую к системе «Плюс-минус».

Система «Половинки» Эта система описана в замечательной книге Стэнфорда Уонга (*англ.*) «Профессиональный блек-джек». Вот числовые значения, которые присваиваются картам, выходящим из колоды:

Карты	Числовые значения
2	+0,5
3, 4	+1
5	+1,5
6	+1
7	+0,5
8	0
9	-0,5
10, В, Д, К, Т	-1

Если вам не нравятся половинки, можно умножить все значения на два и перейти к целым числам. Хотя при этом придётся работать с удвоенным реальным счётом. Как и в системе «Плюс-минус», ожидаемый выигрыш игрока зависит от реального счёта:

-10	-4,63 %	+10	+7,24 %
-9	-4,33 %	+9	+6,39 %
-8	-4,01 %	+8	+5,56 %
-7	-3,64 %	+7	+4,78 %
-6	-3,20 %	+6	+4,01 %
-5	-2,73 %	+5	+3,28 %
-4	-2,20 %	+4	+2,61 %
-3	-1,67 %	+3	+1,96 %
-2	-1,10 %	+2	+1,34 %
-1	-0,52 %	+1	+0,72 %
0			+0,09 %

Это практически то же, что мы видели в предыдущем разделе. Дело, однако, не в этом. Числовые значения, присваиваемые картам, в данном случае более точные, поэтому система становится эффективнее и, главное, надёжнее. Сигналы, которые она посылает игроку, в подавляющем большинстве случаев правильные, и к ним можно относиться с большей долей доверия. Приведенные проценты более достоверны, чем раньше. И хотя отклонения от этих усреднённых показателей встречаются сплошь и рядом, по сравнению с системой «Плюс-минус» они небольшие.

С другой стороны, устный счёт с половинками заметно усложняется, а ошибки, как правило, обходятся очень дорого. Начинать карьеру счётчика с этой системы мы не советуем.

Обе системы — «Плюс-минус» и «Половинки» — направлены на обнаружение ситуаций, где шансы игрока особенно высоки. Возможно, вам захочется сочетать всё это с грамотным подходом к страхованию. В принципе, можно вести двойной счёт, отслеживая реальный счёт по одной из этих систем и одновременно считая десятки. Но работать с двойным счётом очень и очень трудно. Если даже это получится, вы быстро устанете и в лучшем случае покинете казино с головной болью. А в худшем — вы начнёте делать ошибки, сами того не замечая, и уйти из казино придётся потому, что играть будет не на что. Отважиться на двойной счёт может лишь многоопытный игрок, действующий за столом на уровне профессионала.

Тем не менее, одну рекомендацию мы дадим. Работая с системой «Плюс-минус», можно идти на страхование, если реальный счёт превосходит 3,33. В системе «Половинки» это пороговое значение немного больше — 3,67.

Конечно, по своей точности эти критерии уступают тому, что мы имели бы, подсчитывая только десятки.

Для удачной одиночной игры (без сговора), рациональна также **система «Случайный подсчёт карт»**.

Случайный подсчёт карт не требует от игрока предельной концентрации или математических расчётов во время игры. Вы уже знаете, что в колоде достаточно много десятизначных карт, которые выигрышны для игрока. Всё что вам теперь надо — это просто иногда следить за тем какие карты уходят в отбой. Например, если вы играете несколькими колодами и после серии раздач ушло очень мало тузов или картинок, значит вы имеете неплохой шанс в следующей раздаче выиграть. Увеличивайте ставку.

Просто при заметном отсутствии старших карт, повышайте свою следующую ставку, и ваши шансы на общий выигрыш немного, но увеличатся.

Отслеживание карт

Среди игроков существует методика отслеживания карт в колоде (shuffle tracking), позволяющая при профессиональном подходе улучшить свои шансы на выигрыш. Методика состоит в том, что игрок зрительно замечает где, в каких участках колоды находятся интересующие его карты. И на основе этих данных принимает игровые и ставочные решения.

Фильмы о блек-джеке

- 2004 — Последнее казино
- 1988 — Человек дождя
- 2008 — Двадцать одно / 21
- В мультсериале Футурама (1 сезон, 2 серия) Бендер в разных ситуациях несколько раз произносит фразу «Я построю свой (лунапарк или Лунный модуль), с блек-джеком и шляхами».
- 2006 BBC. «Как заработать миллионы» (док.фильм)
- В аниме Mardock Scramble: The Third Exhaust

Примечания

[1] Орфографический словарь. (<http://www.gramota.ru/slovari/dic/?word=áëâê-äæâ&all=x>)

Литература

- *Грановский Олег Давидович*. Блэкджек: профессиональная схема игры. — М.: «Вильямс», 2007. — С. 144. — ISBN 978-5-8459-1242-8
- *Дмитрий Лесной, Лев Натансон, Жан Батист Гриней*. Блэкджек. — 2001. — С. 192. — ISBN 5-7836-0480-1
- *Торп, Эдвард* The Kelly criterion in blackjack sports betting, and the stock market (<http://www.edwardthorp.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/KellyCriterion2007.pdf>). — The 10th International Conference on Gambling and Risk Taking. — Montreal, 1997.

Ссылки

- Правила блэкджек|стратегия блэкджек (<http://www.winnstrategy.com/>).

Браслет Мировой серии покера

Браслет мировой серии покера — трофей, вручаемый за победу в турнире WSOP. Считается самой престижной спортивной наградой в покере. В 2011 году на Мировой серии покера разыгрывались 58 браслетов^[1].

История

Первое упоминание о золотом браслете датируется 1976 годом, выглядел он как золотая пластинка и стоил около 500 долларов.

В 1980 году ювелир Мордехай Ерушалми из Лас-Вегаса стал эксклюзивным производителем браслетов и оставался им вплоть до 2004 года. В 2005 году компания Gold and Diamond International выиграла тендер на дизайн и производство новых браслетов. С 2007 года браслеты производит компания Cogum.

Интересные факты

Стоимость браслета не разглашается, однако он является ювелирным изделием. К примеру, в 2008 году браслет за Главное событие нёс на себе 291 бриллиант общей ценностью в 2,81 карат на 168-граммовом 18-каратном белом золоте.

Обладатели наибольшего количества браслетов WSOP

- Фил Хельмут — 13 браслетов.
- Дойл Брансон — 10 браслетов.
- Джонни Чан — 10 браслетов.
- Джонни Мосс — 9 браслетов.
- Фил Айви — 9 браслетов.

Примечания

[1] Общая информация — Мировая серия 2011 года (<http://www.wsop.com/2011/2011-WSOP-Event-Snapshot.pdf>) на сайте WSOP

Ссылки

- http://www.poker-wiki.ru/poker/Браслет_WSOP

Букмекерская вилка

Букмекерская вилка (*арбитражная ситуация*, англ. *arbitrage*, англ. *surebet*) — это возможность сделать ставки на все возможные результаты состязания в разных букмекерских конторах и получить прибыль независимо от исхода состязания. Размер прибыли находится в пределах нескольких процентов от суммы ставок. Хотя теоретически вероятность получения прибыли 100 %, в реальности возможен убыток из-за не одновременности, отмены ставок, разницы в правилах.

Подобная стратегия возможна при разнице в коэффициентах одного и того же события у различных букмекеров. Букмекерские вилки чаще могут возникнуть в Live-ставках.

Эта ситуация сходна с пространственным арбитражем на финансовом рынке, когда в разных местах или на разных биржах на один и тот же товар имеются разные цены, которые позволяют купив контракт в одном месте тут же перепродать его в другом месте с некоторой прибылью.

Пример

Рассмотрим случай с двумя возможными исходами (например, теннисный матч — «победа 1» или «победа 2»). У двух разных букмекерских контор имеются свои разные коэффициенты на исход матча.

	Букмекер 1	Букмекер 2
Победа 1	1.25	1.43
Победа 2	3.9	2.85

Для каждого букмекера сумма инверсии всех результатов исхода всегда будет больше чем 1.

$$1.25^{-1} + 3.9^{-1} = 1.056 \text{ или } 1.43^{-1} + 2.85^{-1} = 1.051$$

Букмекер 1 в этом примере ожидает получить 5,6 % на ставках по теннисной игре. Идея состоит в том, чтобы найти разногласия в различных букмекерских прогнозах, где сумма инверсии всех результатов ниже 1. Это несоответствие можно использовать для получения прибыли. Если поставить у Букмекера 1 на событие «Победа 2» 1.43 рубля, а у Букмекера 2 на событие «Победа 1» 3.9 рублей, то итоговый результат в любом случае будет составлять $1,43 \times 3,9 = (1,43 + 3,9) = 0,247$ рублей при любом исходе матча.

Разница в правилах букмекеров может сказаться в этом примере, если один из игроков снимется с матча не доиграв. В этой ситуации возможен или возврат денег или расчёт игры как поражение снявшегося. У разных букмекеров разные правила расчёта в этом случае (всегда возврат; всегда поражение снявшегося; возврат, если не сыгран первый сет; возврат, если не сыграно 2 сета). Соответственно, возможны потери, если букмекер, у которого была сделана ставка на снявшегося игрока, засчитает поражение, а другой букмекер вернёт ставку.

Live вилки

Разновидность вилок в букмекерских конторах, образующихся вследствие неодинаковости букмекерских прогнозов в режиме Live Betting (ставки во время игры). Такие вилки образуются чаще обычных и могут образовываться даже на одной и той же букмекерской конторе в разные промежутки времени, в зависимости от хода игры и сменой лидирующей стороны.

Live вилки зачастую образуются на баскетбольных матчах, где один и тот же коэффициент периодически возрастает и падает.

Видеопокер

Видеопокер — игра казино, основанная на правилах пятикарточного покера с обменом. Игра ведется на компьютеризированной консоли с экраном или через интернет.

Правила игры

Автомат для игры в видеопокер обычно похож на игровой автомат. Вверху автомата расположена таблица выигрышных комбинаций и выплаты по ним. В центральной части расположен экран, на котором показываются карты игрока.

Ниже обычно находятся три индикатора, отображающие сумму на счете игрока (Credit), сумму выигрыша за последний кон (Win) и текущую ставку (Bet). С помощью переключателя «Bet One» (поставить одну) игрок увеличивает ставку на одну монету. Нажав кнопку «Bet Max» (поставить максимум) игрок выбирает максимальную ставку и запускает игру. Дойдя до максимальной ставки при нажатии «Bet One», следующим нажатием ставка возвращается к первоначальной.

Сделав ставку, игрок нажимает кнопку «Deal» (сдать) и получает карты — пять карт в открытую из колоды в 52 листа (или 53/54, если с джокерами). При нажатии клавиш «Hold» (держат) или просто при нажатии на карту в случае сенсорных дисплеев происходит удержание карт, не подлежащих обмену. После этого игрок снова нажимает «Deal» (сдать) и автомат меняет незафиксированные карты. В случае выпадения выигрышной комбинации, указанной в верхней части автомата, сумма, соответствующая комбинации и ставке зачисляется на счет игрока. Комбинации соответствуют стандартным покерным комбинациям, чем более редкая комбинация — тем выше выплаты. Ниже вы можете видеть таблицу выплат для так называемого **full-pay или 6/9 «Jacks or Better Poker» (Валеты и выше)**.

В случае выигрыша, игроку может быть предложено рискнуть, чтобы увеличить выигрыш. Вам будет предложено удвоить выигрыш (Double) или забрать деньги (Collect). Если Вы хотите рискнуть, жмите на «Double», при этом на экране появится пять карт, левая — в открытую. Из оставшихся четырёх карт игрок должен выбрать одну. Если выбранная карта больше открытой — выигрыш удваивается, если меньше — деньги теряются, если карты одинаковые — ничья. Другой вариант удвоения — угадывание цвета закрытой карты. Игрок может удваивать несколько раз подряд. Некоторые автоматы также предлагают рисковать не всей суммой выигрыша, а только её половиной (Double-Half), в некоторых есть возможность учетверить выигрыш, при этом игроку потребуется угадать масть закрытой карты.

Разные онлайн-казино могут предлагать разные варианты игры на удвоение. Поэтому не исключена вероятность того, что в игре на риск будет предложено угадать цвет масти закрытой карты. А при желании увеличить выигрыш в 4 раза, потребуется угадать еще и саму масть. Также игорные заведения могут видоизменять условия риск-игры и, например, в случае проигрыша лишать игрока выигрышных денег лишь на половину (это вариант Double-Half).

Разновидности игры

В мире существует огромное количество различных версий видеопокер. Они могут различаться по:

- **Количеству линий в игре:** обычно бывает 1, 3, 4, 5, 10, 25, 50, 100 линий. При этом первоначальные пять карт сдаются на одной линии. Выбранные игроком карты фиксируются на всех линиях, а не зафиксированные карты сдаются на каждой из линий случайным образом.
- **Названию игры:** самая популярная игра — «Валеты и выше», называемая так потому что выигрышной комбинацией считается от пары валетов и выше, но существует несколько десятков других разновидностей, самые популярные из которых «Дикие двойки» (Deuces Wild — двойки служат джокерами), «Джокер покер» (Joker Poker — с добавлением джокеров), «Тузы и картинки» (Aces and Faces), «Бонус покер» (Bonus Poker), «Десятки и выше» (Tens or Better) и т. д.
- **Наличию джекпота:** существуют автоматы, где часть ставок идет на формирование прогрессивного джекпота. Величина джекпота показывается в верхней часть автомата, джекпот обычно выдается за сбор самой сильной комбинации (роял флэш) при игре пятью монетами.
- **Таблицам выплат:** таблицы выплат в каждой конкретной игре могут несколько изменяться, например, в одном автомате за каре платят 50 к 1, а в другом только 40 к 1, таким образом изменяется процент выплат автомата. В самых популярных играх может быть более десятка различных таблиц выплат, соответственно математическое ожидание может меняться от -5% до $+0,1\%$. Обратите внимание, что в большинстве видеопокеров при игре пятью монетами за старшую комбинацию (роял флэш) выплаты обычно гораздо больше, чем при игре 1-4 монетами. Например, при игре четырьмя монетами выплаты составят 800, а при игре пятью — уже 4000, то есть увеличивая ставку на 25% мы увеличиваем выплаты в 5 раз! Аналогично в автоматах с джекпотом он выдается только при игре пятью монетами. Таким образом рекомендуется игроку всегда играть пятью монетами, это может увеличить математическое ожидание на $1-2\%$.

Комбинации

Ниже вы видите таблицу выплат для так называемой версии «Валеты и выше» с полной оплатой (Full pay 6/9 Jacks or Better):

комбинация	1 фишка	2 фишки	3 фишки	4 фишки	5 фишек
Royal Flush	250	500	750	1000	4000
Straight Flush	50	100	150	200	250
Four of a Kind	25	50	75	100	125
Full House	9	18	27	36	45
Flush	6	12	18	24	30
Straight	4	8	12	16	20
Three of a Kind	3	6	9	12	15
Two pairs	2	4	6	8	10
Jacks or Better	1	2	3	4	5
нотери	1,95%	1,95%	1,95%	1,95%	0,46%

Оптимальная стратегия игры

Так как игрок в течение игры может принимать решения, то существует оптимальная стратегия игры. Оптимальная стратегия позволяет игроку достичь максимально возможного математического ожидания результатов игры (но она ни в коем случае не может гарантировать выигрыша игрока). В принципе для каждого названия игры и практически для каждой таблицы выплат оптимальная стратегия должна быть своя. Оптимальные стратегии для самых популярных игр и таблиц выплат можно найти в интернете. Также существуют программные продукты, которые рассчитывают и предоставляют игроку возможность потренироваться в игре по оптимальной стратегии для большинства разновидностей игр. Стратегия, максимально приближенная к оптимальной, которую можно применять для большинства игр, близких к «Валеты и выше» и которая даст потери лишь порядка 0,1-0,2 % дает следующие рекомендации по удержанию карт (просматривайте список сверху вниз, как только встретится комбинация, которая есть у вас на руках, оставляйте указанные карты):

1. Фул-хаус и лучше
2. 4 карты для роял флеша
3. Стрит, тройка или флеш
4. 4 карты для стрит флеша
5. Две пары
6. Старшая пара (валеты и выше)
7. 3 карты для роял флеша
8. 4 карты для флеша
9. Младшая пара (десятки и младше)
10. 4 карты к внешнему стриту
11. 2 старшие карты одной масти
12. 3 карты для стрит флеша
13. 2 старшие карты разных мастей (если больше чем 2 старшие карты, то оставить младшие из них)
14. 10/валет, 10/дама, 10/король одной масти
15. Одна старшая карта
16. Сбросить все.

Примечание: *старшие карты* — от валета до туза; *внешний стрит* — четыре карты подряд (например, 5,6,7,8,) в отличие от *внутреннего стрита*, где между четырьмя картами к стриту — дырка (например, 5,6,8,9).

Ссылки

- Правила и оптимальные стратегии популярных версии видеопокера ^[1]
- Learn Video Poker Rules and Video Poker Hand Values ^[2]
- Стратегия видео-покера ^[3]
- Video Poker bei RICHTIGSPIELEN.com — Die optimalen Video Poker Strategien ^[4]

Примечания

[1] <http://игрыказино.рф/video poker.htm>

[2] <http://onlinecasinosdoc.com/video poker-rules.htm>

[3] http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=59

[4] http://www.richtigspielen.com/video_poker.htm

Гусиные бои

Гусиные бои — почти исчезнувшая забава, которая была некогда весьма популярна на Руси наряду с боями петушиными.

Преимущественно их проводили в феврале и марте, когда снег рыхлый и мягкий. В XVIII-XIX вв. чаще всего использовали две наиболее агрессивные породы гусей: *арзамасские бойцы* и *охотничьи бойцы*.

При каждом гусаке содержали по две гусыни, которые должны быть задорными подстрекательницами, без чего гусак или вовсе не вступит в бой, или же скоро «отстранит» себя. Травля гусей происходила



«Спор» за гусыню

следующим образом: сперва с той и другой стороны выпускают гусынь и, как только они начнут задорно кричать, тотчас же пускают гусаков, которые от подстрекательства гусынь быстро сходятся, сгибают шею и, ошетилив шейное перо, расставляют крылья, берутся за попортки (охотничье техническое название кости от масла до груди) и обглаживают на них друг у друга перо и пух до кости. Бой продолжается обыкновенно около часа и, как правило, оканчивается бегством одной из сторон.

Гусиные бои — азартный вид спорта, в котором наблюдатели делали ставки на победу одного из гусей (порой весьма значительные).

По настоянию Общества покровительства животным, признавшего бои безнравственной и жестокосердной забавой, они были воспрещены в Российской империи.

В XXI веке подобные бои хоть и значительно реже, но проводятся. В частности ежегодно их можно наблюдать в Павловском районе Нижегородской области в деревне Молявино, а также во Владимирской области^[1].

Примечания

[1] Турпродукты доведут до готовности. 16.04.2012 (<http://www.rg.ru/2012/04/16/reg-cfo/turizm.html>) // Российская газета

Литература

- *Безобразов С. В.* Бои, петушиный и гусиный // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: В 86 томах (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.

Ссылки

- Гусиные бои (<http://www.youtube.com/watch?v=cy2JMgVql7E>) — видеорепортаж Сергея Мазина из Павловского района.

Джанкет-тур

Джанкет-тур (англ. *junket*- «увеселительная поездка на казенный счет») — культурно-развлекательная программа с обязательным посещением игорных заведений. Джанкет-туры проводятся за счёт казино или других игорных заведений. Организаторы оплачивают переезд игрока, питание и проживание, однако игрок обязуется отыграть определённое время и на определённых ставках, уточнённых в договоре. Этот вид туризма стал набирать популярность в Российской Федерации после принятия закона «О госрегулировании и деятельности по организации и проведению азартных игр» от 1 июля 2009 года, согласно которому осуществлялся перенос игорных заведений со всей территории страны в 4 «игровых» зоны: Приморский край, Алтайский край, Ростовскую и Калининградскую области. После вступления в силу вышеупомянутого закона наблюдался повышенный приток игроков в казино Беларуси и Украины.

Ссылки

- Джанкет-туры в казино Минска ^[1]

Примечания

[1] <http://realtservice.by/junket-tury-v-kazino-minska/>

Джекпот

Джекпот (англ. *jack pot*, *jackpot* — куш, самый крупный выигрыш) — призовой фонд в некоторых слотах, лотереях и прочих азартных играх.

Сумма выигрыша

Сумма выигрыша в джекпоте может быть либо фиксированной, либо прогрессивной (англ. *Progressive*). Если фиксированная сумма чётко определена, то прогрессивная растёт, начиная с минимальной заданной суммы и прибавляя к себе, например, некоторый определённый процент от каждой новой ставки вплоть до выпадения джекпота, после чего рост начинается снова с минимальной суммы. Обычно прогрессивный джекпот является суперпризом.

Разновидности определения победителя

Применяются различные системы определения игрока, выигравшего джекпот.

- Зависящая от определённых условий, например, комбинации символов (англ. *Symbol-driven jackpot*) или особого результата в какой-либо призовой игре (англ. *Feature event jackpot*) — обычно выплачивается при выпадении наилучшей в некотором смысле комбинации (иногда только по максимальной ставке или при соблюдении иных однозначно заданных дополнительных условий).
- «Тайна» (англ. *Mystery jackpot*) — при размещении ставки производится отчисление в фонд, и сразу рассчитывается возможность выиграть. Выполняется одним из многих способов, в числе которых следующие:
 - диапазонный (англ. *Range-based jackpot*) генерируется сумма в пределах коридора (например от 50 000 до 100 000, обычно коридор известен игроку), в процессе игры фонд, формируемый отчислениями от ставок, суммируется и сравнивается компьютером с первоначальным числом;

- если сумма переходит через целое (или кратное 10 в n степени) число, то случайное число рассчитывается таким образом, что вероятность возрастает при переходе к верхнему пределу (например в пределах 3000—5000 при переходе 4000, вероятность меньше или равна 1/1000). Если накопленный фонд не переходит, то расчёт не производится;
- случайным образом путём генерации случайного числа.
- «Двойная гашетка» (англ. *Double Trigger*) — выпадает бонусная игра, вероятность выпадения которой игроку неизвестна, но её правила являются прозрачными. То есть, чем больше ставка, тем выше вероятность выиграть (при маленьких ставках может быть невозможно).
- «Входной приз» (англ. *Door Prize*) — денежный приз, имеющий фиксированный размер, и вручаемый случайному игроку (на практике только в залах игровых автоматов).

Ссылки

Джекпот ^[1] - самые крупные выигрыши.

Примечания

[1] <http://game-sms.ru/dzhekpот>

Догон (стратегия ставок)

Догон — стратегия ставок, при которой размер каждой следующей ставки зависит от результата, достигнутого предыдущими ставками. Основная цель — возврат проигранных средств и получение некоторой прибыли. Частным случаем данной стратегии является стратегия мартингейл.

Для определения второй и последующих ставок при догоне, при условии, что все предыдущие ставки были проиграны, используется следующая формула:

$$s_n = \frac{\left(x + \sum_{i=1}^{n-1} s_i\right)}{(k - 1)}$$

где s — ставка, x — величина желаемого чистого выигрыша, если ставка будет успешной, k — букмекерский коэффициент

Пример. В данном случае делается ставка Против Lay исхода с коэффициентом 2,7:

1. + 4 — 6,8

2. + (4 * 2 + 6,8) — 25,16

3. + (4*3 + 6,8 + 25,16) — 74,7

4. + (4*4 + 6,8 + 25,16 + 74,7) — 208,6

5. ...

При такой системе прибыль достигается от каждой ставки.

Возможен и другой вариант догона, когда не прибавляется x , т.е в таком случае достигается выход в ноль при каждой проигрышной ставке и получение прибыли при выигрышной ставке.

$$s_n = \frac{\left(\sum_{i=1}^{n-1} s_i\right)}{(k - 1)}$$

Пример:только

1. + 4 — 6,8

2. + 6,8 — 11,56

3. + (6,8 + 11,56) — 31,2

4. + (6,8 + 11,56 + 31,2) — 84,25

5. ...

Данная стратегия должна применяться только в том случае, если заранее известно, что вероятность события, на которое или против которого ставят, больше или меньше вероятности, предложенной букмекерами (величина, обратная коэффициенту). Иначе говоря, по такой системе можно играть только на прогнозах каперов. Дело в том, что если мы будем играть по вероятности букмекера, то, какова бы ни была система ставок, все равно в итоге получится выигрыш ноль. Поэтому сколько бы мы не ставили догоном и какой бы ни был начальный банк, все равно наступит такая серия, что все средства будут проиграны. Если же по такой системе играть на прогнозы хороших каперов, то будет накапливаться такой выигрыш, что он сможет покрыть каждую последующую итерацию.

Ссылки

- Безопасные стратегии на bukmekerskiekontory.ru ^[1]
- Стратегия «Догон» и другие стратегии ставок в букмекерских конторах на megastavka.com ^[2]
- Игровые и финансовые стратегии ставок на strategya.com ^[3]

Примечания

[1] <http://www.bukmekerskiekontory.ru/Obygray-bukmekera/strategy1.html>

[2] <http://megastavka.com/novichkam/strategii-stavok>

[3] http://www.strategya.com/vse_strategii_stavok_na_sport/

Домино (карточная игра)

Домино́ — карточная игра. Применяется 52-карточная колода. Участвуют от 2 до 6 игроков. Цель игры — избавиться от всех карт на руках.

Всем участвующим в игре раздаётся по 7 карт, а оставшаяся колода кладётся в закрытую рядом и верхняя карта снимается. На эту карту по очереди игрок, сидящий следом за сдающим, должен положить карту либо серию карт, которые составляют последовательности с ней, вне зависимости от масти. Например: на 7 можно положить 8 либо 6, либо 6, 5, 4, либо 8, 9, 8, 7 и т. д. Туз является «поворотной» картой: его и на него можно положить и короля, и двойку.

Игрок обязан снести карту, если есть такая возможность. Если игрок не может выложить ни одну из карт, то он берёт карту из колоды. Если она подходит, то он кладёт её на кон и тянет следующую (либо выкладывает карту с рук, если теперь это возможно), если не подходит, то забирает себе и передаёт ход дальше.

Выигрывает тот, кто первым избавится от своих карт на любой стадии игры, даже если остались ещё карты в колоде. Если таких нет, то считается что игра не состоялась (ничья).

Эту игру относят к играм на скидывание карт. Сюда относится, например, мавр.

Литература

- Карточные игры на все случаи жизни. Энциклопедический справочник. Ред. М.Алимханова. М., 1992

Зернь (игра)

Зернь — азартная игра в небольшие косточки с белой и чёрной сторонами, особенно распространённая в России в XVI и XVII столетиях, а также именование самих косточек. Выигрыш определялся тем, какой стороной упадут брошенные косточки; искусники умели всегда бросать так, что они падали той стороной, какой им хотелось. Эта игра считалась предосудительной: в наказах воеводам предписывалось наказывать занимающихся ею, а саму зернь велено отбирать и сжигать. Однажды только, в Сибири, в 1667 году, зернь вместе с картами была отдана на откуп (обложена налогом).

Ссылки

- *В. Р-в*: Зернь // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: В 86 томах (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.

Игорный стол

Игорный стол — специально оборудованный стол с одним или несколькими полями, предназначенное для проведения азартных игр. Игровое поле оборудовано в соответствии с правилами азартной игры^[1].

Игорные столы обычно обтянуты сукном зеленого цвета. Одно из важных требований к столу — он не должен быть слишком ворсистым, чтобы не мешать скольжению карт, шаров и фишек. Первые специальный стол с вогнутым краем и обитый сукном был сделан для игры ломбер. Впоследствии ломберным столом стали называть любой карточный стол, обтянутый сукном. Форма, размеры, материалы из которых изготавливаются столы зависят от вида игры. Так, для покера, блэкджека, баккары, рулетки и т. д. существует свои специальные игорные столы^[2].

Примечания

- [1] ФП, 2011
[2] ЭС, 2009

Ссылки

- Игорный стол (<http://dic.academic.ru/dic.nsf/es/76844/>) // Энциклопедический словарь. — 2009.
- *Ильин А. Ю., Маргарита Кобзарь-Фролова, Ленева И. Г., Яговкина В. А.* Финансовое право. — М.: Эксмо, 2011. — ISBN 978-5-699-41560-1

Карибский покер

Карибский покер (англ. *Caribbean Poker*) — разновидность покера против дилера, которая играется в казино. Карибский покер принято ещё называть Оазис покер (Oasis Poker). Цель игрока — собрать покерную комбинацию карт старше, чем у дилера. Игрок может играть от одной до пяти рук одновременно.

Правила игры Карибский покер

По правилам Карибского покера перед раздачей дилером 5 карт, игрок делает обязательную ставку анте (ante). Карты раздаются таким образом, что соперники не видели карты друг друга. Только последняя карта дилера раскрывается.

В зависимости от карт, которые получил, игрок делает ставку (call) или прекращает игру (fold) — скидывает карты и теряет ставку анте. После этого игрок и дилер раскрывают карты. Если у дилера нет ни одной покерной комбинации или карт Туз и Король, то игрок получает выигрыш в размере анте независимо от того, какие карты собрал. В случае, если у дилера есть как минимум комбинация Туз и Король, происходит сравнение с комбинацией игрока. Выигрывает тот, у кого будет старше покерная комбинация карт.

Если выигрывает игрок, ему выплачивается выигрыш 1 к 1 по обязательной ставке анте, а по ставке bet получает приз исходя из таблицы выигрышей, которая для каждого игорного заведения уникальна. Наиболее распространена:

Покерная комбинация из карт	Выигрыш по ставке bet	Выплата по ставке джекпот
Роял Флеш (Royal Flush)	100 к 1	100 % от джекпота
Стрит Флеш (Straight Flush)	50 к 1	10 % от джекпота
Каре (Four of a Kind)	20 к 1	500\$
Фулы-хаус (Full House)	7 к 1	100\$
Флеш (Flush)	5 к 1	50\$
Стрит (Straight)	4 к 1	-
Тройка (Three of a Kind)	3 к 1	-
Две пары (Two Pairs)	2 к 1	-
Пара (One Pair)	1 к 1	-
Туз и Король (Ace & King)	1 к 1	-

Выплата по ставке джекпот производится в случае, если игрок сделал дополнительную ставку в размере 1\$. Дополнительную ставку на джекпот можно делать каждый новый раунд. Таким образом, играя в Caribbean Poker, можно сорвать джек-пот или его часть.

Ссылки

Разновидность Карибского покера — Шестикарточный покер ^[1]

Источники

- Карибский Покер (Caribbean Poker) ^[2]
- Оптимальная стратегия Карибского покера ^[3]

Примечания

[1] http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=32

[2] <http://webazart.ru/casino/games/poker/index.php?id=275>

[3] <http://www.onlinecasinos.ru/strcaribbean.htm>

Кено (игра)

Кено — азартная игра. В бывшем СССР был широко известен модифицированный вариант данной игры — государственная лотерея «Спортлото» (5 из 36, 6 из 45 или 6 из 49).

По правилам кено напоминает лотерею или бинго, в него часто играют в различных казино. В игре участвуют тотализатор, в котором находится 80 нумерованных шаров, и игровой листок, на котором игрок должен отметить от 1 до 20 номеров. После этого тотализатор выбрасывает заданное число шаров (не более 20). Чем больше совпало номеров, тем больше выигрыш игрока ^[1].

В данной игре казино имеет значительное статистическое преимущество перед игроком, в ряде случаев доходящее до 66 % ^{[2][3]}.

Предполагается, что игра кено возникла в древнем Китае во времена династии Хань в период 205—187 гг. до н. э. Китайские иммигранты завезли эту игру в США в XIX веке ^[4]. Первоначально в игре вместо цифр использовались китайские иероглифы из Тысячесловия ^[5].

Примечания

[1] Keno rules (<http://www.bodog.com/help/casino/keno.jsp>)

[2] Keno odds (http://www.homepokergames.com/keno_odds.php)

[3] Casino advantages for various games (<http://www.insidervlv.com/CasinoOdds.html>)

[4] Keno history (<http://www.violafair.com/market/hiskeno.htm>)

[5] Histoire du Keno (<http://www.casinos-enligne.com/histoire-du-keno.html>).

Ссылки

Кено (<http://game-sms.ru/keno-online>) - играть бесплатно

Критерий Келли

Критерий Келли (англ. *Kelly criterion*) — финансовая стратегия ставок, разработанная Джоном Л. Келли в 1956 году. ^[1]

Эта стратегия определяет размеры ставок в процентах от величины ваших денежных средств. Но может возникнуть ситуация когда ставка игрока будет меньше минимальной ставки букмекера. Эта стратегия сложна тем, что требует правильной оценки вероятностного исхода. ^[2]

Формула расчета оптимального размера ставки:

$$\frac{K \cdot V - 1}{K - 1} = C$$

- K — коэффициент букмекера
- V — оценка события игрока
- C — коэффициент размера следующей ставки

Пример:

- Ваш банк: 1000\$
- Коэффициент букмекера: 3
- Ваша оценка исхода события: 0.4

$$C = (3 \cdot 0.4 - 1) / (3 - 1) = 0.1$$

Ставка игрока: $1000 \cdot 0.1 = 100$.

Критерий Келли используется не только в ставках на исход спортивных событий, но и на бирже. При использовании данного метода у игрока возникают следующие проблемы:

1. При завышенной оценке исхода игрок потеряет больше денег, а при недооценке исхода он не сможет получить ту прибыль, на которую рассчитывал.
2. Используя этот метод, игрок должен ставить на события, переоцененные букмекером. Например, если он оценил исход как 50 %, то коэффициент букмекера должен быть выше 2.

При правильной оценке исходов событий банк растет быстрее любой другой стратегии, чем этот критерий и знаменит.

В связи со сложностью определения точного значения вероятности исхода события и большими колебаниями банка (вероятность разорения до $X\%$ от банка составляет $X\%$) не многие игроки рискуют использовать данную стратегию в реальных ставках.

Этот критерий известен экономистам и теоретикам-финансистам под такими именами как критерий роста капитала, стратегия оптимального роста, максимизация логарифмической полезности, «стратегия максимизации геометрического среднего портфеля» и т. д. Эдвард Торп начал практическое применение Критерия Келли ведя счёт карт в блэк-джеке, по совету Клода Шеннона ^[3], который, как и Джон Л. Келли работал в Bell_Labs ^[4]. С выработкой своей стратегии игры, игрок практически становится инвестором в инвестиционной компании и может применять для инвестирования инвестиционные правила.

Примечания

- [1] Критерия Келли (<http://stavkinasport24.com/stati/stavki-na-sport-s-primeneniye-kriteriya-kelli>)
- [2] Критерия Келли (http://www.maths.ox.ac.uk/system/files/private/active/0/The_Kelly_Criterion.pdf)
- [3] http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D0%BE%D0%BD,_%D0%9A%D0%BB%D0%BE%D0%B4
- [4] http://ru.wikipedia.org/wiki/Bell_Labs

Критерий Келли

- Критерий Келли в букмекерских конторах (<http://megastavka.com/novichkam/strategii-stavok/kriterij-kelli>)
- Kelly, J.L. Jr. "A New Interpretation of Information Rate, " Bell Systems Technical Journal, 35, (1956), 917—926 (pdf format; 101k) (<http://www.bjmath.com/bjmath/kelly/kelly.pdf>) (англ.)
- THE KELLY CRITERION IN BLACKJACK SPORTS BETTING, AND THE STOCK MARKET (<http://www.edwardothorp.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/KellyCriterion2007.pdf>)
- Критерий Келли в блек-джеке, спортивных тотализаторах и на фондовой бирже Эдвард О. Торп (<http://mymoneyclub.ru/stavki-na-sport/o-torp>).

Лудомания

Патологическое влечение к азартным играм	
МКБ-10	F63.0
МКБ-9	312.2

Лудомания (лат. *ludo* — <я> играю + др.-греч. *μανία* — страсть, безумие, влечение), **игромания**, **игровая зависимость**, **гэмблинг-зависимость** (англ. *gambling* — игра на деньги) — патологическая склонность к азартным играм; заключается в частых повторных эпизодах участия в азартных играх, которые доминируют в жизни человека и ведут к снижению социальных, профессиональных, материальных и семейных ценностей: такой человек не уделяет должного внимания своим обязанностям в этих сферах. В системе кодирования болезней МКБ-10 имеет код F63.0.



Карраваджо, Шулеры, 1594 год

В последнее время проблема азартных игр приобрела исключительно важное значение в связи с повсеместным распространением денежных игровых автоматов, открытием множества казино. Все они красиво оформлены, что способствует усилению суггестивного эффекта легкой возможности выигрыша за короткое время. Игровые автоматы давно распространены во всём мире. Так, ещё в 1970-х годах в Англии возникла проблема низкой посещаемости кинотеатров, вплоть до необходимости их закрытия, за счёт возрастающей популярности залов игровых автоматов. В США, по данным Р. Фольберг (Volberg, 1996), количество «проблемных игроков» — аддиктивных игроков, настолько зависимых от игровых автоматов, что их жизнь оказывается полностью подчинённой этой страсти, — достигает 5 % населения. Данные других исследователей (Ladouceur et al., 1999) свидетельствуют о том, что только за первую половину 1990-х годов число проблемных игроков выросло в Канаде более чем на 75 %.

В связи с этим многие зарубежные исследователи считают азартные игры серьёзной социальной проблемой, представляющей угрозу для части населения. Проблема усугубляется тем, что в процессе игры в ряде случаев возникают расслабление, снятие эмоционального напряжения, отвлечение от неприятных проблем, и игра рассматривается как приятное времяпрепровождение. На основе этого механизма постепенно наступает втягивание и развивается зависимость. Вместе с тем в литературе до сих пор не утихают споры — является ли игровая зависимость аддикцией или в большей степени одной из форм обсессивно-компульсивного расстройства (Blanco et al., 2001).

Признаки

Ц. П. Короленко и Т. А. Донских (1990) выделяют ряд признаков, характерных для азартных игр как одного из видов аддиктивного поведения. К ним относятся:

- Постоянная вовлеченность, увеличение времени, проводимого в ситуации игры.
- Изменение круга интересов, вытеснение прежних мотиваций игровой, постоянные мысли об игре, преобладание и воображение ситуаций, связанных с игровыми комбинациями.
- «Потеря контроля», выражающаяся в неспособности прекратить игру как после большого выигрыша, так и после постоянных проигрышей.
- Состояния психологического дискомфорта, раздражения, беспокойства, развивающиеся через сравнительно короткие промежутки времени после очередного участия в игре, с труднопреодолимым желанием снова приступить к игре. Такие состояния по ряду признаков напоминают состояния абстиненции у наркоманов:

они сопровождаются головной болью, нарушением сна, беспокойством, сниженным настроением, нарушением концентрации внимания.

- Характерно постепенное увеличение частоты участия в игре, стремление ко всё более высокому риску.
- Периодически возникающие состояния напряжения, сопровождающиеся игровым «драйвом», всё преодолевающим стремлением найти возможность участия в азартной игре.
- Быстро нарастающее снижение способности сопротивляться соблазну. Это выражается в том, что, решив раз и навсегда «завязать», при малейшей провокации (встреча со старыми знакомыми, разговор на тему игры, наличие рядом игорного заведения и т. д.) игровая зависимость возобновляется.

Американская классификация

В американской классификации психических расстройств (DSM-IV, 1994) диагноз патологической игровой зависимости ставится при наличии пяти и более пунктов из раздела А и пункта раздела Б.

А.

- Поглощен игрой, например, постоянно возвращается в мыслях к прошлому опыту игр, намеренно отказывается от игры или, наоборот, предвкушает и готовится к реализации очередной возможности сыграть, или обдумывает способ достать денежные средства для этого.
- Продолжает игру при все возрастающем подъеме ставок, чтобы достичь желаемой остроты ощущений.
- Предпринимал неоднократные, но безуспешные попытки контролировать свое пристрастие к игре, играть меньше или совсем прекратить.
- Проявляет беспокойство и раздражительность при попытке играть меньше или совсем отказаться от игры.
- Играет, чтобы уйти от проблем или снять дисфорию (в частности, чувство беспомощности, вины, тревогу, депрессию).
- Возвращается к игре на следующий день после проигрыша, чтобы отыграться (мысль о проигрыше не дает покоя).
- Лжет семье, врачу и другим людям, чтобы скрыть степень вовлеченности в игру.
- Совершал уголовные преступления — такие, как подлог, мошенничество, кража, присвоение чужого имущества с целью обеспечения средств для участия в игре.
- Ставит под угрозу и даже готов полностью порвать отношения с близкими людьми, бросить работу или учёбу, отказаться от перспективы карьерного роста.
- В ситуации отсутствия денег из-за игры перекладывает решение проблем на других людей.

Б.

- Игровое поведение не связано с маниакальным эпизодом.

Говоря о психологических особенностях проблемных игроков, большинство исследователей указывает на потерю контроля над собственным поведением, причем это касается всех вариантов игры — от игры на тотализаторе до игровых автоматов (англ. *O'Connor, Dickerson, 2003*). Австралийские исследователи А. Бласцински и Л. Науэр (англ. *Blaszczynski, Nower, 1997*) выделяют три подгруппы проблемных игроков:

- с нарушением поведения;
- эмоционально неустойчивые;
- антисоциальные игроки, склонные к импульсивным поступкам, подчеркивая тем самым неоднородность группы аддиктов.

Хотя болезненная страсть к азартным играм чаще наблюдается у мужчин, у женщин эта аддикция принимает более тяжелые формы. Женщины втягиваются в опасное увлечение в три раза быстрее и тяжелее поддаются психотерапии. В отличие от мужчин, женщины подпадают под зависимость от азартных игр в более зрелом возрасте, и по другим причинам. Наиболее распространенная из них — личные проблемы, от которых они пытаются уйти в игру. Наиболее часто это происходит в возрасте от 21 до 55 лет, и в 1-4 % случаев страсть

принимает такие формы, при которых необходима помощь психиатра. Каждый третий патологический игрок — это женщина. Так, в недавнем сравнительном исследовании 70 проблемных игроков-мужчин и 70 игроков-женщин показало более прогредиентное развитие аддикции у женщин по стадиям: социальная игровая зависимость; интенсивная игровая зависимость; проблемная игровая зависимость. Половые различия между мужчинами и женщинами заключались также в том, что игровой зависимости у женщин чаще сопутствовало депрессивное расстройство, а у мужчин — алкоголизм (англ. *Tavares et al., 2003*).

Следует отметить, что лица, участвующие в игре, сравнительно часто злоупотребляют алкоголем и другими психоактивными веществами, то есть включаются в комбинированные формы аддиктивного поведения. Для «игроков» типичны трудности межличностных отношений, частые разводы, нарушение трудовой дисциплины, частая смена работы.

Факторы, предрасполагающие к игровой зависимости

Существуют факторы, предрасполагающие к игровой зависимости (Короленко Ц. П., Дмитриева Н. В., 2000):

- неправильное воспитание в семье
- участие в играх родителей, знакомых
- стремление к игре с детства (домино, карты, монополия и т. д.)
- вещизм
- переоценка значения материальных ценностей
- фиксированное внимание на финансовых возможностях
- зависть к более богатым родственникам и знакомым
- убеждение в том, что все проблемы можно решить с помощью денег

Американский исследователь А. Пастернак (*Pasternak, 1997*), в свою очередь, в качестве факторов риска выделяет:

- принадлежность к этническому меньшинству
- отсутствие семейного статуса
- депрессию
- а также различные варианты химической аддикции

По мнению биологов из Университета Кентукки, у части животных существует некий базовый образец поведения или даже биологический механизм, который обуславливает появление игромании. Например, голуби предпочитают нерегулярную, но обильную пищу, несмотря на то, что небольшое количество регулярной пищи в целом на 50 % больше случайных выигрышей.

Стадии развития игровой зависимости

Р. Кастер (*Custer, 1984*) выделил три стадии развития игровой зависимости:

- стадию выигрышей;
- стадию проигрышей
- стадию разочарования.

Стадия выигрышей представлена следующими признаками: случайная игра, частые выигрыши, воображение предшествует и сопутствует игре, более частые случаи игры, увеличение размера ставок, фантазии об игре, очень крупный выигрыш, беспричинный оптимизм.

Для стадии проигрышей характерны: игра в одиночестве, хвастовство выигрышами, размышления только об игре, затягивающиеся эпизоды проигрышей, неспособность остановить игру, ложь и сокрытие от друзей своей проблемы, уменьшение заботы о семье или супруге, уменьшение рабочего времени в пользу игры, отказ платить долги, изменения личности — раздражительность, утомляемость, необщительность, тяжелая эмоциональная обстановка дома, одалживание денег на игру, очень большие долги, созданные как законными,

так и незаконными способами, неспособность оплатить долги, отчаянные попытки прекратить играть.

Признаками стадии разочарования являются: потеря профессиональной и личной репутации, значительное увеличение времени, проводимого за игрой, и размера ставок, удаление от семьи и друзей, угрызания совести, раскаяние, ненависть к другим, паника, незаконные действия, безнадежность, суицидальные мысли и попытки, арест, развод, злоупотребление алкоголем, эмоциональные нарушения, уход в себя.

Развитие фаз

В. В. Зайцев и А. Ф. Шайдулина (2003) описали развитие фаз и поведение пациентов, составляющих так называемый игровой цикл, понимание которого важно для формирования психотерапевтических задач при работе с проблемными игроками.

Фаза воздержания характеризуется воздержанием от игры из-за отсутствия денег, давления микросоциального окружения, подавленности, вызванной очередной игровой неудачей.

Фаза «автоматических фантазий», когда учащаются спонтанные фантазии об игре. Игroman проигрывает в своем воображении состояние азарта и предвкушение выигрыша, вытесняет эпизоды проигрышей. Фантазии возникают спонтанно либо под влиянием косвенных стимулов.

Фаза нарастания эмоционального напряжения. В зависимости от индивидуальных особенностей возникает тоскливо-подавленное настроение, либо отмечаются раздражительность, тревога. Иногда это настроение сопровождается усилением фантазий об игре. В ряде случаев оно воспринимается пациентом как бессодержательное и даже направленное в сторону от игры и замещается повышением сексуального влечения, интеллектуальными нагрузками.

Фаза принятия решения играть. Решение приходит двумя путями. Первый из них состоит в том, что пациент под влиянием фантазий в «телеграфном стиле» планирует способ реализации своего желания. Это «очень вероятный для выигрыша», по мнению игromана, вариант игрового поведения. Характерен для перехода первой стадии заболевания во вторую. Другой вариант — решение играть приходит сразу после игрового эпизода. В его основе лежит иррациональное убеждение в необходимости отыграться. Этот механизм характерен для второй и третьей стадий заболевания.

Фаза вытеснения принятого решения. Интенсивность осознаваемого больным желания играть уменьшается, и возникает «иллюзия контроля» над своим поведением. В это время может улучшиться экономический и социальный статус игрока. Сочетание этих условий приводит к тому, что пациент без осознаваемого риска идет навстречу обстоятельствам, провоцирующим игровой срыв (большая сумма денег на руках, прием алкоголя, попытка сыграть для отдыха и т. д.).

Фаза реализации принятого решения. Для неё характерно выраженное эмоциональное возбуждение и интенсивные фантазии о предстоящей игре. Часто игromаны описывают это состояние как «транс», «становишься как зомби». Несмотря на то, что в сознании пациента ещё возникают конструктивные возражения, они тут же отменяются иррациональным мышлением. У игрока доминируют ложные представления о возможности контролировать себя. Игра не прекращается, пока не проигрываются все деньги. Затем начинается фаза воздержания и запускается новый цикл.

Ошибки мышления

В. В. Зайцев и А. Ф. Шайдулина (2003) уделяют особое внимание так называемым «ошибкам мышления», которые формируют иррациональные установки игроков. Ошибки мышления бывают стратегическими, обуславливающими общее положительное отношение к своей зависимости, и тактическими, которые запускают и поддерживают механизм «игрового транса».

К стратегическим ошибкам мышления относятся следующие внутренние убеждения:

- Деньги решают все, в том числе проблемы эмоций и отношений с людьми.
- Неуверенность в настоящем и ожидание успеха вследствие выигрыша, представление о возможности уничтожить жизненные неудачи успешной игрой.
- Замещение мыслей о контроле над собственным будущим фантазиями о выигрыше.

К тактическим ошибкам мышления относятся:

- Вера в выигрышный — фартовый — день.
- Установка на то, что обязательно должен наступить переломный момент в игре.
- Представление о том, что возможно вернуть долги только с помощью игры, то есть отыграть.
- Эмоциональная связь только с последним игровым эпизодом при даче себе самому слова никогда не играть.
- Убеждение о том, что удастся играть только на часть денег.
- Восприятие денег во время игры как фишек или цифр на дисплее.
- Представление о ставках как о сделках.

Эпидемия игромании

В связи с повсеместным распространением игровых автоматов и отсутствием контроля, в частности, возрастного, в игровых залах России среди населения практически во всех возрастных группах началась своеобразная эпидемия игромании. Подростки не оказались в стороне от неё. У последних имеются свои особенности игровой зависимости. Исследование особенностей игры среди подростковой популяции в 10000 человек в возрасте от 12 до 13 лет из 114 школ в Англии и Уэльсе показало, что подростки играют практически в те же игры, что и взрослые. Вместе с тем подростки предпочитают игровые автоматы (fruit machines), а также билеты национальной лотереи. По данным австралийских исследователей, более 5 % подростков могут быть отнесены к проблемным игрокам (Fisher, 1999).

П. Дельфабро и Л. Трапп (Delfabbro, Thrupp, 2003), рассматривая социальные детерминанты, способствующие возникновению подростковой игромании, указывают на факт игровой зависимости среди родителей, а также положительное отношение к игре в семье. Говоря о факторах, препятствующих подростковой игромании, исследователи отмечают воспитание в семье таких качеств, как умение сохранять свои деньги, составлять и поддерживать бюджет.



Зал игровых автоматов в казино

Примечания

Ссылки

- Лудоман.инфо — как избавиться от игровой зависимости (<http://ludoman.info>)

Мартингейл

Мартингэйл (**мартингал**, от фр. *martingale*) — система управления ставками в азартных играх.

Суть

Суть системы заключается в следующем:

- Начинается игра с некоторой заранее выбранной минимальной ставки.
- После каждого проигрыша игрок должен увеличивать ставку так, чтобы в случае выигрыша окупить все прошлые проигрыши в этой серии, с небольшим доходом. (К примеру 1-2-4-8-16-32-64 и т.д). При соблюдении последовательности прибыль игрока при выигрыше будет равна начальной ставке.
- В случае выигрыша игрок должен вернуться обратно к минимальной ставке.

Используя систему мартингейл, игрок не получает преимущества, он всего лишь перераспределяет свой выигрыш. Игрок проигрывает редко, но помногу, а выигрывает часто, но помалу.

История и этимология

Система мартингейл известна не позднее чем с середины XVIII века, причём под современным названием (также стратегию называли «мартингалом Даламбера», хотя нет никаких свидетельств тому, что Даламбер имел к стратегии отношение).

Иногда ошибочно утверждается, что система названа в честь удачливого картёжника XIX века, который был завсегдатаем казино Французской Ривьеры. Возможно, название восходит к жаргону окситанских картёжников, где *la martengalo* означало «[играть] абсурдным образом». В свою очередь, слово *martengalo* означало жителей города Мартиг, служивших в анекдотах образами наивных простаков.^[1]

Современное использование

Современный метод анализа основан на простом угадывании будущих изменений. Для этого используются множество способов, которые призваны увеличить вероятность правильного выбора, но используют совсем не очевидные расчеты. По сути, предыдущие расчеты не изменяются, несмотря на то, что они дали отрицательный результат. Именно этим методом часто пользуются в тактиках торговли, так как он легко автоматизируется и легко поддается статистическому анализу.

В рулетке мартингейл используют в основном при ставках на «равные шансы»: красное/чёрное, чётное/нечётное. При этом в случае проигрыша каждая последующая ставка равна удвоенной предыдущей.

Пример

Условия: орлянка (вероятность орла/решки = 0,5), ставим всё время на орла, в случае проигрыша удваиваемся. Имеется начальный капитал на серию из n ставок.

Вероятность разорения: $0,5^n$. Вероятность выигрыша: $1 - 0,5^n$.

Теперь, для примера, в цифрах: начальная ставка 1 доллар, имеется капитал на $n = 10$ удваивающихся ставок, то есть 1023 доллара.

Результат 10 бросков может быть всяким: могут выпасть все решки, могут все орлы, могут 5 орлов, потом 5 решек, могут 5 решек, а потом 5 орлов и т. д., всего возможны $2^{10} = 1024$ комбинации. Все эти комбинации равновероятны, и вероятность каждой из них равна $\frac{1}{1024}$. При этом из всех возможных комбинаций только одна приведёт к разорению: 10 решек, то есть вероятность разорения равна $\frac{1}{1024}$.

Вероятность выигрыша, то есть любой другой комбинации, кроме десяти решек, равна $1 - \frac{1}{1024} = \frac{1023}{1024}$.

Отношение вероятности разорения к вероятности выигрыша равно $\frac{1/1024}{1 - 1/1024} = 1/1023$.

Размер возможного выигрыша в серии составляет 1 доллар. А рискуем мы всем капиталом, равным 1023 долларам, то есть соотношение выигрыш/риск (1/1023) равно соотношению вероятностей разорения и выигрыша. Если разыгрывать бесконечное число серий подряд, то в среднем каждую 1024-ю серию вы будете проигрывать, теряя на ней весь выигрыш от предыдущих 1023 серий, и в итоге останетесь при своих. Математическое ожидание игры равно 0.

В реальности же в рулетке будет время от времени выпадать zero, делая проигрыши гораздо более частыми и превращая игру в игру с отрицательным матожиданием, и в итоге разорение станет только делом времени (см. Задача о разорении игрока).^[2] Программа для Perl v5.8xx, моделирующая игру в рулетку с использованием алгоритма мартингейла, позволяющая определить вероятность выигрыша желаемой суммы, при указании основных условий:

- начальная сумма, желаемая сумма;
- минимальная сумма ставки;
- максимальная сумма ставки;
- наличие полей ZERO.

```
$| = 1 ; # отключить буфер вывода
$, = "\t" ; # разделитель списков при выводе
$\ = "\n" ; # разделитель строк при выводе

my $start_amount = 1e3 ; # начальная сумма
my $awaiting = $start_amount * 1.8 ; # желаемая сумма
my $bet = 20 ; # минимальная ставка
my $max_bet = 100 ; # максимальная ставка в казино
my $coeff = 1.6 ; # коэффициент повышения ставки
my $sectors = 38 ; # количество секторов рулетки
my $zeros = 0 ; # количество полей ZERO на рулетке
my $color_count = 2 ; # количество мастей на рулетке, кроме ZERO (
"чёрного" и "красного" )
my $colors = $sectors - $zeros ; # количество секторов не ZERO на
рулетке
my $color = 1.0 - $colors / $sectors / $color_count ; # вероятность
```

```

выпадения загаданной масти
my $zero = $zeros / $sectors ; # вероятность выпадения ZERO
my $tests = 1e2 ; # количество тестов
my $wins = 0 ; # количество выигрышей

for ( my $i = 0 ; $i < $tests ; $i ++ ) { # проводим серию тестов
    my $amount = $start_amount ; # начальная сумма
    my $cbet = $bet ; # текущая ставка
    my $j = 0 ; # текущий шаг игры

    until ( $amount <= 0 ) { # играем, пока на счету есть деньги
        if ( rand ( ) < $color ) { # не угадали масть или выпал ZERO?
            $amount -= $cbet ; # отдаём проигрыш
            $cbet *= $coeff ; # поднимаем ставку в размере
            принятого коэффициента ( например, удваиваем )
            $cbet = $max_bet if $cbet > $max_bet ; # ограничение
            на максимальную ставку
            $cbet = $amount if $cbet > $amount ; # если поднимать
            нельзя, так как нет таких денег, то выбираем всю сумму
            next ( ) ;
        }

        $amount += $cbet ; # получаем выигрыш

        if ( $amount >= $awaiting ) { # играем, пока не выиграем
            желаемую сумму
            $wins ++ ; # считаем партию выигранной
            last ( ) ;
        }

        $cbet = $bet ; # сбрасываем текущую ставку на начальную
    }
}

printf ( 'Выигрыш к проигрышу: %.02f' , $wins / $tests ) ;

```

Однако, в случае, когда выбирается стратегия "после проигрыша делаем ставку, равную всему проигрышу плюс дельта", при определённом дельта (а именно больше 1/3 от суммы первых двух ставок) математическое ожидание выигрыша становится больше нуля, т.е. система начинает **теоретически** работать **на неограниченной последовательности ставок** (выбираемом игроком, а не навязываемом) и **неограниченном бюджете**.

Но условие неограниченной последовательности ставок делает классическую стратегию Мартингейл также выигрышной, что является теоретическим фактом; в реальности не бывает неограниченных бюджетов и неограниченных последовательностей. Более того, приведенный способ совпадает с классическим, если вторая ставка равна удвоенной первой.

Примечания

- [1] R. Mansuy. The Origins of the Word «Martingale» (<http://www.jehps.net/juin2009/Mansuy.pdf>) JEHPS 5(1), 2009. P. 1-10 (переведённая на английский статья R. Mansuy. Histoire de martingales // Mathématiques & Sciences Humaines, 43(169), 2005(1). P. 105—113.
- [2] Probability and Stochastic Applications Processeswith (http://www.math.harvard.edu/knill/teaching/math144_1994/probability.pdf)

Ссылки

- Мартингейл – финансовая стратегия ставок в букмекерских конторах (<http://megastavka.com/novichkam/strategii-stavok/martingejl-finansovaya-strategiya-stavok>)
- Почему Мартингейл не работает в рулетке (http://www.onlinecasinos.ru/articles/avoid_martingale.htm)

Международная федерация покера

Международная Федерация Покера (англ. International Federation of Poker *IFP*) — Некоммерческая организация, цель которой заключается в том, чтобы быть «глобальным руководящим органом покера». IFP включён в качестве юридического лица в соответствии со статьями 60-79 Швейцарского Гражданского Кодекса. Штаб-квартира Международной Федерации покера находится в Лозанне. Целью IFP является содействие развитию покера по всему миру, обеспечить его признание как разумного вида спорта, который построен на психологии и стратегическом мышлении, также, чтобы люди играли в покер без дискриминации по признаку расы, пола и вероисповедания. Международная Федерация покера входит в состав международной ассоциации интеллектуального спорта.

История

IFP основана 29 апреля 2009 года, структурирована как Международная Федерация спорта и признаётся Спортивным арбитражным судом.^[1]

Примечания

- [1] <http://www.pokerfederation.ru/ru/federationblog/newsitem626>

Напёрстки (игра)

Напёрстки — азартная игра, в которой участвуют два человека: ведущий и игрок. У ведущего имеется три одинаковых непрозрачных напёрстка, под один из которых он прячет маленький шарик, после чего быстро меняет напёрстки местами. Затем игроку предлагается угадать, под каким из напёрстков находится шарик.

История

Игра в напёрстки была известна ещё в Древней Греции.^[1] Название *игра в напёрстки* появилось в 1790-е годы, в Англии, где для игры стали использовать швейные напёрстки. Раньше вместо напёрстков использовались скорлупа грецкого ореха и крышечки от бутылок.

Мошенничество было постоянным атрибутом игры, по крайней мере, в течение всего XIX века, когда профессиональные шулеры стали находить простаков во время своих путешествий и около ярмарок. Из-за опасений ареста и в поисках простаков шулеры постоянно кочевали из города в город, не задерживаясь надолго в одном месте.

Мошенничество

Игра обычно является азартной, то есть ведётся на деньги, и зачастую является формой мошенничества, так как, несмотря на всю внимательность игрока, ловкость рук позволяет ведущему спрятать шарик, убрав его из-под напёрстка. Изредка сценарий игры выглядит так: игрок выигрывает несколько раз подряд, а когда ставка становится достаточно велика, ведущий прибегает к шулерству и забирает все деньги. Хотя гораздо чаще игроку выигрывать не дают вообще. Когда он проигрывает первый раз, ему предлагают отыграться, и пытаясь отыграться, он проигрывает всё больше и больше денег.

Обычно у напёрсточника есть помощники, изображающие простых людей, которые тут же «выигрывают» всё то, что проигрывает жертва. Благодаря этому приёму, если полиция арестовывает напёрсточника, то денег у него не находят. Посмотреть, как выглядит этот приём, можно в фильме «Трест, который лопнул».

Часто вместе с напёрсточником в мошенничестве участвуют и «быки» (охрана напёрсточника). Они нужны на случай, если жертва заметит обман и будет пытаться вернуть свои деньги силой. В начале игры быков можно заметить где-нибудь на расстоянии, близко они обычно не подходят, чтобы не отпугивать жертву своим внешним видом.



Предположительно Иероним Босх *Фокусник*.

Картина изображает фокусника манипулирующего чашками и шариками, как это практикуется со времен древнего Египта. Игра в напёрсток происходит от этого старинного фокуса. На переднем плане карманник, который работает на фокусника, обворовывает зрителя, который наклонился, чтобы лучше разглядеть манипуляции фокусника.

Мошенничество для «умных»

В связи с тем, что масса населения уже знает, что напёрсточник прячет шарик в руке и выиграть у него невозможно, мошенниками иногда применяется схема «для умных». «Умному» мошенники предлагают стать одним из них, изображать толпу и выигрывать у напёрсточника то, что будут ему проигрывать. В роли подставного будут участвовать помощники напёрсточника из «простых людей» (см. выше). Однако подставные будут постоянно выигрывать, а «умный» постоянно проигрывать, до тех пор пока у «умного» не кончатся деньги или он не поймёт, что стал жертвой мошенников. Тогда к нему приближаются «быки» из охраны напёрсточника и по-хорошему просят удалиться.

«Напёрстки» в кино

- «На Дерибасовской хорошая погода, или На Брайтон-Бич опять идут дожди (фильм)» — в фильме комически показана игра в напёрстки.
- В Форт Байяр (телеигра) наперстки были одним из испытаний.
- «Просто Америка» («Just Like America»)
- «Тульский Токарев» (сериал)
- «Фанат» (фильм)
- «Рэкетир» (фильм)
- В мультсериале «Аладдин», Страж предлагает в качестве финального испытания выиграть у него в напёрстки. Зная секрет игры, Аладдин берётся за один, в то время, как его друзья — Абу и Яго поднимают два оставшихся. Стражу приходится в первый раз признать своё поражение (очевидно, шарика не было ни под одним).
- «Игла» (фильм)
- Улицы разбитых фонарей — 1 (серия «Попутчики»)
- Время жестоких (сериал)
- Три богатыря на дальних берегах Гомума - гигантская горилла ищет богатырей в хижинах, что очень напоминает игру в напёрстки.

«Напёрстки» в компьютерных играх

- В игре Tarrege бонусный уровень представляет собой игру в напёрстки — требуется найти банку, которую «плохой» не брал в руки.
- В игре Beyond Good and Evil главной героине предоставляется возможность сыграть в напёрстки (точнее, в их увеличенную копию). Компьютер при этом играет честно.
- В игре «Ворона, или Как Иван-Дурак за кладом ходил» первый уровень заключается в том, что Кот ученый в киоске «Лукоморье» предлагает игроку угадать, под каким глиняным горшком находится яблоко.
- В комнате-казино из The Binding of Isaac встречается наперсточник, прячущий награду под черепом-наперстком. Шанс победы зависит от внутриигровой «удачи». При проигрыше из черепа вылетает агрессивная муха.
- В игре Watch Dogs на улицах города можно сыграть в напёрстки.

Примечания

[1] cups and balls trick (<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/539702/shell-game>) Encyclopaedia Britannica.

Настольные игры инков

Настольные и азартные игры у инков доколумбового периода в цивилизации Инков.

История исследований

Об играх доколумбовых андских культур известно крайне мало. Практически ничего не говорится о них в книгах *«История настольных игр помимо шахмат»*^[1] и *«Настольные игры на досках в различных цивилизациях»*^[2], дающих широкий обзор игр со всего мира, древних и современных. Известны игры ацтеков с шариком и костями, в особенности — патолли, гоночная игра.

Именно из-за народных похоронных ритуалов такие американцы, как Норденскёльд, Карстен, Риве^[3] встретили игры, в которые до сих пор играют индейцы некоторых отдалённых деревень Перу и Эквадора. Там они увидели применение весьма типичных пирамидальных костей и практику ритуально-азартных игр для распределения вещей умершего. Они поняли, что эти игры, возможно, игрались ещё во времена инков, и попытались найти побольше деталей. Но хотя они и нашли некоторые интересные источники, их поиски — как этнологические, так и текстовые — были неудовлетворительны. Первым учёным, попытавшимся сделать обзор инкских игр, была Эмилия Ромэро, опубликовавшая в 1941 году статью, а затем выпустившая в Мексике брошюру^[4]. В основном, для представления собранного ею она использовала так называемых испанских «летописцев». Но она не смогла объяснить, какими эти игры были. Но сравнение с играми в кости и настольными играми других цивилизаций всё же помогает отследить, на что были похожи игры, игравшиеся инками. Можно, также, принять во внимание и археологические находки, хотя одни из них весьма спорны и, вероятнее всего, являются абаками — счётными устройствами. Пониманию того, как шла игра, могут помочь и этнологические обзоры.

Испанские летописцы

У андских цивилизаций не было письменности. Соответственно, нет и записей, которые могли бы дать нам описание игр, в которые играли в доколумбовой Южной Америке. А в отличие от Центральной Америки, нет здесь и картинок: культура инков не любила изображений повседневной жизни. Поэтому в первую очередь приходится полагаться на записи, которые делали об увиденном испанцы. При этом надо учитывать, что они имели дело лишь с поздними инками, правившими в современных Перу и Эквадоре и некоторых частях Боливии и Чили в XV в. и начале XVI в., и которым предшествовали другие цивилизации: королевство Чиму (X—XIV вв.), цивилизации Вари и Тиауанако (VII—IX вв.), Моче и Наска (100 г. до н. э. — 600 г. н. э.), и это лишь немногие из них. Об играх, в которые играли эти люди, нам не известно практически ничего, исключая людей мочика, оставивших нам множество изображений своей повседневной жизни на своих искусно разукрашенных вазах.

В начале XX в. имелось очень мало напечатанных испанских текстов, имеющих отношение к древнему Перу. Конкистадоры не интересовались инкской культурой, а их отчёты имели отношение лишь к их собственным делам. Единственным источником, дающим детальное описание повседневной жизни инков, была книга Отца Бернабэ Кобо *«История Нового Света»*, написанная в 1653 г., но изданная лишь в 1890—1893 гг. — *«наилучшее и полнейшее из существующих описаний инкской культуры»*, согласно Роуе (en:John Howland Rowe). В ней мы находим главу (Кн. XIV, Гл. 17) «об играх, которые у них были для развлечения». Книга Мартина де Муруа *«История происхождения и подлинная генеалогия инкских королей Пиду»* — наш второй главнейший источник — была опубликована лишь в 1922—1925 гг., в неудачном издании в Лиме (даже имя автора напечатали с ошибкой: Моруа!). Удивительно иллюстрированный манускрипт Вамана Пумы — Гуамана Пумы (Waman Puma) всё ещё пылится на полках Датской Королевской Библиотеки.

Положение изменилось прямо перед 2-й Мировой Войной. В 1936 году в Париже была издана «Новая хроника и доброе правление» Фелипэ Вamana Пума де Айялы (написанна ок. 1615 г.) — в факсимильном издании, хотя и без замечаний и без содержания, а в 1946 году Бэйле (C. Baule) сделал исправленное издание «Истории...» Муруа по оригинальному манускрипту из Иезуитских Архивов. Даже работы Отца Кобо были опубликованы в 1956 г. в лучшем издании. Вскоре в «Веллингтонских Бумагах» была обнаружена другая, более длинная версия «Истории» Муруа, которую опубликовали в 1962—1964 гг. Про игры там так ничего и не было. Наконец, в Мехико в 1980 году было опубликовано аннотированное (и с содержанием) издание «Новой Хроники» Вamana Пумы. Все эти источники не особо информативны. Прославленный полу-инкский-полу-испанский писатель Гарсиласо де Ла Вега в своих «Подлинных комментариях об Индиях» (1609) даёт лёгкий намёк на игры инков. Из вышеупомянутых авторов, Вaman Пума приводит 2 загадочных списка и интересный рисунок (который мы позднее рассмотрим). Лишь Кобо и Муруа (в более короткой и более ранней версии) дают широкое описание реальных игр, хотя их описания и не совпадают.

У Эмилии Ромэро была великолепная идея добавить к этим текстам огромные словари местных языков, кечуа и аймара, составленные в конце XVI — начале XVII вв. Испанские миссионеры быстро поняли, что если им охота обратить индейцев в христианство, то они должны научиться говорить на их языках. Инки уже распространили единый язык — кечуа, который испанцы называли «главным языком инков» (этот язык жив и поныне, и на нём говорят миллионы людей в Перу и Боливии). Они быстро составили грамматику и словари — уже в середине XVI в., в то время, когда даже европейские языки не были столь хорошо изучены. Во всех этих словарях приводились статьи об играх с коротким описанием на кастильском. Самый ранний из них — словарь кечуа Доминго Санто-Томаса «*Lexicon o vocabulario de la lengua general del Perú*» (Вальядолид, 1560). Затем появился «*Arte y vocabulario en la lengua general de Peru llamada quichua*» (Лима, 1586), приписываемый Хуану Мартинесу. Главным словарём кечуа был «*Vocabulario de la lengua general de todo el Perú, llamado lengua qquichua o del Inca*» Диего Гонсалеса Ольгина (Лима, 1608). За ним последовал «*Arte de la lengua quichua*» Диего де Торрес Рубио (Лима, 1619). И хотя кечуа и был самым широко распространённым языком империи инков, не был забыт и широко распространённый на юге империи язык аймара. Итальянский Отец Лудовико Бертонио опубликовал свой «*Словарь языка аймара*» (Лима, 1612). Это — самый информативный из источников по некоторым играм. Но все эти источники предлагают лишь слова. И их описания, если и присутствуют, то весьма смущают. Создаётся странное ощущение, что у инков был широкий спектр как игр с костями так и настольных игр: можно привести список примерно из дюжины названий. Однако это может быть заблуждением, так как, вопреки общему мнению, кечуа был — и остаётся — разделён на несколько диалектов, из которых «главный язык инков» был лишь доминирующим. Очевидно, что в этом списке есть синонимы из различных диалектов, с которыми испанцы вошли в контакт. Но вот общая категоризация игр, которые я собрал: очевидно, что есть чисто «игры в кости», игры-гонки и игры в охоту или войну. В таком порядке я их и опишу, приводя их различные найденные имена и произношения (в кечуа нет стандартного произношения, и у каждого автора с XVI в. есть своё собственное произношение!). Из-за увлечений инков у нас нет вспомогательных изображений, а археологические находки столь редки, что использовать их можно с трудом — но далее мы всё же обсудим некоторые из них. Этнология, оказавшаяся столь полезной в понимании игр ацтеков, здесь сильно разочаровывает. Однако, как мы увидим, сравнение с соседними культурами — такими, как мапуче и арауканы — даёт некоторые ключи к пониманию того, как некоторые из игр инков игрались.

Инвентарь инкских игр

Инкские игральные кости

Инкские игральные кости пичка (пичка, писка, пичка, пичика) [pichqa (pichka, pisca, pichsa, pichica)] и вайру (уайру, гуайро) [wayru (huairu, guayro)]. У инков были особые 6-гранные пирамидальные игральные кости, которые они использовали как для чисто азартных игр, так и для игр-гонок. Есть лишь одна игра, упомянутая и описанная у всех летописцев и во всех словарях, хотя и под двумя именами: пичка (кеч. «5») и вайру. Инкские игральные кости найдены в археологических раскопках, а этнологи привели современные примеры.

Вслед за Лопесом де Гомара (1552), Отец Кобо^[5] говорит, что имя пичка носили игральные кости: они играли одной костью с пятью точками. Муруа^[6] описывает её, как волчок, добавляя далее, что индейцы играли одной костью, называемой пичка, со сторонами, содержащими: 5 точек, 1 точку, 2 точки, 3 точки, плюс «сторона 4»; поперечная вершина являла собою «5», а низ кости — «20» (III, 25). Согласно Гонсалеса Ольгина^[7], «пичкана — это 6-гранный кусочек дерева». Именно такие объекты этнологи (Rivet 1925; Karsten 1930; Hartmann & Oberem 1968; Hocquenghem 1979) и археологи^[8] и нашли. Костью «пичка» играли простую игру в кость, в которой победителем становится набравший больше очков, или же в гоночную игру^[9].

Другое название этой кости — вайру, но удовлетворительного объяснения этой дифференциации нет. Гонсалес Ольгин (1608) приводит оба названия, как синонимы: «Уайру. Пичка. Игра местных жителей», добавляя: «Уайру. Самое большое очко (в играх), или наилучшее для выигрыша». У Санто Томаса (1560) есть слово гуайрони со значением «играть в игру наудачу» или «играть в игры с костями». Словарь 1586 года определяет уайру, как «фишка, или азартная игра индейцев», а пичка, пичкана — как «некий вид индейской игры». В языке аймара эти слова примерно такие же: Бертонио^[10] приводит две очень похожие настольные игры — уайриситха и пискаситха^[11].

Очевидно, что в вайру/пичка играли в связи с похоронами. Уже в начале XVII в. Отец Арриага^[12] заметил, что в писка играли, чтобы продолжать наблюдение за телом покойного (маленькими счётными палочками с различными полосками). Хуан де Веласко^[13] утверждает, что пятисторонней уайру («большую игральную кость из кости с пятью точками») предпочитали играть в ноябре. Это ритуальное применение игральной кости уайру отмечено многими этнологами^[14]. Риве думал, что пичка была распространена в Перу, а вайру доминировала в Эквадоре. Инкская игровая кость, возможно, не очень стара: у мочика, игры которых показаны на расписных вазах, её, видимо, ещё не было. Вместо костей они использовали двухцветные фасолины. Интересно отметить, что изначально слово вайру было названием чёрно-белой фасоли (*Erythrina americana*).

Удивительно, что словари дают разные названия для игральной кости инков. Согласно Бертонио чунка (кеч. «10») — это её двойник в языке аймара: «Чунка: пальмовый орех для игры». В этом же словаре есть слово *ссанскалли* (*kankallu, kancalla*) для игровой кости из дерева; в современном аймара слово *канкалья* значит «игровая бабка» (De Lucca 1983: 'taba, astrágalo, hueso del pie': бабка, полукруг, игральная кость). Поль Риве указал, что эта кость называется на диалекте Куско, также, тава, тауа, тагуа; он видел в этом слове источник испанского слова *таба*^[15]. Но это весьма спорно, так как согласно другим источникам этот термин происходит от арабского игрового термина *tâb*^[16].

Настольные игры

Из литературных свидетельств известно, что у инков было несколько видов настольных игр; большинство из них — игры гоночного типа.

Игры-гонки

«Летописцы» дают примерно 6 различных названий того, что, очевидно, является гоночными играми, то есть настольными играми с игровой костью. Некоторые из них, должно быть, синонимы. Из них часто упоминается чункана (от чунка — кеч. «10»), и реже — аукай, таканако, аланкола/ункунья. Слова пичка/вайру, видимо, тоже означали реальные настольные игры. И во всех этих играх была нужна лишь одна инкская игральная кость.

- Aukay (awkai, aucai)^[17] = takanako?^[18]

У Муруа эта игра представлена так: «аукай — это сложная игра с доской и разноцветными фасолинами; очки в ней считаются бросанием писка, и это очень приятная игра». В классическом кечуа слово ауккай имело значение «война»^[19]. И хотя Муруа — единственный автор, упоминающий эту игру, его описание очень близко к описанию таканако у Кобо. В языке аймара, согласно Бертонио^[20], слово аukatтана означало доску аланкола.

- Chungani, chuncani^[21], chuncana^[22], chuncaucuna, scullu chuncana, chuncara^[23]

Это — гоночная игра, игравшаяся на 5 квадратах с разноцветными фасолинами и костью пичка. Счёт шёл десятками, от 10 до 50. И хотя полного её описания нет, это наиболее хорошо задокументированная гоночная игра. У Санто-Томаса^[24] мы находим слово чунгани со значениями «игра на удачу» и «играть в карты». Словарь 1586 г. даёт: «Чункана. Вид игры на удачу» и «Cullu chuncana. Шахматы и нарды — от ккулю = дерево». Гонсалес Ольгин (1608) всё это повторяет, добавляя «чункана куна — игровой инструмент»; Лара^[25] даёт «чунканакунa — инструменты и предметы, применяемые в игре». И опять Бернабэ Кобо даёт самое детальное описание этой игры: «чункара [ошибочное произношение для чункана?] — ещё одна игра с пятью маленькими выемками в плоском камне или в доске: игралась с разноцветными фасолинами; когда бросалась кость, в соответствии с результатом, они передвигали эти фасолины из одного поля в другое до самого конца; первый квадрат имел значение 10, а цена каждого следующего возрастала на 10, так что 5-й означал 50». Отметим, что Муруа об этой игре умалчивает. Похоже, чунка имела для игроков особое значение. Согласно Гарсиласо де Ла Вега^[26], «словом чунка называлась некая игра ... для её названия они употребляли число 10. И это было, также, одно из названий игровой кости в языке аймара^[27]».

- Halankola, jalankola или hunkuña, juncuña

halancola, halancolatha, halancolasitha (гл.) = huncusitha (гл.), huncosiña, hilancula^{[28][29]} Согласно Бертонио, аланкола была игрой-гонкой, отчасти напоминающей нарды, и игравшейся с костью пичка на доске под названием аukatтана ("отчасти похожей на нарды и называемой аланкола, а по внешнему виду её зовут аukatтана, а используемую в ней деревянную игральную кость — писка, а о выемках или ямках этой игры говорят аланкола — см. 'Juego' "). В словаре Бертонио есть и другие упоминания этой игры: «Аланкола. Ямки или поля в называемой так же игре, отчасти похожей на нарды». (s.v. Halancola) «Ункуситха. Играть как в тагуа, с большой деревянной игровой костью, продвигая камушки по их домам и выемкам; то же, что и халанколатха» (s.v. Huncusitha) Одновременно с этим, Фелипэ Ваман Пума де Аяла предлагает список игр, в которые в апреле играли «благородные лица»^[30]. Среди них была и иланкула (для которой, видимо, тоже нужна была кость пичка). Далее есть ещё одно упоминание^[31] в ещё одном списке игр: карты, кости, шахматы, «иланкула, чалко, чима» и т. д. В третий раз, рядом с пичка, иланкула упоминается у Гуамана Помы^[32].

- Pasa (от кеч. пачак — «100»)^[33] ^[34]

Игра-гонка у индейцев аймара, описываемых на стр.1735-44 у Хорхэ Хуана и Антонио Ульоа, игралась на деревянной доске (или счётах?) в форме двухголового распростёртого орла с 10 ямками на каждой стороне, с

колышками и семигранной костью, одна из сторон которой называлась гуайро (вайру). Побеждал тот, кто первым достигал 100. Согласно (Juan&Ulloa), это была «единственная игра, в которую индейцы Перу играют часто» (Index). Возможно — форма вайруситха.

- Pisca^[35], piscasitha^[36], wayrusitha

Очевидно, что и пичка, и вайру были играми-гонками. Муруа упоминает и «другую игру», в которую играли с костью писка, со «своею доской и своими ямками или полями, по которым они перемещали свои фигуры». Бертонио приводит 2 глагола — уайруситха и пискаситха, значивших «играть маленькими камушками, перемещая их по ямкам (полям) в соответствии с очками, выпадавшими на большой кости (уайру или писка); в одной из этих игр они перемещали камушки по полному кругу, а в другой они текли подобно реке». Такая игра походит на то, что Росвит Хартманн и Удо Оберем наблюдали в 1965 году в Сигсиге (Эквадор) под именем уайру. Это игра-гонка, игравшаяся с костью пичка/вайру, на доске с 29 ямками, выстроенными в почти треугольный контур, разделённый медианой. В ней использовалось неустановленное число фигур (кукурузных зёрен, фасолин и т. д.). Маршруты двух игроков различны: кратчайший путь (1) состоял из 10 пунктов, а более длинный (2) — из 20 пунктов. Начинал тот, у кого первым выпадала сторона вайру с крестом. Побеждал тот, кто первым достигал центра. Хартманн и Обберем забыли дополнить эту информацию, так что теперь у нас нет ни других деталей, ни знания того, что случается, когда фигуры противников сталкиваются. Несколько схожее расположение ямок мы встретим в игре-гонке, кечукавэ игравшейся у мапуче (арауканов) (см. далее). Как мы увидим, эта их игра, в которой использовалась такая же пирамидальная кость, может быть близкой родственницей инкской игры.

- Tacanaco^[37] = aukay?^[38]

Гоночная игра «наподобие нард» с разноцветными фасолинами и костью пичка. Кобо пишет: «игра ещё одного вида называлась таканако; в неё играли с такой же костью и разноцветными фасолинами, наподобие нард». Кобо — единственный, кто упоминает эту игру, но его описание выглядит очень похоже на игру аукай, упоминаемую Муруа. У Ромеро таканако отождествляется с халанколатха.

Стратегические игры

Помимо игр-гонок, некоторые источники говорят о существовании «стратегической» игры (без костей) под именами таптана и комина. Фактически, эти «инкские шахматы» — «игра-охота» на доске для алькерка с треугольником, добавленным к одной из сторон.

- Komina, cumi, comina, cumisiña^[39]

Игра-охота. Слово комина появляется в словаре Санто-Томаса, как синоним слова таптана: «таптана, комина: шахматы, нарды или алькерк» и «коми́на, или таптана: алькерк». У Бертонио есть статья под заглавием кумисинья/кумиситха: «Кумиситха. Играть в игру, которые мы, как некоторые, назовём „гусёк“, хотя это вещи весьма различные». Он, также, говорит о кумисинья, как об эквиваленте испанского алькерка, или шахмат: «Алькерк, кумисинья и тому подобное означает шахматы, так как индейцы не различают эти игры, если не всматриваются в то, как в них играют». В современном словаре кечуа^[40] слово куми определено, как «игра, которую испанцы называют 'лев и овцы' — несомненно, игра-охота, аналогичная английской 'лиса и гуси'. Игра 'лев и овцы' популярна в Южной Америке, где роль льва играет пума (львы там не водятся)».

- Puma^{[41][42]}

Есть, также, настольная игра пума. Редкие упоминания о ней совершенно неинформативны. Гонсалес Олгин (1608) пишет: «Пума. Идейская игра. — Пумани. Играть в эту игру», а у Торреса Рубио^[43] есть: «Пума. Некая индейская игра». Кобо упоминает её вместе с апайталья в конце «хитроумных игр»; согласно ему, игры апайталья и пума менее ценимы. Слово пума означает, также, и «андского льва», и это вызывает соблазн связать игру пума с игрой «лев и овцы», другим словом — с комина. Мы увидим, что мапуче называют свою игру комикан «львёнком» (es:Komikan).

- Таптана^[44], тапта^[45], возможно тж. атапта^[46]

Если верить эквивалентам, даваемым испанскими составителями словарей, игра таптана была игрой в войну или игрой-охотой. В современном кечуа слово таптана значит «шахматы». Во всех трёх вышеупомянутых источниках есть упоминание игры таптана, описываемой как «алькерк» или «шахматы». Словарь 1586 года добавляет, что слово таптана означает «шахматную доску», используемую для самой игры тапта. Интересно, что (Santo Tomás, 1560) даёт слову таптана синоним комина. В своей более крупной и поздней версии Мартин де Муруа упоминает лишь одну игру, которую он называет атапта, «похожую на нарды»; в неё играл Инка Тупак Амару. Олаф Холм^[47] правильно отметил, что Ваман Пума ссылается на игру, в которую последний Инка Атауальпа играл в тюрьме Кахамарка перед своей смертью в 1533 г. Согласно его «Новой хронике», Атауальпа «играл в шахматы, которые они (индейцы) называли таптана». На рисунке Гуамана Помы^[48] показана сцена с Атауальпой в цепях перед охранниками. Между ними лежит доска, на первый взгляд напоминающая алькерк. Мы не знаем, верно ли, что таптана имела также название комина (и, возможно, пума...), и что это была игра-охота, известная нынче как «лев и овцы». Как мы увидим, игра комикан, в которую играют мапуче, вероятно, родственна комина (кечуа) и кумисиня (аймара). Доска комикан у мапуче имела такую же решётку, как алькерк, с добавлением треугольника к одной стороне. Можно представить, что на своём рисунке Ваман Пума стремился изобразить именно её.

Археологи были достаточно удачливы, чтобы найти такой же образец, вычерченный на доиспанской стене на площади у церкви в Чинчиро (около Куско). Эти граффити были найдены и проанализированы Альсиной Франч^[49]. Одно из них — несомненно, доска для таптана/комины, другое — выглядит, как «испорченная» доска. И хотя автор датирует эти граффити XVII веком, он демонстрирует, что они относятся к доколумбовой традиции. Стюарт Кулин, также, сообщает о перуанской игре под названием солитарио^{[50][51]}, демонстрируя такое же треугольное дополнение. Являлась ли таптана/комины местной игрой? Доска на иллюстрации Вamana Пумы де Аяла — это просто доска для испанского алькерка, использовавшаяся для игры в войну (alquerque de doze) или для игры-охоты (cercar la liebre, castro). Кроме того, все наши источники моложе Колумба. Другие такие военные игры известны в Европе и Азии, а также — в Мексике и юго-восточной культуре США^[52]. Однако добавочные треугольники появляются лишь в Южной Азии. Существуют и игры-охоты на такой же доске, но добавочные треугольники известен лишь в Китае и Японии^[53]. Эти треугольники, всегда парами, по одному с каждого бока, явно различны: южноамериканская игра не может происходить от этих азиатских форм. И поскольку они не могли заимствовать этот треугольник из Европы, есть основания думать, что эта игра является доколумбовой.

Apaytalla: Игра с фасолинами

В своих знаменитых «Настоящих комментариях» Гарсиласо де Ла Вега^[54] говорит, что кроме съедобной фасоли инки знали и другие виды фасоли, называемые чуй, «несъедобные» — круглые, разных цветов и маленького размера («как горошины»), которым они давали смешные или «подходящие» имена, и которые они использовали для многих детских и взрослых игр. Гарсиласо помнил, как сам играл с такими горошинами^[55].

- Apaytalla^{[56][57]}

У Муруа^[58] упоминается игра апайталя, в которой использовались фасолины разных типов и названий, бросаемые сверху на землю, с бороздами в виде линий и дуг; победителем становился игрок, который «вырывался вперёд и был самым шумным[!]»... Легенда приписывает изобретение этой игры Королеве Анауарке.

Согласно Кобо, это была «менее уважаемая игра». У составителей словарей (Санто Томас, Гонсалес Ольгин, Бертонио) нет статьи ни для этого слова, ни для какой-либо подобной игры. У Ольгина (1608) есть лишь слова «чууй или чуй. Фасолины, сильно расцветченные, размером с горошины, и другие, поменьше».

Весьма соблазнительно было бы отождествить эту инкскую игру — апайталя — с игрой, часто изображаемой на керамике мочика (100 г. до н. э. — 600 г. н. э.). В этих игровых сценах показаны игроки, держащие

разноцветные фасолины и размахивающие палочками, которые применялись скорее для ведения счёта, чем как игровые кости, так как у каждого игрока был свой собственный набор. Волнообразная земля выглядит песчаной; фасолины кладутся как в углубления, так и на гребни. У мапуче есть подобная игра, называемая *lligues* (l̥i̥uq̥n) или *awarkuden* (см. далее). И хотя Р. Ларко (пытавшийся показать, что письменность в Южной Америке была известна и в доколумбову эпоху) и интерпретировал эти сцены, как «письменные мастерские», теперь они признаны игровыми сценами^[59]. Это подразумевает, что до применения достаточно изошрённой игровой кости инками жители Анд использовали в качестве игровых костей фасолины, как агтеки.

Неустановленные игры

У Гуамана Помы^[60] приводится 2 списка игр, игравшихся «знатью». Некоторые из этих названий больше нигде не встречаются, и объяснений им нет. Тем не менее, я решился привести тут и их. Стр. 243 [245]: «весь месяц [апрель] знать играет в игры риуи, чока, уайро из йнака, пичика из иланкула и чалько чима» (издание 1987 г.). Стр. 766 [780]: «и учатся играть в карты и кости, как испанцы, в шахматы, иланкула, чалко, чима, уайро, йнака, риуи, пампайруна, йспитал, уайро йнака[!]»^[61]

- *Riwichosa* (riwichuqa)^[62]

Игра с бросанием, известная нынче как риви или лыви^[63], а в Испании — как боладорас. Это старое охотничье орудие, изготавливаемое из трёх камней или свинцовых шаров (*bolas*), связанных верёвкой. Шары эти бросались как можно дальше.

- *Ynasa* (iñaka?)^[64]

Значение этого слова неясно. В кечуа слово *иньяка* значит «пелерина»^[65], но в аймара оно значит «знатная женщина из дома Инки»^[66]. Можно прочесть «уайро из йнака» (= *waïru* [de] *iñaca*) как «игра вайру знатной женщины Инки»... Во втором списке Ваман Пума повторяет слова «уауго унаса» дважды.

- *Cha[l]lco chima, challkuchima*

Чалькочима — это имя инкского военачальника (*Challcochima, Chalicuchima, Challkuchimaq, Challkuchima...*), сподвижника Атауальпы, победившего Уаскара и, наконец, убитого испанцами. В аймара слово *kallko* (устар.) значило «5»^[67].

- *Pampayuna*^[68]

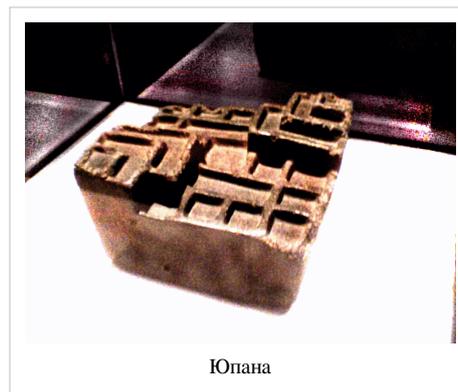
У слова пампайруна есть лишь одно значение: «проститутка»! У Гонсалеса Ольгина (1608) есть слова: «Пампайруна. Публичная женщина», а у Торреса Рубио^[69] — «Пампайруна. Проститутка». В современном кечуа значение это не изменилось: «Панпаруна. Проститутка»! Неужели это, также, и название игры?

- *Yspital*

Ещё одно загадочное слово, значение которого неизвестно (госпиталь?).

Игральная доска или абак?

Существует артефакт, который иногда представляют, как «инкские шахматы»: этот загадочный объект (имеющий альтернативную интерпретацию как абак — устройство для счёта), иногда выглядит очень похоже на миниатюрный замок, модель крепости или игровую доску. Гипотезу, что это была настольная игра, выдвинул Норденскёльд (Nordenskiöld). Его демонстрация была привлекательна: у индейцев чачо есть сильно похожая гоночная игра под названием цука, чуканта или шуке (от кечуанского чунка — «10»), в которую они играют, бросая палочки как игральные кости.^[70] Ссылка Кобо на чункара выглядит хорошим подтверждением теории Норденскёльда. Более того, правила чакской игры работают и будучи применёнными к этому инкскому артефакту! Однако описание Кобо в целом под эту чакскую игру не подходит, и трудно поверить, что столь сложный многоуровневый объект использовался для настольной игры.* Недавние исследования, предпринятые Карлосом Радикати ди Примэльо^[71] показали, что фактически это юпана, инкский абак. Другие объекты, которые иногда представляют, как настольные игры, очевидно являются родственником этого абак^[72]. И хотя некоторые учёные пытались поддержать теорию Норденскёльда^[73], есть веские основания принять хорошо задокументированное объяснение Радикати.



Юпана

Игры Мапуче (Арауканов)

Поскольку некоторый свет на игры инков может пролить изучение соседних культур, были изучены, также, игры мапуче. Бывшие арауканы жили к югу от Инкской империи, и были частично ими завоёваны. Сейчас они называют себя мапуче, и живут на севере Чили. Мапуче подверглись влиянию инкской культуры: неудивительно, что их игры весьма схожи с играми инков. На счастье, ранние описания арауканов очень информативны^[74], и дают детальное описание их игр. У Алонсо Де Овалье есть даже иллюстрации, показывающие две игры в действии.

- Kechukawe (quechucayu, quechucague)

Согласно описанию Де Овалье^[75], кечукагэ — это гоночная игра, игравшаяся на доске в форме полукруга, с сегментами по 5 полей в каждом; единственная игровая кость выглядит, как вытянутая пирамидка; фигурки — маленькие камушки. Росалес (post 1674, in: Pereira Salas 1947) говорит, что это азартная игра, но не упоминает никакого контура; однако он описывает устанавливаемое на высоте кольцо, через которое эта «треугольная» кость бросалась. Сравнение с гравюрой Де Овалье показывает сильную схожесть кечукагэ с гоночной игрой, которую Хартманн и Обберем видели на юге Эквадора в 1960-е годы^[76]. Эта игра называлась уайру (вайру), что, как мы знаем, синоним пичка. Как и пичка, кечукагэ происходит от слова мапуче кечу, значащего «5»! В коллекции Франциско Фонка есть «игровой камень» с пятью маленькими дырочками на каждой стороне, найденный в Группе IV в El Retiro^[77]. Подготовленные Фонком зарисовки не были напечатаны. Книга М. De Olivares «Historia military, civil y sagrada ... del reino de Chile»^[78] даёт больше деталей об игровой кости арауканов: это «равнобедренный треугольник» со сторонами, помеченными 1, 2, 3, 5 (?) и 0; игра кечункагэ или кечукан — это гоночная игра, наподобие игры «гусёк», фигуры в которой перемещаются согласно тому, что выпадает на игральной кости. Интереснее то, что каждая фигура, наталкиваясь на другую фигуру, «ест» её, «как в шахматах». Так что настольная игра кечукагэ, похоже, принадлежит к классу «гоночных игр со взятием», известному и в других цивилизациях (напр., арабо-мусульманская *tâb wa-duk* и множество её родственников). Использовалось ли в ней установленное на высоте кольцо, известное как *chúgudhue*, согласно арауканскому словарю Fèbre, 1765^[79], — неизвестно. У Молины^[80] объясняется, что «кечу, которую индейцы

очень любят, сильно похожа на нарды, но вместо игровой кости они используют деревянный треугольник, помеченный точками, который они бросают через круг, поддерживаемый на высоте двумя палочками, как, возможно, *fritillus* (кубок для костей) в древнем Риме». Современные учёные описали игру под названием кечукавэ, но это простая игра в кости. Манкилеф^[81] сообщает, что эта игровая кость — пятигранная призма, бросаемая через «воронку» в круне га землю. Счёт ведут с помощью палочек (*palitos*). Именно это мы и видим на гравюре Де Овалье «*Modi ludendi indorum*». В начале XIX в. Луис де Ла Крус^[82] наблюдал такую же игру среди Пегэнче под названием гуаро [вайру!], играемую с костью кечу, *palitos* и устанавливаемым на высоте кольцом. Существует сильная параллель между пичка у инков и кечу у мапуче: они не только имеют практически одинаковую форму^[83], и не только оба их названия значат «5», но, также, обе они используются для двух игр: простой игры с костью и гоночной игры. Поэтому кечукавэ — это точный эквивалент инкской пичка, и есть повод думать, что гоночная игра кечукавэ — это двоюродная сестра инкской уайриситха / пискаситха.

- *Komikan, comican*

Согласно Молины, арауканы знали «искусную игру в шахматы, которой они дали название комикан». В комикан играли и в начале XX в., как указано у Манкилефа^[84] и Матуса^[85]: это игра-охота, игравшаяся на клетчатой доске с треугольником, добавленным к одной из сторон. Она имела, также, название львёнок. На ней — 38 узлов (25 на основной доске + 13 на дополнительном треугольнике). У одной из сторон — 12 фигур: *reggos* (исп. «собаки»), или *perritos* (исп. «собачки»), а у другой — одна более крупная и более сильная фигура, называемая *комикелу* (лев). Собачки ходят на один шаг вперёд; они пытаются загнать льва. Лев имеет возможность съесть собачку, перескочив через неё. Допустимо несколько коротких прыжков подряд. Что именно происходит на добавленном треугольнике, наши источники не раскрывают. Матус сообщает, что он видел, как в эту игру играют «индейцы внутренней Вальдивии, но я не смог прояснить у них этот предмет [правила игры], так как они отказались сообщить мне детали^[86]. Вследствие скудности информации,^[87] определяет комикан («говорят, напоминающий шахматы» — вслед за Molina), как «военную игру, о которой у нас нет достоверных данных»^[88]. Но эта игра мапуче, скорее, принадлежит к семейству, которое Муррэй назвал «тигровыми играми»^[89]. Но хотя комикан частично и напоминает охотничью игру, игравшуюся на доске для алькерка, у него есть и свои особенности: ни в одной европейской игре к этой доске не добавлялся треугольник, и сомнительно, чтобы эта игра могла прийти к мапуче из Малайзии или Индонезии! И даже в этих странах правила и начальная расстановка фигур — другие.

Игра мапуче комикан — это, несомненно, эквивалент инкской игры комины / комикан (Santo Tomás, 1560: 'alquerque'). Слово комикан схоже и с комины (кечуа) и с куми (аймара). Схожесть этих игр уже была отмечена. И хотя нет описаний игры комикан ранее конца XVIII в. (его не упоминают ни De Ovalle, ни Rosales, ни Olivares), нелегко предположить, что это была просто лёгкая модификация, заимствованная у европейцев. Однако так оно, скорее всего, и было.

- *Llügen, lüqn, lünk, lüq, llique, lligues* (Мапуче *lüq, liq* — 'белый' согласно Vivante, 1946:33); совр. мапуче — *awarkuden*, «игра фасолинами»^[90].

Жители Анд играли, также, в «фасолевые» игры, в которых вместо игровых костей применялись наполовину чёрные фасолины. Можно отследить, как эта традиция восходит к культуре мочика (100 г. до н. э. — 600 г.н. э.); мапуче называли её *llügen* (или *lligues*), а нынче зовут *awarkuden*. Для игры необходимо 8 очищенных фасолин, чёрных с одного края и покрытых точками, которые бросают на циновку (понтро), и 20 «считалочек» (коб, коу) — палочек, зёрен или фасолин — для ведения счёта (по 20 у каждого игрока). Игра сопровождается заклинаниями. Очки, определяющие победу и поражение, соответствуют числу того, что выпадает лицевой стороной: (4 белых и 4 чёрных) = 1 очко; (все белые или все чёрные) — 2 очка^[91]. В (De Ovalle, 1646) описывается, без названия, игра в '*porotos o habas*' (фасолины): «для этого они отбираются белые, и с одной стороны их красят чёрным (...); их бросают на землю через подвешенный круг или большое кольцо; больше очков получает тот, у которого большее число фасолин выпадает окрашенной стороной вверх». При

этом игроки ударяют себя в грудь! (см. рис. 10). В (Rosales, 1674) описана игра *uies*, которая, как сказано, напоминает кости. Игроки кричат на фасолины^[92]. Согласно^[93], *lligues* — это '12 половин фасолин, одни чёрные, а другие белые'. Армандо Виванте предположил, что арауканская *аваркуден* была той же игрой, что и инкская *апайтала*, и игра, изображённая на керамике *мочика*^[94]. Однако в них есть некоторые различия: *ralitos* в ранних источниках не упоминаются. На вазах *мочика* нет следа кольца для бросания, а нарисована всхолмлённая песчаная земля с фасолинами, помещёнными в углубления и на гребни.

Примечания

- [1] (Murray, 1952)
- [2] (Bell, 1979)
- [3] (Nordenskiöld, Karsten и Rivet)
- [4] (Romero, 1943)
- [5] (Cobo 1653)
- [6] (Murúa 1590, II, 13)
- [7] (González Holguín 1608)
- [8] напр., в Мачу-Пикчу: см. Bingham 1915 b, стр.176; 1930, рис.172, b-h, цит. в Rowe 1946)
- [9] Cobo 1653, XII, 15; Murúa 1590, II, 13)
- [10] (Bertonio, 1612)
- [11] (Romero 1943:19)
- [12] (Arriaga 1621: VI, 60)
- [13] (Velasco 1789: II, 152)
- [14] (Rivet 1925; Nordenskiöld 1910; Karsten 1930; Roca Wallparimachi 1955; Cavero 1955; Hartmann & Oberem 1968)
- [15] (Rivet 1925)
- [16] (см. J. Corominas and J.A. Pascual, «Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico», Vol. V, Madrid, 1983)
- [17] (Murúa 1590)
- [18] (Romero 1943: 23)
- [19] (González Holguín, 1608)
- [20] (Bertonio 1612, см. «Juego»)
- [21] (Santo Tomás 1560; Torres Rubio 1619)
- [22] (Vocabulario 1586)
- [23] Romero 1943: 22)
- [24] (Santo Tomás 1560)
- [25] (Lara 1978)
- [26] (1609: II, 62)
- [27] (Bertonio 1612)
- [28] (Waman Puma 1615)
- [29] (Romero 1943: 22)
- [30] (Waman Puma, 1615:243)
- [31] (Waman Puma 1615:780)
- [32] (Waman Puma 1615:84: «con la hilancula, pichica»)
- [33] (Juan & Ulloa, 1748: VI,6, no.941=II,549)
- [34] (Culin 1898:805)
- [35] (Murua, 1590)
- [36] (Bertonio? 1612)
- [37] (Cobo, 1653)
- [38] (Romero, 1943:22)
- [39] (Romero 1943: 24)
- [40] (De Lucca 1983)
- [41] (González Holguín 1608, Cobo 1653, Torres Rubio 1700)
- [42] (Romero 1943: 28)
- [43] (Torres Rubio 1700)
- [44] (Santo Tomás, 1560; González Holguín, 1608; Waman Puma, 1615)
- [45] (словарь 1586 г.)
- [46] (Murúa, 1613:II, 89, p.323)
- [47] (Holm, 1958)
- [48] (Waman Puma, 1615:388[390])
- [49] (Alcina Franch, 1980)

- [50] (Culin, 1898: 876, рис.183)
- [51] (Murray, 1952:100, № 5.2.1)
- [52] (Keres, Zuñi, Pima, Papago, and Hopi Indians: см. Culin, 1907: 794-5; Murray, 1952:100-101)
- [53] (Murray, 1952: 100—101)
- [54] (La Vega, 1609)
- [55] (Romero, 1943: 14)
- [56] (Murúa, 1590; Cobo, 1653)
- [57] (Romero, 1943: 23)
- [58] (Murúa, 1590)
- [59] (Vivante 1942; Romero 1943, рис.1; Hocquenghem 1979)
- [60] (Waman Puma, 1615)
- [61] (издание 1987 г.)
- [62] (Waman Puma, 1615: 243 [245])
- [63] (Lara, 1978)
- [64] (Waman Puma, 1615: 243 [245]; 766 [780])
- [65] (Гонсалес Ольгин, 1608)
- [66] (Бертонио, 1612)
- [67] (De Lucca, 1983)
- [68] (Waman Puma, 1615: 766 [780])
- [69] (Torres Rubio, 1619)
- [70] (Действительно, об этом сообщали даже в начале XX века.)
- [71] (Radicati di Primeglio, 1979)
- [72] (например, Holm 1958; Figge 1987)
- [73] (Smith 1977; Pratesi 1994)
- [74] (напр. De Ovalle, 1646)
- [75] (De Ovalle, 1646)
- [76] (Hartmann & Oberem, 1968)
- [77] (Fonck, 1912:5)
- [78] (написана в 1758, цитируется в Medina, 1952)
- [79] (в: Medina, 1952)
- [80] (J.I.Molina, 1787: II, x)
- [81] (Manquilef, 1914, § 5. «El kechukawe»)
- [82] (La Cruz, 1835:66)
- [83] (Mátus Z., 1918-19: рис. 49-50, две игровые кости из чилийского Museo nacional; Cooper, 1949 утверждает, что «пирамидальная» игровая кость, с 5 или 7 сторонами, присуща всем андским культурам)
- [84] (Manquilef, 1914: § 3, «Komikan»)
- [85] (Mátus Z., 1918-19)
- [86] (Mátus Z., 1918-19: 169)
- [87] (Murray 1952)
- [88] (Murray, 1952:97)
- [89] (Murray, 1952: 107-12)
- [90] (Vivante 1942; Vivante 1946)
- [91] (Manquilef, 1918-19: § 6, 'Awarkuden')
- [92] (Pereira Salas 1947:219)
- [93] (Carvallo, 'Descripción ... del reino de Chile', с. 1796 — цит. в Medina 1952)
- [94] (Vivante 1942, 1946; cf. Hocquenghem 1979, 1987)

Источники

- Arriaga, Pablo Joseph de 1621. La extirpación de la idolatría en el Perú (1621). Lima, 1920.
- Bertonio, Ludovico 1612. Vocabulario de la lengua aymara. Lima; reprint 1984.
- Cobo, Bernabé 1653. Historia del Nuevo Mundo (1653). In: Obras del P. Bernabé
- Cobo, F. Mateos, ed.,. Madrid, 1956 (Biblioteca de Autores españoles, 91-92, 2 Vol.). Vol. II, 270.
- De Ovalle, Alonso 1646. Histórica relación del Reyno de Chile. Roma; Italian ed.: Historica relatione del regno de Cile. Roma, 1646.
- González Holguín, Diego 1608. Vocabulario de la lengua general de todo el Perú, llamado lengua q̄q̄chua o del Inca. Lima; reprint Lima, 1952.
- Juan, Jorge & Ulloa, Antonio de 1748. Relación histórica del viage a la América meridional. Madrid (4 Vol.).
- La Vega, Garcilaso de 1609. Comentarios reales de las Indias (1609). Madrid, 1960-65 (4 Vol.).
- Molina, J.I. 1787. Saggio sulla historia civile de Chili. Bologna; Spanish transl.: Compendio de la historia geográfica, natural y civil del reino de Chile, 1788—1795.
- Murúa, Martín de 1590. Historia del origen y genealogía real de los reyes incas del Perú ('короткая' версия, 1590), C. Bayle, ed. Madrid, 1946.
- Murúa, Martín de 1613. Historia general del Perú: origen y descendencia de los Yncas ('длинная' версия, с. 1613), M. Ballesteros, ed. Madrid, 1962-64 (4 Vol.); later Madrid, 1987.
- Santo Tomás, Domingo 1560. Lexicon o vocabulario de la lengua general del Perú. Valladolid; reprint 1951.
- Torres Rubio, Diego de 1619. Arte de la lengua quichua. Lima; revised ed.: Arte y vocabulario de la lengua quichua general de los Indios de el Peru. Lima, 1700.
- Velasco, Juan de 1789. Historia del reino de Quito... (1789). Quito, 1978 (2 Vol.).
- Vocabulario 1586. [Martínez, Juan?], Arte y vocabulario en la lengua general de Peru llamada quichua. Lima; reprint Lima, 1951 as Vocabulario y phrasis de la lengua general de los Indios del Peru llamada quichua.
- Waman Puma (Guamán Poma) de Ayala, Felipe 1615. Nueva crónica y buen gobierno (1615), J.V. Murra, R. Adorno, J.L. Urioste, eds. Mexico, 1980; later Madrid, 1987.

Литература

- Alcina Franch, José 1980. Juegos y ritual funerario en Chinchero (Cuzco). In: III Congreso peruano: El hombre y la cultura andina (31 de Enero-5 de Febrero 1977). Actas y trabajos. Segunda serie, IV. Lima: 441—456.
- Arellano-Hoffmann, Carmen 1994. Chuncana-Spiel bei den Chimu?. In: Tribus, 43: 112—128.
- Bell, Robert Charles 1979. Board and table-games from many civilizations. Revised ed. New York.
- Cavero, Luis E. 1955. Rito funerario: el pichqa. In: Archivos peruanos de Folklore, I, no.1:154-156.
- Cooper, John M. 1949. The Araucanians. In: Handbook of South-American Indians, Vol. 5. Washington, D.C.: 503—524.
- Culin, Stewart 1898. Chess and playing cards. Washington, D.C., 1898 (= U.S. National Museum Annual Report for 1896, Vol. II: 665—942); reprint New York, 1976.
- Culin, Stewart 1907. Games of the North American Indians. Washington, D.C., 1907 (24th Annual Report of the Bureau of American * Ethnology, 1902-3); reprint New York, 1975, 1986.
- De Lucca D., Manuel 1983. Diccionario aymara-castellano, castellano-aymara. La Paz.
- Figge, Horst 1987. Rechnen mit dem peruanischen Abakus — spielen mit dem Objekt DB-02 MRI: Versuch einer Rekonstruktion von Regeln. In: Indiana, 11: 143—165.
- Fonck, Francisco 1912. Formas especiales de los utensilios caseros de los aborígenes : ¿folklore ó no?. Santiago de Chile.
- Hartmann, Roswith 1980. Juegos de velorio en la Sierra ecuatoriana. In: Indiana, 6: 225—274.
- Hartmann, Roswith, & Oberem, Udo 1968. Beiträge zum 'Huairu-Spiel'. In: Zeitschrift für Ethnologie, 93: 240—259.

- Hocquenghem, Anne-Marie 1979. Le jeu et l'iconographie mochica. In: Baessler-Archiv, n.s., XXVII: 325—346 (see also her Iconografía mochica, 3rd ed. Lima, 1989: 8b. Las escenas de 'juego').
- Holm, Olaf 1958. Taptana, o el ajedrez de Atahualpa: a los 425 años de Cajamarca. In: Cuadernos de Historia y Arqueología, VIII, nos. 22-23-24: 91-109.
- Karsten, Rafael 1930. Ceremonial games of the South-American Indians. In: Societas Scientarum Fennica. Commentationes Humanarum Litterarum, III, 2: 1-38.
- La Cruz, Luis de 1835. Descripción de la naturaleza de los terrenos que se comprenden en los Andes poseidos por los Peguenches (...). Buenos Aires.
- Lara, Jesús 1978. Diccionario qhëshwa-castellano, castellano-qhëshwa, 2nd ed. La Paz.
- Manquilef, Manuel 1914. Comentarios del pueblo araucano. II. La gimnasia nacional (juegos, ejercicios y bailes). In: Revista de Folklore chileno, IV, 3-5: 75-219.
- Mátus Z., Leotardo 1918-19. Juegos i ejercicios de los antiguos araucanos. In: Boletín del Museo nacional de Chile, XI: 162—197.
- Medina, José Toribio 1952. Los aborígenes de Chile. Santiago: 311—312.
- Murray, Harold R.J. 1952. A history of board games other than chess. Oxford; reprint New York, 1978.
- Nordenskiöld, Erland 1910. Spiele und Spielsachen im Gran Chaco und in Nordamerika. In: Zeitschrift für Ethnologie, 42: 427—433.
- Nordenskiöld, Erland 1918. Spieltische aus Peru und Ecuador. In: Zeitschrift für Ethnologie, 50: 166—171.
- Pereira Salas, Eugenio 1947. Juegos y alegrías coloniales en Chile. Santiago: 218—219.
- Pratesi, Franco 1994. Giochi andini e protoscacchi. In: Scacchi e Scienze Applicate, Vol.12 (fasc. 14): 15-19.
- Radicati di Primeglio, Carlos 1979. El sistema contable de los Incas: yupana y quipu. Lima.
- Rivet, Paul 1925. Coutumes funéraires des Indiens de l'Equateur. In: Actes du Congrès international d'histoire des religions tenu à Paris en octobre 1923, Vol. I. Paris: 376—412; Spanish transl. In: Boletín de la Biblioteca Nacional de Quito, n.s., II/8, 1927.
- Roca Wallparimachi, Demetrío 1955. Ceremonias de velorios funebres. In: Archivos peruanos de Folklore, I, no. 1: 138—153.
- Romero de Valle, Emilia 1943. Juegos del antiguo Perú: contribución a una historia del juego en el Perú. Mexico.
- Rowe, John H. 1946. Inca culture at the time of the Spanish conquest. In: Handbook of South-American Indians, Vol. 2. Washington, D.C.: 288—289.
- Smith, John 1977. Recuay gaming boards: a preliminary study. In: Indiana, 4: 111—138.
- Vivante, Armando 1942. El juego mochica con pallares. In: Revista Geográfica Americana, IX, Vol. xviii, no. 110: 275—282.
- Vivante, Armando 1946. Un antiguo juego peruano. In: Revista Geográfica Americana, XIII, Vol. xxvi, no. 154: 27-33.

Ссылки

- Тьерри Депаулис, «Игры в кости и настольные игры у инков». (<http://shogi.ru/Bol/pdf/Depaulis.pdf>)

Орлянка

Орля́нка — старинная азартная игра, распространённая во многих странах.

Смысл игры заключается в следующем: бросают монету любого номинала, и тот, кто угадает, какой стороной она упадёт, выигрывает её.

Так как вероятность выпадения одного из двух вариантов одинакова, похожим способом иногда пользуются, когда нужно принять решение. Например, перед началом футбольного матча судья подкидывает монетку и таким образом определяется, на какой половине поля начнёт игру та или иная команда.



К. Г. Г. Гейслер. Орел или решка. 1805 г.

Название

Игра пользуется популярностью во многих странах мира.

Русское название игры происходит от слова «орёл» — названия одной из сторон монеты. В России игра также называется «орёл или решка».

В других странах :

- в Болгарии — ези или тура
- в Бразилии и Португалии — Cara ou coroa
- в Германии — Münzwurf
- в Гонконге — 正面還是要反面
- в Греции — Κορώνα ή γράμματα
- в Дании — Plat eller krone
- в Италии — Testa o croce
- в Испании — Cara o Cruz (другие названия в испаноязычных странах см. здесь (исп.))
- в Мексике — Aguila o Sol
- в Колумбии, Чили, Панаме, Венесуэле, Перу — Cara o Sello
- во Франции — Pile ou face
- в Чехии — Panna nebo orel
- в Венгрии — Fej vagy írás
- в англоговорящих странах — Heads or tails
- в Армении — Չիր ու դուշ

Ссылки

- Развитие азартных игр в ходе истории ^[1]
- Интерактивная игра «Орёл или решка?» ^[2]

Примечания

[1] <http://gambling-hisory.ru>

[2] <http://headortail.com>

Пай гоу покер

Пай гоу покер (англ. *Pai Gow poker*) — карточная игра, где игрок, используя семь карт, старается составить две комбинации из пяти и двух карт, которые по рейтингу покерных рук будут сильнее, чем у противника. Пай гоу покер позаимствовал часть названия и общий принцип от китайской игры пай гоу, в которой для игры используется китайское домино.

Пай гоу покер был изобретён в начале 80-х годов XX века в США Фредом Вольфом и быстро стал очень популярным. Фреду Вольфу принадлежит патент на эту игру и ещё целый ряд других игр казино.

Правила игры

Игра ведётся при помощи стандартной колоды в 52 листа плюс один джокер. За столом может быть до шести игроков плюс дилер, игроки играют против дилера. Игроки делают ставки, разрешённые лимитами стола.

Каждому из участников игры сдаётся по семь карт в закрытую. Эти карты игрок должен разделить на две части — «верхнюю» (англ. *high*) и «нижнюю» (англ. *low*). На верхнюю руку идёт пять карт, на нижнюю — две, комбинации выкладываются в открытую на отмеченные на столе места. При этом комбинация на нижней руке не может быть сильнее, чем на верхней (то есть нельзя вниз положить пару, а вверх — просто старшую карту). Если вы не соблюдаете это правило, вы автоматически проигрываете. После того, как все игроки сделали свой выбор, дилер также выкладывает свои карты (дилер следует фиксированным правилам разделения карт) и происходит сравнение комбинаций.

Сравнение верхней комбинации идёт по обычному покерному рейтингу рук (от роял-флэша до старшей карты), сравнение младших рук тоже основано на покерном рейтинге, только комбинаций возможно лишь две — пара или старшая карта. Если обе руки крупье бьют игрока, игрок проигрывает. Если одна из рук игрока бьет руку крупье, а вторая уступает, объявляется ничья, и игроку возвращается ставка. Если обе руки игрока бьют карты крупье, игрок выигрывает 1 к 1 за вычетом 5 % банковских комиссионных. Если на одной из рук получается ничья, то она обычно трактуется в пользу дилера (игрок эту руку проигрывает).

Отдельно необходимо сказать о джокере. Джокер может заменить любую карту в пятикарточной комбинации (или в семикарточной комбинации, если поставлена ставка на бонус) для составления стрита, флэша, стрит флэша или ройал флэша. Если эти комбинации составить не получается, то джокер считается тузом. На нижней руке джокер всегда считается тузом.

Оптимальная стратегия

Оптимальная стратегия заключается в правильном разделении карт между верхней и нижней руками, в большинстве и онлайн-казино игрок может попросить дилера, чтобы его карты были разделены по правилам заведения, которые довольно близки к оптимальным. На самом деле таблица оптимальной стратегии для пай гоу покера весьма сложна и велика, однако есть ряд несложных правил, которые приближены к оптимуму:

1. Нет комбинации: старшую карту оставить на верхней руке, две последующие — на нижнюю.
2. Одна пара: пару оставить на верхней руке, две старших из оставшихся карт — на нижнюю.
3. Две пары:
 - Не разделять, если у вас сумма очков девять и менее при короле или тузе;
 - Не разделять, если у вас сумма очков пятнадцать и менее при тузе;
 - Исключение: разделять семерки и двойки при короле и выше;
 - Исключение: разделять королей и двойки при тузе;
 - Исключение: разделять валеты и четверки при тузе;
 - Исключение: не разделять семёрки и восьмёрки (девятки) при тузе,
 - Где очки соответствуют номиналу карт (2 — для двоек, 11 — валет, 12 — дама, 13 — король, 14 — туз, то есть валеты и четверки дают сумму очков $4+11=15$).
4. Три пары: старшую пару — на нижнюю руку.
5. Тройка: тройку оставить наверху, две старшие карты — на нижнюю руку, за исключением трех тузов: два туза остаются на верхней руке, один — на нижнюю.
6. Две тройки: из старшей тройки пару — на нижнюю руку.
7. Стриты и флешы: оставляем стриты и флешы, если нет двойной пары, иначе разделяем по правилам двух пар.
8. Фул-хаус: разделить на тройку и двойку (если есть две пары или две тройки — вниз кладём старшую пару).
9. Каре: каре от двойки до шестёрки — не разделять; каре от семерки до десятки — разделять, если нет короля или выше; каре от валета до короля — разделять, если нет туза или выше; тузовое каре — разделять, если нет другой пары.

Следуя этой стратегии, вы получите математическое ожидание игры порядка $-2,7\%$.

Ссылки

- Правила и оптимальная стратегия Pai Gow покера ^[1]

Примечания

[1] http://игрыказино.рф/pai_gow_poker.htm

Патинко

Патинко (яп. パチンコ) — игровой автомат, представляющий собой промежуточную форму между денежным игровым автоматом и вертикальным пинболом, необычайно популярен в Японии.

Так как в Японии не разрешены казино, а тотализатор допускается исключительно на лошадиных скачках, велосипедных и лодочных гонках, игра в патинко пользуется большой популярностью: 15 млн японцев регулярно посещают около 16 тыс. залов патинко, и существует около 34 тыс. профессиональных игроков, прибыль некоторых из них достигает 3 тыс. долларов в месяц. Согласно заявлениям некоторых профессиональных игроков, их ежемесячный выигрыш достигает 100 тыс. долларов, но это представляется маловероятным.

Как функционирует патинко

Игрок покупает некоторое количество (обычно сотни или даже тысячи) маленьких металлических шариков, засыпает их сверху в прибор, после чего может регулировать предназначенным для этого рычагом скорость выстреливания шариков на игровое поле. Поток шариков сыпется вниз сквозь лабиринт штырей, каналов и заслонок. Большая часть шариков пропадает впустую, однако один из них всегда попадает в специальное отверстие, что приводит к тому, что:

- выдаётся определённое количество новых шариков,
- лабиринт перестраивается на короткое время таким образом, что вероятность выигрыша возрастает,
- запускается механизм, установленный в центре игры и напоминающий игровой автомат, который выбрасывает различающийся от раза к разу выигрыш в виде новой порции шариков.

Ранние автоматы патинко были чисто электромеханическими и не имели дополнения в виде игрового автомата. Последнее, к тому же, сначала имело форму классической трёхроллерной системы, но в наши дни становится всё сложнее за счёт массового использования компьютеров и выдаёт игровые события прямо. Место механических указателей заняли жидкокристаллические дисплеи, на которых иконками и самыми разными символами рассказываются частично верные небольшие истории, заканчивающиеся успехом (выигрышем) или поражением.

Поскольку в Японии действует общий запрет на азартные игры, денежных призов нет. Выигрыш, состоящий из металлических шариков, можно обменять только на вещевые призы, такие, как зажигалка или пузырёк духов. Однако вблизи очень многих игровых залов патинко есть магазины, где определённые вещевые призы можно обменять на наличные деньги, что создаёт легальную «серую зону», зачастую связанную с якудза. Как альтернатива при некоторых игровых залах создаётся некое подобие «банка», где выигранные шарики



Игроки в патинко



Автомат патинко

заносятся на счёт игрока и могут быть впоследствии выданы, формально — для продолжения игры.

Игровые залы патинко с десятками, порой сотнями автоматов можно увидеть повсюду в Японии. Залы всегда красочно оформлены, прокурены и наполнены несмолкающим шумом из-за грохота шариков и различных объявлений, озвучиваемых через громкоговорители. Мужчины и женщины играют в патинко на равных, существует даже манга-журнал, который занимается исключительно темой патинко.

Наносимый ущерб

Подобно любой азартной игре, патинко может вызывать зависимость. Известны случаи, когда игроки лишались работы и семьи из-за своего пристрастия к патинко. Игра очень популярна в Японии и её популярность постоянно растёт.

В последнее время в прессе появляется всё больше статей, рассказывающих о маленьких детях, оставленных своими страдающими «патинкоманией» матерями в машинах на парковках рядом с игровыми залами и умерших. За несколько лет таким образом только от тепловых ударов погибло 18 детей. Один ребёнок погиб под колёсами автомобиля, так как был оставлен на стоянке без присмотра. Во избежание подобных происшествий некоторые парковки постоянно патрулируются полицией.

Петушинные бои

Петушиные бои — состязания специально обученных хозяевами боевых петухов, которых направляют на драку друг с другом, азартный вид спорта, в котором наблюдатели делают ставки на победу одного из петухов.

История

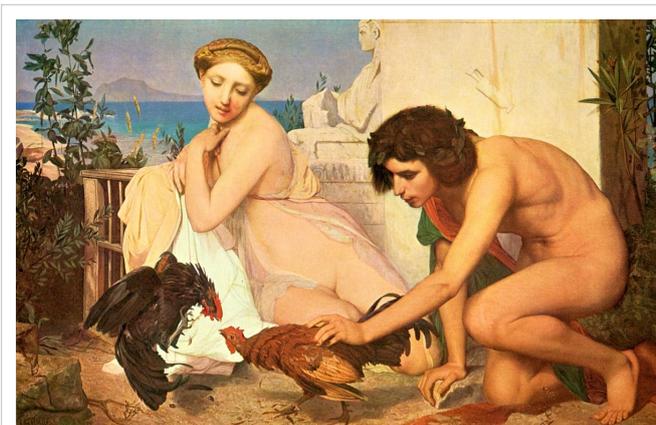
Родоначальником современных петухов и кур принято считать индийскую дикую курицу, одомашнивание которой произошло в IV—III тысячелетиях до н. э. Сначала владение курицей считалось царской привилегией, и они использовались исключительно для петушинных боёв.

Петушинные бои проводились ещё в древние времена в странах востока: Индии, Китае, Персии и других.

В Вавилон боевые петухи попали примерно в 700 году до н. э. вместе с персидскими солдатами, вернувшимися из похода на Индию.

В Греции они стали популярны во времена Фемистокла, который вернулся из Персидского похода и построил специальный амфитеатр для боёв. Позднее петушинные бои распространились на Азию и Сицилию. Римляне презирали петушинные бои, однако в работах Колумеллы по сельскому хозяйству утверждается, что среди них находились любители, которые проигрывали на этом целые состояния. Из Рима этот вид развлечений был занесён в Бельгию, Англию, Шотландию, Уэльс, Голландию, Германию, Италию, Испанию, Люксембург, а также в их колонии. Распространение петушинных боёв вызывало отчаянное сопротивление церкви, которое однако не смогло его остановить.

Петушинные бои оставались любимым развлечением английской королевской семьи и дворянства до XIX века. Первая в Британии арена для их проведения была построена королём Генрихом VIII.



«Петушинный бой», картина Жерома.

Скорее всего, петушинные бои получили огромную популярность благодаря тому, что для их организации требуется гораздо меньше места и денег, чем для корриды.

В колониях Северной Америки петушинные бои появляются достаточно рано, однако практически сразу же запрещаются в некоторых штатах. В Великобритании этот вид спорта подпадает под запрет в 1849 году, а на Кубе только лишь с приходом к власти Фиделя Кастро в 1959 году.

В России петушинные бои приобрели популярность благодаря Алексею Орлову и генералу Всеволожскому. В Москве существовало Общество петушинных охотников, занимавшееся проведением боёв. С 1860-х годов полиция начала преследовать петушинные бои.

Правила

Обычно для петушинных боёв используют площадку круглой формы с размером бордюров диаметром приблизительно 6 метров. Барьер по краям площадки не даёт петухам выйти за территорию ринга.

Выделяют три формы проведения петушинных боёв:

- **Соревнование или матч.** Бой ведётся в заранее определённых парах. Победитель определяется количеством побед
- **Королевская битва.** Все птицы одновременно выпускаются на поле боя. Победителем считается последний оставшийся в живых или способный продолжать бой петух.
- **Уэльский бой.** Битва ведётся в восьми парах. Затем в парах бой идёт между победителями первого и второго раунда. И, наконец, в четвёртом раунде стравливаются два петуха, победившие в своих парах в предыдущем раунде. Перед боем птицы не должны видеть друг друга.

Ставки на петушинные бои принимаются как до начала состязаний, так и непосредственно в ходе битвы. Петухи обычно выходят на арену в возрасте одного-двух лет. В возрасте полугода цыплятам отрезают гребень, так как его повреждение в ходе боя приводит к большой потере крови. Для тренировок петуха используют специальные беговые тренажёры.

Перед началом состязаний на естественные петушинные шпоры надеваются искусственные из металла или кости длиной около 4-х сантиметров. Однако, существуют и более длинные шпоры, достигающие 6,5 сантиметров.

Современные правила позволяют отозвать с арены петуха, получившего серьёзные травмы. Также иногда применяются раунды, ограниченные по времени.

Если петух отказывается драться со своим противником, то в этом случае ему засчитывают поражение.

Во всех петушинных боях слово судьи является законом. Это распространяется в том числе и на ставки.

Как правило петух дерётся раз в жизни, так как даже если он одержит победу, обычно погибает через неделю от ран.

Литература

- *Безобразов С. В.* Бои, петушинный и гусиный // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: В 86 томах (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.
- Клиффорд Гирц. Глубокая игра: заметки о петушинных боях у балийцев ^[1] // Гирц К. Интерпретация культур. М., 2004, с.478-522

Примечания

[1] <http://ec-dejavu.ru/c/Cockfight.html>

Покер

По́кер (англ. *poker*) — карточная игра, цель которой — выиграть ставки, собрав как можно более высокую покерную комбинацию, используя 4 (старый классический вариант), или 5 карт, или вынудив всех соперников прекратить участвовать в игре. Игра идёт с полностью или частично закрытыми картами. Конкретные правила могут варьироваться в зависимости от разновидности покера. Обобщающими элементами всех разновидностей покера являются комбинации и наличие торговли в процессе игры.

Ввиду того, что игрок не знает карты своих противников, покер является игрой с неполной информацией, как и многие другие карточные игры, в отличие от, например, шахмат, в которых оба игрока видят положение всех фигур на доске. Поэтому является азартной игрой и используется в казино.



Игра в Texas hold'em, самый популярный вид покера.

Правила игры

В покер играют разными колодами — по 32, 36 или 54 карты, но чаще всего используется стандартная колода из 52 листов с равнозначными мастями. Играет несколько участников (2 и более, обычно до 10 за одним столом). Значения карт располагаются по нисходящей от туза и далее (король, дама, валет, 10...2). Туз может рассматриваться и как младшая карта для образования последовательности (стрит) до 5 включительно, и как старшая (в комбинации с король— дама — валет — 10). Игра состоит из нескольких фаз (в зависимости от разновидности покера), то есть раундов торговли (улиц). Каждая из них начинается с раздачи новых карт. После раздачи карт каждый игрок имеет возможность сделать ставку или выйти из игры. Победителем считается тот, чья комбинация из пяти карт окажется лучшей, или тот, кто сможет вытеснить из игры других игроков с помощью ставок или блеф-ставок и останется один до вскрытия карт.

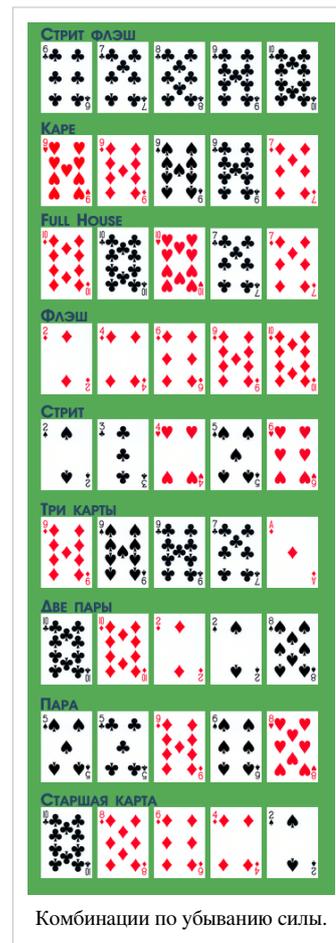
Также существует версия этой игры для игровых автоматов — видеопокер, хотя ввиду отсутствия торговли эксперты обычно не считают видеопокер разновидностью покера.

Комбинации в покере

Следует отметить, что часто нижеследующие термины употребляют в традиционных неточных транскрипциях: вместо стрейта — стрит, вместо флаша — флеш/флэш.

Возможные комбинации карт в порядке убывания достоинства:

- **Стрит-флэш** (англ. *straight flush* — «масть по порядку»): любые пять карт одной масти по порядку, например: **9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠**. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его. *Роял-флэш* (англ. *royal flush* — «королевская масть»), или «Флеш-рояль» не является отдельной комбинацией, а является частным случаем стрит-флэша, старшим из всех возможных, и состоит из 5 старших (туз, король, дама, валет, десять) карт одной масти, например: **T♥ K♥ Д♥ В♥ 10♥**.
- **Каре/Четвёрка/Покер** (англ. *four of a kind, quads* — «четыре одинаковых»): четыре карты одного достоинства, например: **3♥ 3♦ 3♠ 3♣**.
- **Фул-хаус/Полный дом/Три плюс два** (англ. *full house, full boat* — «полный дом», «полная лодка»): три карты одного достоинства и одна пара, например: **10♥ 10♦ 10♣ 8♠ 8♥**.
- **Флэш** (англ. *flush* — «масть») или «флаш»: пять карт одной масти, например: **К♣ В♣ 8♣ 4♣ 3♣**.
- **Стрит** (англ. *straight* — «порядок») или «стрит»: пять карт по порядку любых мастей, например: **5♦ 4♥ 3♣ 2♦ T♠**. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его. В данном примере **T♦** начинает комбинацию и его достоинство оценивается в единицу, а **5♦** считается старшей картой. Самый младший стрит (от туза до пятерки) иногда именуют «колесо».
- **Сет/Триплет/Трипс/Тройка** (англ. *three of a kind, set* — «три одинаковых», «набор»): три карты одного достоинства, например: **7♠ 7♥ 7♣**.
- **Две пары/Две двойки/Два плюс два** (англ. *two pairs*): две пары карт, например: **8♠ 8♣ 4♥ 4♠**.
- **Одна пара/Двойка** (англ. *one pair*): две карты одного достоинства, например: **9♥ 9♠**.
- **Старшая карта/Кикер** (англ. *high card*): ни одна из вышеописанных комбинаций, например (комбинация называется «старший туз»): **T♦ 10♦ 9♠ 5♠ 4♠**.



В некоторых вариантах игры также используется комбинация **Фор флэш** — четыре карты одной масти и одна карта другой масти (при условии, что не создана никакая иная комбинация), которая по своему положению находится между одной парой и двумя парами.

При совпадении комбинаций более сильной является комбинация со старшими картами, например **8♠ 8♣ 4♥ 4♠ 2♣** старше, чем **7♠ 7♣ 5♥ 5♠ К♣**, а комбинация **6♣ 5♦ 4♥ 3♣ 2♦** старше, чем **5♦ 4♥ 3♣ 2♦ T♠**.

При совпадении комбинаций и кикера (если он находится среди 5 открытых карт) выигрыш делится поровну между игроками с одинаковой комбинацией. В случае совпадения первого кикера сравнивается второй или третий (в случае пары и трех кикеров).



Пример двух фул-хаусов. Выигрывает комбинация справа, так как смотрят сначала старший сет (король старше дамы).

В некоторых разновидностях покера (он называется Хай-Лоу (англ. *Hi-Lo* от *High-Low*) выигрыш может делиться поровну между игроками, имеющими на руках самую сильную комбинацию из карт любого достоинства (рассмотрены выше) и самую слабую комбинацию из непарных карт достоинством не больше 8, например: **T♠ 7♥ 2♣ 4♦ 8♠** (в слабых комбинациях туз считается картой низшего достоинства). При этом один и тот же игрок может одновременно иметь на руках самую сильную и самую слабую комбинацию карт.

В играх с джокером комбинация **Покер/Пятёрка** (англ. *five of a kind* — «пять одинаковых») — каре и джокер, например: **T♥ T♦ T♣ T♠ Дж** считается высшей комбинацией, то есть ценится даже выше, чем «Royal Flush».

Торговля

В большинстве вариантов покера каждая раздача имеет несколько кругов торговли.

- В некоторых вариантах покера перед сдачей все игроки вносят одинаковую начальную ставку (лат. *ante*)
- В некоторых вариантах покера некоторые игроки вносят первую ставку вслепую (англ. *blinds*)
- В процессе торговли игрок может делать следующие ставки:
 - Поставить, «бэт» (англ. *bet*) — сделать ставку;
 - Поставить все деньги, «Ва-банк» (англ. *all-in*) — Сделать ставку на все деньги;
 - Ответить, «колл» (англ. *call*) — поставить столько же, сколько поставил соперник — уравнивать;
 - Поднять, атаковать, «рэйз» (англ. *raise*) — увеличить ставку — поставить больше, чем соперники;
 - Пасовать, сбросить карты, «фолд» (англ. *fold*) — отказаться от дальнейшего участия и сбросить карты;
 - Отметиться, «чек» (англ. *check*) — в ситуациях, когда ставки не были сделаны соперниками или ставка уже была сделана вслепую — не добавлять ставку, оставить «как есть».
- Круг торговли заканчивается, когда все соперники сделали равные ставки или сбросили карты.
- Сделанные ставки складываются в банк (англ. *pot*).
- Если в процессе последнего круга торговли осталось больше одного игрока, то карты открываются и комбинации игроков сравниваются между собой. Если только один игрок остался в игре, то он забирает банк.
 - При игре в казино часть банка казино забирает себе в качестве платы за игру (англ. *rake*).
- Если больше одного игрока победили в игре, банк делится поровну между всеми выигравшими (англ. *split pot*).

При этом надо сказать, что не всегда при игре в покер выигрывает лучшая рука, так как с хорошо продуманной игрой и с блефом можно выигрывать с худшими картами, чем у соперника.

В покере существует правило, по которому игрок участвует в игре только теми деньгами, которые он положил на стол — стек (англ. *stack*). Пополнять стек можно только между играми. Забирать из стека нельзя без ухода из-за стола. В случае если у игрока кончились деньги в процессе торговли, он продолжает участвовать в игре, но не участвует в дальнейшей торговле и на столе образуется дополнительный или побочный банк (или банки) (англ. *side pots*), которые могут выиграть только оставшиеся соперники^[1].

Часто существует несколько разновидностей одной и той же игры, различие между которыми заключается в размерах ставки, которые могут делать игроки:

- Лимит (англ. *limit*) — игроки могут делать только фиксированные ставки или поднимать только на сумму фиксированной ставки.
- Пот-лимит (англ. *pot limit*) — игроки могут делать ставки от минимальной до текущего размера банка.
- Без лимита, ноу-лимит (англ. *no limit*) — игроки могут делать ставки от минимальной до размеров своего стека.

Стратегия игры

В клубном покере, как и в любой другой игре, не имеющей конечного количества состояний, не существует чистой оптимальной стратегии игры. Это объясняется большой степенью неопределённости — игроки не знают карт друг друга. Им доступна лишь ограниченная информация — собственные карты, общие карты, а также ход торговли. Чтобы запутать оппонентов и получить преимущество, игроки используют целый ряд стратегических приёмов, таких как блеф (или полу-блеф, суть которых заключается в том, чтобы отвести внимание игрока от реального положения дел в раскладе игры), получение бесплатной карты, чек-рейз, стил (воровство блайндов). В условиях неопределённости для принятия оптимального решения в покере широко используется вероятностный подход с определением математического ожидания возможных действий. Во время игры обычно используется подсчёт шансов банка и сравнение его с шансами на улучшение для принятия решения о продолжении игры.

Существует так называемая «фундаментальная теорема покера», авторами которой являются Дэвид Склански (David Sklansky) и Мейсон Малмут (Mason Malmuth): «Всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию отлично от того, как вы бы играли, если бы видели карты всех ваших противников, они выигрывают; и всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию так, как поступили бы, видя все их карты, они проигрывают. И наоборот: всякий раз, когда оппоненты разыгрывают свои комбинации отлично от того, как они бы это сделали, видя все ваши карты, вы выигрываете; и всякий раз, когда они разыгрывают руки таким же образом, как если бы видели все ваши карты, вы проигрываете». Данная теорема напрямую вряд ли применима во время игры, однако она подчёркивает важность двух вещей: качественной оценки карт противника, оптимального принятия решений с учетом этой оценки. Но самый большой вклад в обучение покерным стратегиям внесли Дэн Харрингтон, который также известен в своих кругах, как «Заводной Дэн» и Дойл Брансон. Дэн Харрингтон в отличие от других учителей покера рассматривал не только теорию, а и множество живых примеров, взятых из личного опыта, а знаменитой работой Дойла Брансона является «Супер Система».

Банкролл

Банкролл (англ. *Bankroll*) — это сумма денег на счету игрока, которую он использует для игры в покер на деньги. Банкролл принято измерять в больших блайндах игрового лимита или в бай-инах. Управление банкроллом — важная часть игры в покер на деньги.

Основное правило управления банкроллом — наличие на счету игрока суммы, позволяющей безопасно играть на выбранных лимитах. Выделяют консервативный метод управления банкроллом — его величина составляет 5 000—6 000 больших блайндов или 50—60 бай-инов для ринговых игр по стратегии больших стеков и 200 бай-инов для турниров, классический — 3 000—4 000 больших блайндов для ринговых игр и 100—150 для турниров, агрессивный — 2 000 больших блайндов или 20 бай-инов для ринговых игр и 50 бай-инов для турниров. Способ управления банкроллом подбирается в зависимости от стиля игры и психологических особенностей игрока и так же цели игры (для игры на постоянной основе профессионалу требуется более консервативный метод банкролл-менеджмента). При снижении суммы денег на счету игрока необходимо снизить лимиты, на которых ведется игра в покер.

История

О происхождении самой игры и даже её названия до сих пор идут споры. По одной из версий, название происходит от немецкого слова rochen (стучать). Первые упоминания об игре, похожей на покер, относятся к XVI веку.

Покер как карточная игра существует более 500 лет. Зародился он в Европе: в Испании, Франции, Италии. Правила покера тогда были несколько иными. С течением времени правила покера менялись. Первые письменные упоминания о современном варианте покера появляются в 1829 году в мемуарах артиста Джо Кауэла. В 1834 году в покер стали играть колодой из 52 карт. Однако, как бы ни менялись правила, победитель определялся по наличию у него **Покерных Комбинаций**.

Одно время покер являлся национальной карточной игрой Соединённых Штатов. Он и сейчас является самой распространённой игрой в США среди карточных игр.

Ежегодно проводится множество международных турниров, самым знаменитым из которых считается Мировая серия покера (World Series of Poker или сокращенно WSOP).

Разновидности

Существует множество разновидностей покера. Некоторые играют на официальном уровне, некоторые популярны только в домашнем кругу. Ниже приводится несколько самых популярных разновидностей покера:

Дро-покер (Draw poker)

Одна из самых простых разновидностей покера. Больше всего распространён в домашних играх, на дружеских встречах.

- Игроки вносят начальную ставку, получают пять карт.
- Далее следует круг торговли.
- Игроки объявляют, сколько карт они хотят поменять. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых.
- Следует последний круг торговли.

Дабл Дискардинг Дро-покер (Double Discarding Draw-poker)

Разновидность дро-покера, в котором игроки производят две замены карт за кон.

- Игроки вносят начальную ставку и получают пять карт закрытыми.
- Далее следует круг торговли.
- Игроки объявляют, что они меняют несколько карт. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых.
- Далее следует круг торговли.
- Игроки второй раз объявляют, что они меняют несколько карт. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых.
- Следует последний круг торговли.

В дабл-дро-покер может играть до семи игроков одновременно. Обменянные игроками карты возвращаются в колоду и там перетасовываются.

Стад (Stud)

Существует несколько разновидностей стада, например 4-х, 5-ти, или 7-карточный стад. Далее следует описание 7-карточного стада.

- Игроки вносят начальную ставку
- Иногда некоторые игроки также делают ставки вслепую
- Каждому сдаётся одна карта в открытую и две в закрытую
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в открытую (всего стало 4)
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в открытую (всего стало 5)
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в открытую (всего стало 6)
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в закрытую (всего стало 7)
- Следует последний круг торговли

Игрок выбирает комбинацию из 5 карт у себя в руке.

Разновидностью стада является Хай-Лоу, когда выигрывают самая старшая и самая младшая комбинация. Ещё одна разновидность — Разз, когда выигрывает только младшая комбинация.

5-карточный стад обычно популярен в домашних играх, и обычно это та разновидность покера, в которую первой учатся играть дети в США.

7-карточный стад долгое время был самой популярной разновидностью покера, до тех пор пока он не стал вытесняться Техас Холд'эм.

Техасский холдем (Texas Hold'em)

Техасский холдем (иногда просто называемый холдем) — самая популярная на сегодня разновидность покера. Популярность холдема связана с правилами Холдема, которые дают оптимальное соотношение общей/скрытой информации. Например, в 5-draw покере общей информации практически нет (только кол-во карт которые сменил противник), а в 7-стаде наоборот общей информации слишком много. Сбалансированное соотношение дает больше возможностей для маневров, в результате в игре больше действия. Омаха достаточно близка к холдему, но тут Холдем популярнее из-за более простых правил.

Игра проходит следующим образом:

- В некоторых играх все игроки вносят небольшой начальный взнос (анте), это увеличивает размер банка (общих денег на столе) и активность игроков.
- Два игрока, сидящие за сдающим (баттон, дилер), вносят ставки вслепую (блайнды). Обычно первый вносит половину минимальной ставки (малый блайнд), а второй — целую ставку (большой блайнд).
- Каждый игрок получает по две карты в закрытую (префлоп), следует круг торговли.
- На стол перед всеми игроками кладутся три карты в открытую (флоп), следует круг торговли.
- На стол кладётся четвёртая карта в открытую (тёрн), следует круг торговли. При игре в лимитированный холдем фиксированная ставка в этот момент удваивается.
- На стол кладётся пятая карта в открытую (ривер). Таким образом, на столе лежит 5 карт, следует последний круг торговли.
- Игроки могут использовать свои (карманные) и общие карты со стола для составления 5-карточных комбинаций.

Омаха (Omaha)

Омаха (иногда называется Омаха Холд'эм) по правилам игры похожа на Техас Холд'эм.

Игра проходит следующим образом:

- Иногда все игроки вносят небольшую начальную ставку (анте).
- Два игрока (иногда один), сидящие за сдающим вносят ставки вслепую. Обычно первый вносит половину минимальной ставки, а второй — целую ставку.
- Каждый игрок получает по 4 карты в закрытую.
- Следует круг торговли
- На стол перед всеми игроками кладутся три карты в открытую.
- Следует круг торговли
- На стол кладётся ещё одна карта в открытую.
- Следует круг торговли. При игре в лимит фиксированная ставка в этот момент удваивается.
- На стол кладётся ещё одна карта в открытую. Таким образом на столе лежит 5 карт.
- Следует последний круг торговли
- Игроки должны использовать любые 2 из своих карт и 3 открытых для составления 5-карточных комбинаций.

Существует разновидность игры — Омаха хай-лоу или омаха 8 или лучше. Розыгрыш раздачи происходит как и в классической Омахе, но банк делится между самой сильной и самой слабой комбинацией — отсюда и произошло название «омаха хай-лоу». Омаха хай-лоу играется с условием «8 или лучше», то есть, чтобы игрок мог претендовать на выигрыш лоу части банка, у него должна быть комбинация из карт не старше восьмерки.

Омаха и Омаха хай-лоу также бывают лимит, пот-лимит и ноу-лимит, но вариация пот-лимит наиболее популярна в обеих играх. Если у соперников одинаковые карты, то есть две пары, то учитывается старшая карта из имеющихся у них. если у соперников одинаковая пара, то кикером является вторая карта соперника.

Лоуболл от двойки до семёрки (2—7 Lowball)

Противоположность Дро-покеру, выигрывает наихудшая комбинация.

Цель игры — собрать комбинацию из пяти карт как можно меньшего номинала, не являющуюся стрейтом, или флэшем. Наилучшей комбинацией в этой игре является, например, комбинация $7♥ 5♠ 4♣ 3♦ 2♥$, откуда и произошло название разновидности игры.

Розыгрыш руки аналогичен дро-покеру.

Существует вариант игры с тройным обменом карт, после каждого из которых следует круг торговли (Lowball 2—7 Triple Draw).

ХОРСЕ (H.O.R.S.E.)

В этой разновидности покера игроки играют поочерёдно в Холдем, Омаху, Разз, Стад, и Хай-Лоу Стад.

Бадуги (Badugi)

Бадуги (кор. радуга) — самая молодая разновидность покера, изобретённая в Корее. Совмещает в себе особенности Лоуболла и Дро-покера. Наиболее популярна разновидность с фиксированным лимитом ставок.

Бадуги — это комбинация из 4-х разномастных карт разного номинала. Цель игры — собрать низшую бадуги. Лучшей комбинацией является, например, $4♥ 3♠ 2♣ T♦$. Далее следует описание процесса игры.

- Каждому игроку сдаётся четыре карты в закрытую
- Следует круг торговли

- Игроки объявляют, что они меняют несколько карт. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых (1-й обмен)
- Следует круг торговли
- Следует круг обмена (2-й обмен)
- Следует круг торговли
- Следует круг обмена (3-й обмен)
- Следует последний круг торговли

Выигрывает игрок, собравший меньшую бадуги (ниже номинал старшей карты комбинации). В случае, когда ни у одного из игроков нет бадуги, рассматриваются 3-х, 2-х и однокарточные комбинации, составленные из карт наименьшего достоинства каждой масти. Например, комбинация $7♥ 6♠ 4♠ 3♦$ (3-х карточная комбинация 7, 4, 3) лучше комбинации $8♠ 3♦ 2♦ T♥$ (3-х карточная комбинация 8, 2, T). А комбинация $K♦ D♠ 5♠ 2♦$ (2-х карточная комбинация 5, 2) лучше комбинации $7♠ 7♦ 7♥ T♥$ (2-х карточная комбинация 7, T).

Споры о статусе покера

В настоящее время ведутся споры о том, следует считать покер азартной игрой или коммерческой игрой.

Азартная игра

- На крупных турнирах, вплоть до мировых чемпионатов, побеждают всегда разные игроки. Присутствует очень высокая дисперсия результатов.
- Даже при абсолютно правильном розыгрыше раздачи можно проиграть человеку, разыгравшему руку худшим образом, ввиду выхода неудачной карты уже после выставления ва-банк. Более высокий уровень мастерства не гарантирует выигрыша в *отдельно взятой раздаче* или в отдельно взятом турнире, а может лишь увеличить вероятность победы. Тем не менее, более высокий уровень игры позволяет иметь прибыль на дистанции.

Коммерческая игра

- Наличие профессиональных игроков, зарабатывающих деньги на постоянной основе.
- Прибыльность выигрышных стратегий можно обосновать при помощи теории вероятностей и, следовательно, выигрыш в покере не является следствием удачи. Положительное математическое ожидание прибыли сильного игрока согласно закону больших чисел приведёт к тому что он будет выигрывать, а это напрямую противоречит определению азартной игры.
- Федеральный суд Нью-Йорка признал, что покер является игрой, где «преобладающее влияние на результат оказывает мастерство»^[2].

Спорт

С 16 марта 2007 года покер являлся официальным видом спорта в РФ^[3].

20 июля 2009 года приказом министра спорта и туризма РФ Виталия Мутко покер лишён статуса вида спорта.^[4]

Фильмы о покере

- 1912 — Игрок в покер / *A cure for pokeritis*
- 1965 — Цинциннати Кид / *Cincinnati Kid*
- 1973 — Афера / «The Sting»
- 1976 — Блеф / *Bluff*
- 1981 — Туз / *Asso*
- 1982 — Великий Шу / *Wielki Szu*
- 1987 — Покер Алиса / *Poker Alice*
- 1989 — Бог азартных игроков / *God of Gamblers*
- 1994 — Мэверик / *Maverick*
- 1998 — Шулера / *Rounders*
- 1998 — Карты, деньги, два ствола / *Lock stock and two smoking barrels*
- 1999 — Китайский сервиз (фильм)
- 2003 — Ловкие руки / *Shade*
- 2003 — Игрок / *High Roller: The Stu Ungar Story*
- 2006 — Казино «Рояль» / *Casino Royale*
- 2006 — ALL IN / «Ва-банк»
- 2007 — Везунчик / *Lucky You*
- 2008 — Игроки (англ.) / *Deal*
- 2012 — Покер по правилам любви / *Poker.am / Պոկեր.am* (Армянский Фильм)

Источники

[1] Правила игры в покер (<http://poker-today.ru/poker-pravila>)

[2] Федеральный судья признал покер игрой мастерства (http://newspoker.ru/poker_law/federalnyj-sudya-priznal-poker-igroj-masterstva.html)

[3] Покер как вид спорта (<http://www.pokerpress.ru/article/80>)

[4] Приказ об отмене и признании утратившими силу некоторых актов Федерального агентства по физической культуре и спорту от 20 июля 2009 г. № 517 (<http://archive.today/4yITb>)

Ссылки

- Правила игры с определением базовых терминов на сайте Федерации Спортивного Покера России (<http://www.pokerfederation.ru/ru/sportpoker/content91/pravila-2-4>)

Покер с джокером

Покер с джокером — разновидность азартной, карточной игры покер. Основное отличие покера, это добавления в колоду джокера. Один из самых крупных выигрышей в покер был зафиксирован в покер с джокером^[1]. Выигрыш составил один миллион долларов, сыграла комбинация Роял Флеш. Разновидности покера с джокером встречаются в банковых играх, видео-играх и в клубных играх. Покер с джокером один из старейших покеров^[2].

Казино покер (Joker Poker)

Покер с джокером или «Американский Покер», (англ. *Joker Poker*) — банковая игра, за основу покера взят Карибский покер. Цель игрока — собрать покерную комбинацию карт старше, чем у дилера.

Правила игры в Казино покер «Покер с джокером»

Покер с джокером используют колоду из 52 карт + карта джокер (иногда функции джокера исполняет одна из обычных 52 карт)^[3]

По правилам Покер с джокером перед раздачей дилером 5 карт, игрок делает обязательную ставку анте (*ante*). Только последняя карта дилера раскрывается.

В зависимости от карт, которые получил, игрок делает ставку (*call*) или прекращает игру (*fold*) — скидывает карты и теряет ставку анте. После этого игрок и дилер раскрывают карты. Если у дилера нет ни одной покерной комбинации, то игрок получает выигрыш в размере анте независимо от того, какие карты собрал. В случае, если у дилера есть как минимальная покерная комбинация, происходит сравнение с комбинацией игрока. Выигрывает тот, у кого будет старше покерная комбинация карт. Также возможен обмен карт и покупка игры дилеру, эти правила уникально для каждого отдельного заведения.

Если выигрывает игрок, ему выплачивается выигрыш 1 к 1 по обязательной ставке анте, а по ставке *bet* согласно таблице выплат, которая уникальна для каждого заведения.

Роль джокера в игре

Джокер это отдельная карта в колоде или одна из обычных карт. Джокер можно использовать для составления любых покерных комбинаций например: пара с джокером считается за комбинацию выше «две пары», но ниже «сет». Для образования покерных комбинаций, джокер использует как дилер, так и игроки.

Клубный покер с джокером

Клубный покер с джокером вид клубного покера с добавлением джокера. Выигрышные комбинации в этом виде покера оцениваются по мастям. «Джокер» — без очковые карты, которые могут по усмотрению игрока заменять нужную карту. Игра ведется минимум между двумя и максимум между восемью игроками. Игра ведется до пяти раундов с торговлей между раундами и обменом карт (количество обмененных карт зависит от количества раундов). Торг ведется как в обычных клубных покерах. Каждый последующий раунд увеличивает банк предыдущего раунда. Зачастую клубный покер проходит по идентичным правилам как и пятикарточный клубный стад покер, только с тем изменением, что в колоду вносится джокер.

Литература

- Популярные карточные игры. — М.: «Вече», 2001. — ISBN 5-7838-0965-9

Примечания

- [1] история покера (<http://pokerchips.narod.ru/>)
- [2] Покер с Джокером (Joker Poker (<http://www.7dy.ru/raund.html>))
- [3] Роль джокера в покере (<http://joker.ru/dgoker.php>)

Ссылки

- Правила Казино покер (Joker Poker) (http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=36)
- Правила игры в покер с джокером (<http://pokerchips.narod.ru/Djoker.htm>)
- Игра в покер с джокером (<http://www.planetapokera.com/pravila-pokera/joker-poker.html>)
- Джокер (в покере) (<http://www.worldwidecasino.ru/joker.html>)
- Правила клубного покера с джокером (<http://www.7dy.ru/raund.html>)
- Стратегия к игре Покер с джокером (http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=55)

Покерный конвертор

Назначение

Покерные конвертеры рук предназначены для визуализации истории рук (Hand History) в вид, удобный для чтения и обсуждения. Большинство покерных комнат (покер румов), таких как FullTilt или PartyPoker, позволяют сохранять историю сыгранных рук в онлайн покер в текстовом формате для последующего просмотра и анализа. Однако форматы протоколов игры очень неудобны для чтения человеком. В то же время многие сыгранные руки достойны публикации и обсуждения. Особенно важно это для игроков, обучающихся покеру — они публикуют сыгранные руки для получения оценки более опытными игроками. Чтобы привести сыгранную руку в формат, удобный для публикации, и нужны конвертеры рук.

История

Первый конвертер рук PokerStat был разработан в 2001 году. Сейчас конвертерами рук оснащены некоторые покерные программы (например, Holdem Manager), а также, несколько веб-сайтов предлагают возможность конвертировать протоколы рук онлайн.

Конвертация рук имеет ряд проблем, связанных с тем, что протоколы рук различных покер румов имеют разные форматы. Поэтому первоначально каждый конвертер рук был настроен на распознавание одного или нескольких форматов, и не мог конвертировать другие. С ростом числа покер румов (а игру в онлайн покер предлагают уже более тысячи покерных комнат), такой подход стал неэффективным — в число форматов большинства покерных конвертеров рук до сих пор входят лишь 5-10 наиболее популярных покер румов и покер сетей.

В последние годы появились конвертеры рук нового поколения, не привязанные к конкретным форматам протоколов рук, а разбирающие текст протокола «по смыслу», как это делал бы человек (зачатки искусственного интеллекта). Благодаря этому, новым конвертерам удаётся разбирать протоколы рук из значительно большего числа покер румов, чем могли старые.

Результаты конвертации

Результатами конвертации является удобочитаемое описание хода розыгрыша руки. Оно включает перечень игроков с указанием их позиций и стеков, карманные карты и карты стола, ход розыгрыша руки (ставки и другие игровые действия, причём важные действия выделяются), размеры сформированного банка в каждом раунде и результаты игры. Как правило конвертированную руку можно экспортировать в различных форматах: текстовом, html, форматах различных популярных покерных онлайн-форумов, что делает удобным процесс её публикации для обсуждения. Некоторые сайты позволяют, также, хранить свои архивы интересных рук, и создают специальные страницы для всех конвертированных рук.

Ссылки

- Покерный конвертер и реплеер ^[1]

Примечания

[1] <http://www.softforpoker.com/handconverter/handconverter.html?language=russian>

Приёмы покера

Приёмы игры в покер — действия игрока в процессе торговли с целью создать у противников неправильное мнение о силе руки игрока и/или для увеличения суммы и вероятности выигрыша. К таким приёмам в покере относятся: **блеф**, **чек-рейз**, **получение бесплатной карты**, **слоуплей**, **воровство блайндов**, **продолженная ставка**. Необходимо отметить, что не стоит злоупотреблять ни одним из приёмов: все они хороши в ограниченном объёме и имеют не только положительные, но и отрицательные стороны, которые особенно ярко проявляются при излишнем использовании.

Блеф

Блеф (англ. *bluff*) — бет или рейз в игре с рукой, которая вряд ли является в данный момент лучшей. Обычно различают **чистый блеф** — ставка с рукой, которая не только слабая в данный момент, но и имеет мало шансов на улучшение до вскрытия, и **полу-блеф** — ставка со слабой рукой, но которая имеет значительные шансы улучшиться до выигрышной.

Чек-рейз

При **чек-рейзе** (англ. *check-raise*) игрок говорит «чек» при своем ходе во время торговли с намерением сказать рейз, когда после него кто-то из оппонентов сделает ставку. Чек-рейз обычно используются в следующих ситуациях:

- с сильной рукой, чтобы собрать больше денег в банк;
- с рукой средней силы, чтобы убрать оппонентов из игры или заставить их сделать ошибочный ход;
- со слабой рукой в качестве блефа;

К отрицательной стороне чек-рейза относится то, что противники могут и не сделать ставку, в этом случае они просто получают бесплатную карту. Поэтому чек-рейз обычно используется только когда есть большая уверенность, что кто-то будет ставить. Чаще всего это бывает на флопе против префлоп-рейзера (игрока, атаковавшего на префлопе) или на последующих этапах игры против агрессивного игрока, у которого есть какая-то комбинация на руках и карты на столе не представляют серьёзной угрозы.

Бесплатная карта

Игрок может поднять ставку на флопе из последней позиции с прикупной рукой, с тем, чтобы опасаясь сильной комбинации, все противники сказали «чек» на тёрне. В этом случае игрок, если ему не пришла требуемая карта, может сам сказать «чек», таким образом, получив возможность посмотреть ривер без дополнительной платы, то есть он получает **бесплатную карту** (англ. *free card*).

Бесплатную карту чаще всего пытаются получить с оверкартами, стрит-дро или флэш-дро. Как и у других приёмов, у этого есть недостаток — противник может дать ререйз, и в этом случае вместо того, чтобы сэкономить ставку на тёрне, придется заплатить две лишних на ривере.

Слоуплей

Слоуплей (англ. *slowplay*, *sandbagging*) — пассивный розыгрыш очень сильной руки с целью оставить как можно больше игроков в игре и собрать максимальный банк. В идеале слоуплей должен дать возможность оппонентам улучшить достаточно, чтобы продолжать игру и отвечать на ставки, но недостаточно, чтобы победить игрока. Слоуплей не рекомендуется использовать если:

- Бесплатная (или дешевая) карта позволит противнику получить лучшую руку,
- Банк большой, в этом случае у противников будет достаточно шансов банка для ответа на ставки.
- Много игроков в игре, в этом случае и банк уже большой и больше вероятность, что кто-то из противников в результате сможет получить выигрышную комбинацию.
- Уровень оппонентов невысок, они и так оплатят сильную комбинацию.

Воровство блайндов

Воровство блайндов (англ. *blinds stealing*) — рейз на префлопе из поздних позиций, если до этого никто не вошёл в игру, с целью заставить игроков на блайндах сбросить карты и получить их ставки без игры. В отличие от игры на префлопе из поздних позиций, пытаться воровать блайнды можно практически с любой картой, в принципе, воровство блайндов можно рассматривать как разновидность блефа в строго определённых условиях.

Естественно, игроки на блайндах не желают терять свои обязательные ставки, поэтому в ответ на попытку украсть блайнды игроки часто защищают блайнды (англ. *blinds defence*) — дают ререйз. Общий принцип атаки на блайнды и их защиты прост — если флоп не поможет ни одному из игроков, то значительное преимущество будет иметь тот игрок, который поднимал последним, велика вероятность, что его противник просто сбросится на ставку, считая, что у оппонента карта лучше.

Продолженная ставка

Продолженная ставка или контбет (англ. *continuation bet*) — ставка, осуществляемая на флопе игроком, который сделал рейз до флопа, независимо от того, усилил ли флоп его комбинацию. Продолженная ставка является разновидностью блефа. Обычно такой блеф эффективен в силу следующих причин:

- Поднятие ставки как до флопа, так и после него является логичным способом разыгрывания очень сильных карт (например, два туза и т. п.) Путём продолженной ставки игрок демонстрирует наличие у него комбинации такого типа, и, если соперники ему верят, у них редко будут карты, с которыми они смогут иметь хорошие шансы на успех.
- Большинство флопов не создают сильных комбинаций с большинством возможных карт игроков. Две непарные карты (например, туз и король) усилятся до пары на флопе только примерно в 32 % случаев, или один раз из трех. В случаях, когда соперники не получают усиливающего их комбинацию флопа, они, скорее всего, сбросят карты в случае повышения ставки.

- Так как ставка была поднята до флопа, количество соперников после флопа во многих случаях будет небольшим (1—2 игрока), что увеличивает вероятность успешного осуществления блефа. Если соперников больше, чем 2, продолженная ставка обычно не рекомендуется в ситуациях, в которых флоп в действительности не помог игроку, так как вероятность успеха будет мала.

Эффективным способом борьбы с игроками, слишком часто использующими продолженную ставку, является чек-рейз на флопе.

Флоатинг

Флоатинг также является часто применяемой стратегией в современном покере (особенно в онлайн). Суть данного приема заключается в заходе под рейз оппонента и последующим коллированием его ставки на флопе и последовательным её повышением на терне и ривере. Целью этих действий является выбивание соперника из банка, причем собственно карты игрока, совершающего флоатинг, не очень важны. Важно помнить, что данный прием можно осуществлять лишь на безопасном борде и только против сильного оппонента, так как слабый противник уравнивает вашу ставку и по третьей паре. Также не стоит увлекаться этим приемом и пытаться зафлоатить нескольких оппонентов.

Пьяница (карточная игра)

Пьяница	
Кол-во игроков	2 - 8
Возраст	неограниченно
Время установки	Около 20 секунд
Длительность партии	от 10 минут
Сложность правил	Низкая
Уровень стратегии	Низкий
Влияние случайности	Есть

«Пьяница» — карточная игра, популярная в странах бывшего СССР.

История

Происхождение игры точно неизвестно. Скорее всего впервые в неё сыграли на территории СССР. Свое необычное название игра получила благодаря простым правилам, и абсолютно непредсказуемому результату.

Правила

В игре используется колода из 36, 52 или 54 карт. В игре могут участвовать от двух до восьми игроков. Колода раздается поровну между всеми игроками. Игроки не смотрят в свои карты (как в игре «Дурак»), а кладут их в стопку рядом с собой. Первый ходящий снимает верхнюю карту из своей стопки и кладет её в центр стола в открытом виде. Другие игроки по кругу делают тоже самое. Тот игрок, чья карта оказалась старше всех остальных снимает свою и «побежденные» карты и кладёт их в другую стопку (вариант: в низ своей стопки); порядок складывания карт в разных вариантах игры может подчиняться тем или иным правилам или быть произвольным, что позволяет вести ту или иную стратегию с целью захватить у соперника как можно более старшие карты.

Игрок, потерявший все свои карты, выбывает из игры.

Победителем считается игрок, в стопке у которого окажется вся колода. Возможна и игра в поддавки, в которой выигрывает тот, кто раньше остальных избавляется от своих карт.

Спор

Если у двух и более игроков окажутся одинаковые карты (такая ситуация называется «спор»), то каждый из этих игроков кладет сверху ещё по одной карте, и тот, чья карта оказалась старше всех остальных, снимает карты. Вариант — каждый «спорящий» игрок выкладывает по две карты, одну рубашкой вверх («заклад»), и одну открытую, по которой и определяется, кто берёт лежащие на кону карты.

Варианты правил

Десятка старше туза

Существует вариант правил, в котором шестёрка (в колоде из 36 карт) старше туза, но младше всех остальных карт. При игре колодой в 52 карты эту роль выполняет двойка, в 54 карты — джокер. При использовании этого правила игра может вообще не закончиться, карты так и будут переходить от одного игрока к другому, и обратно.

Тактический пьяница

Такой вариант игры предполагает, что после деления колоды поровну между всеми игроками, они видят свои карты и переставляют их местами (например, сверху самые сильные карты и дальше слабее или подстраиваются под других участников игры) в тайне от остальных, после чего кладут свою колоду на стол, и выкладывают по одной карте. Самая старшая карта в туре «забирает» себе все остальные и эти карты идут в «копилку» игрока, и дальнейшего участия в игре не принимают. Когда у всех игроков закончились карты, начинают пересчитывать «копилки» каждого игрока. У кого в «копилке» больше карт, тот и победил. Если во время тура между двумя игроками не определился тот, кто выложил наибольшую карту (например, у одного игрока шестерка, а у двух других по даме), то те игроки, между которыми возник спор, выкладывают ещё по одной карте, у кого значение этой карты выше, тот и забирает себе все карты в туре, то же самое и при споре любого количества игроков. Если после окончания игры, у одного игрока осталось некоторое количество карт, они все идут в его «копилку». Если игра закончилась, и оба игрока выложили по карте одинакового достоинства, то все карты тура делятся между этими игроками поровну. Если между четным количеством игроков в конце игры не определился победитель (при условии, что два игрока обладают картой наибольшего значения), то они делят между собой все карты тура поровну. Если в конце игры в последнем туре у двоих игроков остались карты одинакового значения, а у третьего карта меньшего значения и спор невозможен, в таком случае эти два игрока кладут себе по одной карте в «копилку», а карта меньшего значения выходит из игры и при подсчете очков не учитывается.

Ссылки

Пьяница — описание игры ^[1]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_pianisy.htm

Рейк

Рейк (англ. *rake*) — это плата за игру в покере, которую берёт организатор (покерная комната) с каждой сдачи за игровым столом.

Обычно это порядка 5 %, но не более \$3 с каждого банка. Рейк — основной источник дохода покер-рума. Казалось бы, это совершенно незначительная сумма относительно общих сумм ставок, однако на протяжении игрового времени она складывается в большую сумму. Например, играя по паре часов в день, на одном столе, в лимит холдем на лимите 2/4, потери составят \$250 в месяц. Поэтому все покер-румы заинтересованы не в выигрыше или проигрыше клиентов, а в как можно большем их количестве.

Игроку несложно избежать ситуации, когда с него взимается некоторая сумма, оформив рейкбек и вернув на этом около 70% всех уплат, отданных в пользу покер-рума.

Ссылки

- Примеры расчета рейка и рейкбека.^[1] (рус.). Проверено 21 октября 2012. Архивировано из первоисточника 21 ноября 2012^[2].

Примечания

[1] http://poherstars.ru/chto_takoe_reykbek

[2] <http://www.webcitation.org/6СКВzhrpx>

Рейкбек

Рейкбек (англ. *rakeback*) — возврат рейка, то есть комиссии, которую покер-рум снимает с каждой ставки игрока. Рейк собирается в конце каждой покерной раздачи. Рейкбек является дополнительным бонусом, с помощью которого покер-румы привлекают дополнительных игроков и, соответственно, увеличивают свою прибыль. В среднем, рейкбек составляет 30 % полученного покер-румом рейка. Однако эти цифры могут значительно варьироваться (от 25 до 60 процентов), так как размер рейкбека чаще всего является основой маркетинговой стратегии определенного покер-рума.

В среднем, размер рейка составляет 5 % и не может превышать 3-5 у.е. за 1 игру. На первый взгляд, комиссия невелика, однако рейк в большинстве случаев за месяц (при активной игре) составляет довольно внушительные суммы, которые делают игру в покер не такой прибыльной, как того хотелось бы игрокам. Именно поэтому информация о рейкбеке чрезвычайно важна для тех игроков, кто решил всерьез заняться покером и уделять игре большое количество времени.

Системы расчета рейка и рейкбека

На данный момент существует три вида расчета рейка, от которых, в свою очередь, напрямую зависит размер рейкбека, получаемого игроком.

Dealt рейкбек — размер рейка, как и самого рейкбека, определяется только в зависимости от размера банка, при этом не имеет значения размер ставки конкретного игрока. Каждый платит абсолютно одинаковый рейк и получает, соответственно, одинаковый рейкбек. Существенное замечание: если игрок сбрасывает свои карты префлоп, то ему все равно зачисляется рейкбек. Contributed рейкбек — более продвинутая версия выплат рейкбека, так как каждый игрок получает рейкбек в % от сделанной ставки, а не от совокупного банка. Чем больше игрок ставит, тем больше рейкбека он получает. При сбросе карт префлоп рейкбек не начисляется. Также в последнее время получает распространение система расчета рейка, при которой сильные игроки

платят больше рейка, чем обычные любители.

Вид начисления рейка и рейкбека (dealt или contributed) обязательно указывается в описании покер-рума. Выплаты по обеим системам практически одинаковы, однако профессиональные игроки предпочитают первый вариант. Так, по их мнению, выплаты рейка будут наибольшими. Объясняется это возможностью получения рейкбека при сбрасывании карт префлоп. Для среднестатистического игрока практически нет разницы, каким образом (из вышеперечисленных) начисляется рейкбек.

Возврат рейка или 100 % рейкбек

Данный вид начисления рейкбека распространен, в основном, в западном сегменте покер-румов. Следует отметить, что покерная инфраструктура на Западе начала развиваться значительно раньше, чем в России, поэтому конкуренция чрезвычайно высока. Некоторые покер-румы возвращают 100 % рейка игрокам, но в то же время активно рекламируют другие виды азартных игр, входящих в систему данного покер-рума. Так, очень распространена реклама различных букмекерских контор.

Кешбек и рейкбек

Некоторые покер-румы используют вместо рейкбека понятие кешбек (англ. cashback). Разницы между кешбеком и рейкбеком практически нет. Тем не менее, кешбеком часто называют вознаграждение, получаемое игроком после набора определенного количества очков (пунктов, баллов и т. п.). По сути, это ещё одна система начисления рейкбека, только построена она на альтернативном алгоритме.

Встречается также понятие вельюбек (от англ. valueback), которое включает в себя не только обмен бонусных очков на деньги, но и другие способы поощрений игроков.

"Черный" рейкбек

В покерной среде известно такое понятие как "черный" рейкбек. Выплачивается "черный" рейкбек сайтами-аффилиейтами покер рума из полученной за привлечение игрока прибыли. Обычно это прямой перевод денег со счета владельца сайта на счет игрока.

"Черный" рейкбек является примером демпинга и официально запрещен правилами многих покерных комнат.

Обороты покер-румов: рейк и рейкбек в цифрах

За 2008 год суммарный оборот покер-румов по всему миру составил 15 млрд долларов США. Это значит, что ежегодно около 750 млн.\$ покер-румы получают в качестве рейка, из которых примерно 250 млн.\$ возвращается игрокам уже в виде рейкбека. Сложно переоценить важность правильного выбора покер-рума, исходя из его системы начисления рейкбека.

Ссылки

- Примеры расчета рейка и рейкбека. ^[1] (рус.). Проверено 21 октября 2012. Архивировано из первоисточника 21 ноября 2012 ^[2].

Рука мертвеца

«**Рука мертвеца**» (*Dead man's hand*) — комбинация карт в покере, состоящая из тузов и восьмёрок чёрной масти. Именно эти карты держал в руках «гроза Дикого Запада» Билл Хикок, когда был застрелен в 1876 году.

Во многих вестернах «рука мертвеца» как своего рода мистическое указание свыше выпадает персонажу незадолго до его гибели. Классические примеры — «Дилижанс» и «Человек, который застрелил Либерти Вэланса» Джона Форда, «Винчестер-73» Энтони Манна.



Русская рулетка

Русская рулётка, **сопрано** или **гусарская рулетка**^{[1][2][3]} — экстремальная азартная игра^[4] или пари с летальным исходом^[5]. По правилам игры в пустой барабан револьвера заряжается один патрон, после чего барабан несколько раз проворачивается так, чтобы игроки не знали, где располагается единственный патрон. После этого игроки по очереди подносят дуло револьвера к собственной голове и нажимают на спусковой крючок. В разных модификациях количество патронов в барабане может быть различным, от одного до пяти (так как обычно предполагается шестизарядный револьвер). В обычных азартных играх для **имитации** русской рулетки используется игрушечный револьвер. Количество смертей от этой игры неизвестно.

Выражение «русская рулетка» иногда применяется в переносном смысле для обозначения неких потенциально опасных действий с труднопредсказуемым исходом, а также для обозначения храбрости, граничащей с безрассудством или бессмыслием.

История

В русской дореволюционной литературе нет ни одного упоминания этой игры. Единственный трюк, отдалённо похожий на русскую рулетку, описан в «Герое нашего времени» Лермонтова (рассказ «Фаталист»).

Существует несколько версий-легенд, объясняющих возникновение этой игры. Большинство из них связывает возникновение русской рулетки с Россией, русскими солдатами и офицерами. Вот некоторые из версий.

- В XIX веке русских заключённых заставляли играть в русскую рулетку, в то время как охранники делали ставки на смерть или выживание узника.
- Ещё одна версия гласит, что офицеры русской армии играли в эту игру по собственному желанию, чтобы удивить остальных своей храбростью.
- Согласно последней версии, русская рулетка появилась как эффектный, но в целом достаточно безопасный трюк. Объяснялось это тем, что у некоторых револьверов, когда курок не взведён, барабан якобы вращается свободно. Поэтому, если барабан хорошо смазан, то при свободном вращении он под действием массы единственного патрона встанет таким образом, что патрон окажется в нижней части, и камера барабана, соосная со стволом, будет с высокой вероятностью пустой. Однако слабым местом этой версии является тот факт, что далеко не у всех револьверов при невзведённом курке барабан вращается свободно, в том числе и у того же револьвера системы Наган, основного револьвера русской армии в начале XX века: его барабан при невзведённом курке останавливается в боевом положении пружиной специального фиксатора и, таким

образом, масса патрона не может оказать на него заметного влияния, что и опровергает эту версию.

Первое письменное упоминание термина «русская рулетка» относится к 30 января 1937 года. Джордж Сурдез (англ. *Georges Surdez*) в статье «Русская рулетка» в американском журнале «Collier's Weekly» приводит следующий диалог с французским сержантом, служившим в русской армии в Иностранном легионе:

«Фельдхеим... Ты когда-нибудь слышал о „русской рулетке“?» Когда я сказал, что не слышал, то он поведал мне всё о ней. Когда он служил в русской армии в Румынии, примерно в 1917 году, когда вокруг всё разваливалось, русские офицеры считали, что теряют не только престиж, деньги, семью, страну, но и честь перед лицом Союзников. Некоторые из них, сидя где угодно — за столом, в кафе, у друзей, — неожиданно доставали револьвер, вынимали один патрон из барабана, крутили его, приставляли дуло к своей голове и нажимали спусковой крючок. Вероятность того, что выстрел будет и мозги офицера разлетятся повсюду, составляла пять шансов из шести. Иногда так и случалось, иногда нет.

Интересно, что в приведенном отрывке описывается наиболее экстремальный и наиболее «смертельный» вариант русской рулетки — когда в барабане револьвера остаётся лишь одно пустое гнездо, но примечательно, что число патронов указано не для револьвера Нагана (7 штук), бывшего, как уже сказано, основным револьвером русской армии в 1917 году, что позволяет предположить чисто литературное происхождение легенды о «русской рулетке». 4,2-линейный револьвер системы Смита-Вессона, известный также как «Смит-Вессон-русский» и являвшийся основным револьвером Русской Императорской армии до «Нагана», также имел барабан ёмкостью шесть патронов.

Математическая модель русской рулетки

Русская рулетка подчиняется общим законам математической статистики.

Если считать револьвер шестизарядным с одним патроном в барабане и если барабан не вращается рукой после каждого спуска курка, то вероятность выстрела P с каждой новой попыткой будет увеличиваться пропорционально уменьшению оставшегося количества ходов.

$$P = 1/(N - n),$$

где P — вероятность выстрела, N — количество гнезд в барабане, n — количество сделанных ходов.

То есть, вероятность выстрела распределяется следующим образом:^[6]

Ход	Вероятность выстрела
1	$1/6 = 0,1(6) = 16,(6)\%$
2	$1/5 = 0,2 = 20\%$
3	$1/4 = 0,25 = 25\%$
4	$1/3 = 0,(3) = 33,(3)\%$
5	$1/2 = 0,5 = 50\%$
6	$1/1 = 1 = 100\%$

Таким образом, если пять раз револьвер не выстрелил, то известно, что он выстрелит при шестой попытке. Известен вариант игры, при котором барабан вращают после каждого хода, уравнивая вероятности на каждом ходе. Тогда вероятность P выжить после n -ой попытки при вероятности выстрела на каждом ходе, равной p , составляет:

$$P(n) = (1 - p)^n \text{ (см. Ошибка игрока)}$$

Пример Используется 6-зарядный револьвер с одним патроном. Вероятность p выстрела на каждом ходе составляет $1/6$. Соответственно:

Количество ходов	Вероятность выжить
1	$5/6 = 83,3\%$
2	$(5/6)^2 = 69,4\%$
3	$(5/6)^3 = 57,9\%$
4	$(5/6)^4 = 48,2\%$
5	$(5/6)^5 = 40,2\%$
6	$(5/6)^6 = 33,5\%$

и т. д.

Поскольку один из участников игры начинает первым, второй получает существенное преимущество — он не должен испытывать судьбу в случае неудачи первого. Для выравнивания риска второй участник НЕ должен вращать барабан после успешного хода первого. В этом случае вероятность гибели первого участника равна $1/6$, а второго равна (вероятность получения хода) * (вероятность выпадения патрона) = $5/6 * 1/5 = 1/6$. То есть, рулетка без дополнительных вращений барабана является честной игрой в математическом смысле.

Русская рулетка в искусстве

В литературе

- В главе «Фаталист» романа М. Ю. Лермонтова «Герой нашего времени» описано пари, отдалённо напоминающее русскую рулетку^[7]: используется однозарядный пистолет с кремнёвым замком, спорщики не знают точно, заряжен ли он; кроме того, кремнёвому оружию свойственны достаточно частые осечки (что и происходит в романе).
- В романе Бориса Акунина «Азazelь» два студента — Ахтырцев и Кокорин — дрались на дуэли по принципу «русской рулетки», предоставляя таким образом судьбе разрешить их спор. Также в русскую рулетку играет герой другого произведения Бориса Акунина «Кладбищенские истории». В главе «UNLESS» герой несколько раз испытывает судьбу, каждый раз прибавляя по патрону. В романе «Любовница смерти» Фандорин прибегает к этому способу, чтобы доказать серьёзность намерений и проникнуть в «клуб самоубийц».
- В романе Стивена Кинга «Воспламеняющая взглядом» одного из пациентов Энди Макги всё время подмывало сыграть в «русскую рулетку» вследствие «рикошета», вызванного внушением Энди. Чтобы рикошет не привёл к трагедии, Энди заставил пациента забыть, что он когда-то читал книгу, в которой описывалась «русская рулетка».
- В автобиографическом романе Георгия Венуса «Война и люди. Семнадцать месяцев с дроздовцами.» повествующем о гражданской войне на Юге России в 1918—1920 гг, упоминается белогвардейский поручик, который ради бравяды играл в «русскую рулетку» после каждого боя, как бы для двойной проверки своей удачи. В барабане у него находилось три патрона и он знал, как крутить барабан, чтобы не остановиться на них. Однако один офицер-недоброжелатель тайно подложил ему ещё одну пулю в барабан и вскоре незадачливый «счастливчик» застрелился насмерть этой лишней пулей.

На телевидении

- На Первом канале существовала телеигра под названием «Русская рулетка». Ведущий программы — Валдис Пельш.
- На ТНТ в программе «Битва экстрасенсов» Людмила Давиденко сыграла в русскую рулетку под названием «сопрано».

В кинематографе

- В фильме «Охотник на оленей» вьетнамцы заставляют играть в «русскую рулетку» пленных американцев. Майкл — герой Роберта де Ниро — организовывает побег, уговорив вьетнамцев зарядить револьвер не одним патроном, а тремя. Его шансы выжить в игре уменьшаются до 50 %, зато он получает в руки почти полноценное оружие. Побег удается. После перенесённого стресса Ник становится игроком в «русскую рулетку» в Сайгоне. Фильм подвергался многочисленной критике за то, что на самом деле не было никаких свидетельств, что пленных американцев заставляли играть в рулетку во Вьетнаме.^{[8][9][10]} Корреспондент Ассошиэйтед-пресс Питер Арнетт, получивший в 1966 году Пулитцеровскую премию за освещение войны во Вьетнаме, писал в Los Angeles Times: «За все годы войны не было ни одного задокументированного случая игры в русскую рулетку... Центральная метафора фильма — просто кровавая ложь». В ответ на это некоторые критики, Роджер Эберт^[11] и другие^[12], защищали создателей фильма, считая, что в фильме русская рулетка это просто художественная метафора.
- В фильме «Тринадцать» главный герой попадает на подпольный тотализатор по русской рулетке. 17 человек встают в круг, заряжают патроны (количество патронов увеличивается с каждым новым раундом), крутят барабан, ждут сигнала лампочки и стреляют в стоящего напротив.
- В фильме «Смерть в эфире (Live!)» героиня Евы Мендес запускает новое телешоу Live!, участники которого играют в «русскую рулетку» с одним вращением барабана. Пятеро из шести игроков получают по 5 миллионов долларов, погибший — ничего.
- В комедии «Дядя Адольф по прозвищу Фюрер» Герман и Густав в исполнении Адриано Челентано, по сюжету фильма, играют в «русскую» рулетку каждую неделю, прекрасно зная, что барабан уже много лет как пуст.
- В фильме «Жмурки» Серёга (Алексей Панин) играет в «русскую рулетку».
- В фильме «ДМБ» Гена Бабков играет в «русскую рулетку» с генерал-майором Талалаевым, но «зная понаслышке характер генерала, ни одного патрона в револьвер не вставил». В итоге оказывается, что один патрон все же был в барабане.
- «Путь оружия» — пожилой киллер коротает вечера, играя сам с собой. Игра усложняется тем, что в мешок кладется несколько револьверов.
- В эпизоде «Cutting Cards» телесериала «Байки из склепа» два высококлассных шулера при помощи «русской рулетки» безуспешно решают, кому из них покинуть город. За все шесть ходов (без прокрутки барабана после каждого хода) выстрела так и не произошло.
- В телесериале «И всё-таки я люблю...» одна из главных героинь, Рита, предлагает обманувшей и предавшей её Мэри сыграть в русскую рулетку. Мэри принимает её вызов и погибает, стреляя после Риты.
- Эпизод с игрой в «русскую рулетку» есть в фильме «Сонатина» режиссёра Такэси Китано.
- В фильме «Достояние республики (фильм)» атаман Лагутин играет в русскую рулетку наоборот — целится в пленного Макара из нагана с одним патроном и трижды нажимает спуск.
- В фильме Г. Лордкипанидзе «Берега» к русской рулетке прибегает молодой офицер, которому показалось, что компания усомнилась в его храбрости.
- В фильме «Утомленные солнцем» Митя, прежде чем ехать на дачу к Котову, испытывает судьбу методом русской рулетки.
- Фильм «Русская рулетка»

- В фильме Эмира Кустурицы «Аризонская мечта» есть эпизод игры в русскую рулетку.
- В телесериале «Штрафбат» в воспоминаниях Антипа Петровича была сцена когда к нему подседа поближе женщина с симпатиями и это не понравилось мужчине, сидящему рядом с ним, который заявил, что она ему тоже нравится. Поняв что кому-то придется от неё отказаться они решили спор с помощью игры русская рулетка.
- В фильме «Банзай» Паоло Вилладжо главный герой попадает в руки тайландских бандитов, зарабатывающих на ставках от игры их должников в русскую рулетку.
- В фильме «Секреты Лос-Анджелеса» офицер полиции Бад Уайт (Рассел Кроу) засовывает в рот подозреваемому ствол револьвера, заряженного одним патроном, и три раза подряд нажимает на спуск.
- В казахстанском фильме «Сказ о розовом зайце» Жан заканчивает жизнь самоубийством именно этим способом русской рулетки
- В фильме «187» учитель Гарфилд и малолетний гангстер Цезарь гибнут играя в русскую рулетку
- В фильме «Убойная парочка: Старски и Хатч» офицер Дэвид Старски предпринимает попытку напугать подозреваемого игрой в русскую рулетку. Старски убежден, что в револьвере нет патронов, но один случайно падает из его рукава аккуратно в камору.
- В фильме «Одиночка», агент Шон Веттер (Вин Дизель) приставляет револьвер заряженный одним патроном к голове торговца наркотиками и несколько раз нажимает на курок.
- В фильме «Леон (фильм)» Матильда играет в русскую рулетку со словами «если выживу, буду с тобой до конца, а если нет, будешь ходить за молоком сам, как и раньше»
- В 17 серии 3 сезона телесериала «Секретные материалы» Роберт Моделл замутняет разум Малдера и заставляет его сыграть в русскую рулетку.
- В 4 серии 2 сезона телесериала «Лютер» Джон Лютер пытается обмануть преступника по правилам игры русской рулетки.
- В гонконгском сериале 1980 года «Набережная: The Bund (TV series)» главный герой Хуэй Мань-кхён вызывает Фун Кхин-иу, виновного в смерти его семьи, на игру в русскую рулетку, и тот погибает.
- В эпизоде 14 сезона 3 сериала «Клиника» доктор Кокс в диалоге с Джордан Салливан упоминает русскую рулетку, предложив зарядить барабаны полностью и раздать гостям на дне рождения их сына.
- В эпизоде 2 сезона 17 серии сериала Карпов оперуполномоченный Степнов и майор Зотов играют в русскую рулетку.
- В фильме «Риддик» один из наёмников, Сантана, открывает сейф, заминированный взрывчаткой, в котором нужно было повернуть ключ в правильном направлении 6 раз. При этом раздавались щелчки, похожие на щелчки от револьвера.
- В третьем эпизоде четвертого сезона Альпийский патруль преступник Мурнау использует револьвер для игры в русскую рулетку с захваченной им командой спасательного вертолета, поочередно приставляя барабан к голове каждого из заложников. Особенность «игры» является то, что после каждой попытки Мурнау вставлял в камору дополнительный патрон, уменьшая тем шансы.

В музыке

- В репертуаре известной российской певицы, Любви Успенской, есть песня «Гусарская рулетка» на музыку Максима Дунаевского и слова Наума Олева
- Песня Рианны «Russian Roulette» посвящена этой игре.
- У группы «Flëur» есть песня с названием «Русская рулетка».
- У группы «Ginex» есть альбом под названием «Russisch Roulette»
- у группы 10 Years есть песня «Russian Roulette».
- у группы «Асепт» есть альбом «Russian Roulette».
- у певца Энрике Иглесиаса есть песня «Ruleta Rusa».

- у группы Marilyn Manson (альбом Holy Wood) есть песня «Count to six and die (The Vacuum Of Infinite Space Encompassing)», в тексте и звуковом сопровождении которой есть многократные отсылки к игре в русскую рулетку».
- у группы «KISS» — «Russian roulette».
- У группы «Made of Hate» есть песня «Russian Roulette».
- у группы «Bonfire» — «Russian roulette».
- у певца ICE MC есть песня «Russian Roulette».
- открывающая песня аниме «Dirty Pair» в исполнении Мэйко Накахары (яп. 中原めいこ) называется «Ру-ру-ру-русская рулетка» (яп. ロ・ロ・ロ・ロシアン・ルーレット)
- У DJ The Alchemist есть альбом под названием «Russian Roulette».
- У японского vocaloid Megurine Luka есть песня «Russian Roulette»
- У российской рэп-группы «D.O.B.» есть альбом «Rushun Roolett».
- У группы "Purgen" есть песня под названием "Русская рулетка"

В компьютерных играх

- В игре Call of Duty: Black Ops вьетнамские партизаны заставляют сыграть в русскую рулетку американских бойцов, попавших в плен.
- В игре Петька и Василий Иванович спасают галактику Петька играл с рядом сидящими красноармейцами в клубе в русскую рулетку.
- В 1996 году отечественная компания «Бука» издает action-quest игру «Русская рулетка». В 1999 году компания выпускает продолжение игры — «Русская рулетка 2: Закрытые планеты»^[13].
- В игре Command & Conquer: Red Alert 3 советский инженер, если его не трогать, будет играть в русскую рулетку или вращать свой револьвер как ковбой, но уронит его.

Интересные факты

- В 1978 году советский спутник Космос-954 с ядерным источником энергии на борту сошёл с орбиты и упал на территории Канады. За время, прошедшее с момента схода с орбиты до момента падения, зарубежная пресса окрестила спутник *русской рулеткой*, так как доподлинно не было известно, где он упадёт.
- Организаторы премии Дарвина — одной из юмористических премий, вручаемых за наиболее нелепые способы ухода из жизни — утверждают, что русская рулетка является одним из наиболее привлекательных способов оригинального ухода из жизни, при этом постоянно изобретаются новые разновидности. В частности,
 - 22 марта 1999 года трое камбоджийских крестьян во время принятия спиртных напитков забавлялись вариантом русской рулетки, поочерёдно нажимая ногой на противотанковую мину, поставленную ими под столом в баре. Мощный взрыв принёс значительные разрушения, останков игроков найти не удалось. Как ни странно, погиб не только проигравший, но и остальные игроки. (Премия 1999 года^[14]).
 - В 2010 году 19-летний юноша посмертно получил премию за игру в «русскую рулетку» самозарядным пистолетом.
- Существует студенческая игра, напоминающая русскую рулетку. Из упаковки баночного пива одну банку сильно трясут. Играющие открывают пиво, держа банку как можно ближе к голове. «Несчастливая» банка обрызгивает открывшего её.
- Голландский слабоалкогольный напиток *Russian Roulette* продаётся в упаковках по четыре бутылки, содержимое одной из которых окрашивает язык выпившего в зелёный цвет. По замыслу производителей, группа из четырёх человек одновременно выпивает свой напиток и показывает языки; тот, у кого он оказывается зелёным, считается проигравшим и выполняет штрафное задание. Картонная коробка с напитком имеет 8-угольную форму и внешнее сходство с револьверным барабаном, усиленное

дизайнерским оформлением (верхняя крышка коробки изображает тыльную сторону барабана с пятью пустыми каморами и патроном в шестой).

- В социальной сети Facebook до мая 2013 существовало приложение Social Roulette, которое с вероятностью один к шести удаляло аккаунт пользователя. Администрация закрыла приложение из-за негативного образа соцсети.

Источники и примечания

- [1] Русская рулетка (<http://www.oruletke.ru/russkaya.php>)
- [2] Gusarskaja Ruletka (<http://www.leolan.com/gusary/ruletka/>)
- [3] энциклопедия азартных игр (<http://www.bestazartgame.ru/u20.html>)
- [4] Большой толковый словарь русского языка. — 1-е изд-е: СПб.: Норинт. С. А. Кузнецов. 1998.
- [5] Толковый словарь Ефремовой. Т. Ф. Ефремова. 2000.
- [6] Вероятности проигрыша (<http://www.jokertop.narod.ru/index2.html>)
- [7] Fishbain, David A., et al. «Relationship between Russian roulette deaths and risk-taking behavior: a controlled study.» *Am J Psychiatry* 144.5 (1987): 563—567.
- [8] Dirks, Tim. «*The Deer Hunter* (1978)» (<http://www.filmsite.org/deer.html>). Greatest Films. Retrieved 2010-05-26.
- [9] Biskind, Peter (March 2008). «The Vietnam Oscars» (<http://www.vanityfair.com/culture/features/2008/03/warmovies200803>). *Vanity Fair*. Retrieved 2010-09-17.
- [10] Auster, Albert; Quart, Leonard (2002). «The seventies». *American film and society since 1945*. Greenwood Publishing Group. pp. 120-1. ISBN 978-0-275-96742-0.
- [11] Ebert, Roger (March 9, 1979). «*The Deer Hunter*» (<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19790309/REVIEWS/903090301/1023>). *Chicago Sun-Times*. Retrieved 2010-04-30.
- [12] Thomson, David (October 14, 2008). «*Have You Seen ... ?*»: *A Personal Introduction to 1,000 Films*. New York, NY: Random House. p. 209. ISBN 978-0-307-26461-9.
- [13] Обзор игры «Русская рулетка 2» на сайте ag.ru (<http://www.ag.ru/games/russkaya-ruletka-2-zakrytye-planety/review>) — 15.05.1999
- [14] <http://darwinawards.com/darwin/darwin1999-07.html>

Ссылки

- Геннадий Тарадин. Такая ли русская «Русская Рулетка»? (<http://www.pravoslavie.ru/jurnal/56637.htm>)

Русский покер

Русский покер — банковая, карточная игра. В игре участвует колода из 36 или 52 карт.

Правила игры Русский покер

По правилам Русского покера перед раздачей дилером 5-ти карт игрок делает обязательную ставку анте (ante). Карты раздаются таким образом, чтобы соперники не видели карты друг друга. Только последняя карта дилера раскрывается. В зависимости от полученных карт игрок может: прекратить игру (fold), сделать ставку (call), прикупить шестую карту или заменить любое количество карт. Плата за обмен карт или покупку шестой карты равняется одной ставке (ante). В случае если игрок сделал ставку (call), то тогда игрок и дилер раскрывают свои карты. Если у дилера нет ни одной покерной комбинации или карт Туз с Королём, то игрок получает выигрыш в размере одной ставки анте, независимо от того, какие карты собрал. В случае если у дилера есть как минимум комбинация Туз с Королём, происходит сравнение с комбинацией игрока. Выигрывает тот, у кого будет старше покерная комбинация карт. Если выигрывает игрок, то ставка анте не оплачивается, а по ставке call (или bet) получает выигрыш исходя из таблицы выплат. В Русском покере возможны двойные комбинации. Двойные комбинации засчитываются, если хотя бы одна карта из одной комбинации не входит в другую. Выплаты по двойным комбинациям проводятся в соответствии с таблицей выплат.

Таблица выплат

Покерная комбинация из карт	Выигрыш по ставке bet
Роял Флеш (Royal Flush)	100 к 1
Стрит Флеш (Straight Flush)	50 к 1
Каре (Four of a Kind)	20 к 1
Фулл-хаус (Full House)	7 к 1
Флеш (Flush)	5 к 1
Стрит (Straight)	4 к 1
Тройка (Three of a Kind)	3 к 1
Две пары (Two Pairs)	2 к 1
Пара (One Pair)	1 к 1
Туз и Король (Ace & King)	1 к 1

Покупка игры дилеру и страховка

Игрок в русский покер может купить игру дилеру, заплатив одну ставку (анте), или/и застраховать свою комбинацию. Страховка выплачивается 1к1, если у дилера нет игры, в противном случае игрок теряет страховочную сумму. Страховка применяется, если у игрока комбинация не ниже тройки. Максимальная сумма страховки равняется половине, а иногда и полной предполагаемой выплате за комбинацию.

Бонус ставка

Зачастую в игре присутствует дополнительная ставка бонус. Чаще всего бонус ставка является прогрессивным джек-потом. Бонус ставку можно делать каждый новый раунд и она не зависит от наличия у дилера игры, а также от того, выиграл ли игрок партию. Выплаты по бонус ставке у каждого игорного заведения уникальны.

Источники

- Правила и стратегия Русского покера ^[1]

Примечания

[1] http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=25

Система Хатчинсона

Система Хатчинсона (англ. Hutchinson System) — это система определения перспективности любого набора карт, розданных игроку в покер (так называемой руки). Она была разработана для начинающих игроков с целью оказания помощи в принятии решения о разыгрывании руки.

История создания

В карточных играх подсчет очков традиционно используется довольно давно, в качестве метода простой оценки силы розданных карт. Свое непосредственное использование в покере эта система нашла в 1997 году. Тогда Эдвард Хатчинсон в одном из канадских покерных журналов опубликовал свою систему. Основу будущей всемирно известной системы подсчета оставили очки, начисляемые за преимущества карт, содержащихся на руках у игрока.

Система Хатчинсона для Техасского холдема

Согласно этой системе, подсчет нужно начинать с нуля баллов, в определенных случаях прибавляя к сумме дополнительные баллы. Здесь важным являются такие критерии как достоинство карт, потенциал руки и позиция (то есть местонахождения относительно того, кто сдает карты).

Достоинство карт:	туз	король	дама	валет	десять	остальные карты
Количество прибавляемых баллов:	16	14	13	12	11	X, где X — достоинство карты

Потенциал руки:	пара	одной масти	карты, идущие по старшинству друг за другом	карты, идущие по старшинству через один пропуск (коннекторы с одной дыркой)*	карты, идущие по старшинству через два пропуска (коннекторы с двумя дырками)**
Количество прибавляемых баллов	10	4	3	2	1

* - например, валет и король ** - например, валет и туз

Позиция:	средняя	справа от сдающего карты	позиция сдающего карты
Количество прибавляемых баллов:	3	5	5

Подсчет очков

Принимать ставку, согласно системе Хатчинсона, рекомендуется в том случае, если итоговая сумма набранных баллов больше или равна 30. Повышать ставку или отвечать на ставку другого игрока можно, если сумма баллов больше 34.

Использование системы Хатчинсона

Система Хатчинсона только примерно помогает определить силу руки. Так, например, стиль игры оппонентов ей не учитывается. Но при этом она является простой и удобной для запоминания. Именно поэтому систему Хатчинсона часто используют новички на первом этапе знакомства с покером. Сегодня система Хатчинсона имеет своё электронное воплощение. Успешно применять эту систему удастся в процессе приобретения опытных навыков. Но, при постоянном использовании, процесс подсчета баллов можно довести до автоматизма.

Ссылки

- Статья о системе Хатчинсона на Poker-Wiki.ru ^[1]
- Преффлопер — программа, дающая рекомендации по системе Хатчинсона ^[2]

Примечания

[1] http://www.poker-wiki.ru/poker/Система_Хатчинсона

[2] http://www.softforpoker.com/ru/mysoft_ru.htm

Скандинавский аукцион

«Скандинавский аукцион» — вид аукциона с оплатой за каждую ставку. В большинстве стран ЕС и в США это юридически признано видом аукциона. Италия — единственная страна, где это считается видом азартной игры, имитирующей аукцион, и требует специальной лицензии, как для казино. Российское законодательство не содержит прямого запрета на такие аукционы, но ряд его норм так же позволяет трактовать данную деятельность как игорную, а не как аукционную.

Название

К Скандинавии это явление не имеет никакого отношения. В Европе и США такие аукционы известны как Penny Auction, что можно перевести на русский как «Копеечный аукцион». Первый из них (swoopo.de) основан в 2005 году в Мюнхене компанией Entertainment Shopping AG. Словосочетание «Скандинавский аукцион» во всех языках кроме русского обозначает аукцион, работающий в одной или нескольких странах Северной Европы.

Техника торгов

Товар или услуга выставляется на продажу по минимальной стоимости. Участники торгов делают ставки с фиксированным шагом. В отличие от классического аукциона, в «скандинавском» за каждую ставку с участника взимается определённая плата, которая и составляет доход организатора. Продолжительность торгов задается с их началом, однако, после каждой ставки увеличивается на заданную величину. Победителем считается участник, сделавший последнюю ставку.

Распространение

В США действует, как минимум, 2 отраслевых ассоциаций деятелей этого бизнеса — Entertainment auctions association (ЕАА) и Penny Auctions Merchants Association (РАМА), оценивающие суммарную выручку отрасли в 3 миллиарда долларов.

Есть так же специализированный американский веб-ресурс, отслеживающий посещаемость сайтов таких аукционов — PennyAuctionTraffic.com. Изначально он составлял рейтинг 200 крупнейших penny-аукционов в Соединенных Штатах, но в настоящее время в нём не более 100 реально работающих сайтов, из которых можно, на основании представленных данных, выделить десятку лидеров. Данные по аукционам других стран данный ресурс не отслеживает.

Наиболее популярный в недавнем прошлом в Германии и Великобритании аукцион Swoopo.co.uk (изначально на британском рынке работал под именем Telebid.com), не функционирует с 17 марта 2011. Контролировавшая его мюнхенская компания Entertainment Shopping AG инициировала процедуру защиты от кредиторов, в настоящее время, идет процесс её банкротства. Такая ситуация вызвана превышением выплат по выигрышам и расходов на рекламу над выручкой от продажи ставок на протяжении нескольких лет.

В настоящее время наиболее массовым европейским аукционом такого типа является MadBid, работающий на рынках Великобритании, Ирландии, Италии, Испании, Германии, Финляндии, Швеции.

Методы оплаты ставок

Большинство зарубежных аукционов такого типа принимают оплату кредитными картами напрямую, либо через платежные системы. Очень часто все платежные данные кредитной карты надо сообщить администрации аукциона уже на стадии регистрации (чего делать не стоит). В США такие сайты наиболее активно обслуживает PayPal, в Германии — так же SOFORTüberweisung. Правила российской платежной системы WebMoney запрещают её использование для расчетов на «бестоварных аукционах», что, на практике, трактуется как запрет на обслуживание рассматриваемых в настоящей статье сайтов.

На некоторых российских «скандинавских аукционах» ставку можно сделать посредством SMS-сообщения с сотового телефона. При этом не требуется проходить процедуру регистрации на сайте, а для участия в игре достаточно отправить на короткий номер, указанный на сайте, сообщение с указанием идентификатора лота. Сделав ставку посредством SMS-сообщения, игрок поднимает стоимость лота на установленную правилами интернет-аукциона единицу. На таком аукционе, как и на любом другом «скандинавском аукционе», имеется обратный временной таймер: если за отведённые несколько минут никто больше не делает ставок, то лот забирает последний сделавший ставку.

Программное обеспечение для скандинавских аукционов

Существует, как минимум, 4 официально представленных на рынке готовых решения для создания онлайн-аукционов данного типа, 3 из них созданы программистами из бывшего СССР — белорусами, россиянами и эстонцами. Так, на Западе широко известна белорусская команда разработчиков из компании SoftSwiss, создавшая «движок» (CMS) «скандинавского аукциона» под именем Merkeleon. Название содержит явный намек на фамилию главы правительства ФРГ — Ангелы Меркель (Angela Merkel) и изначально имелся интерфейс только на немецком языке. Со временем появились версии на большинстве европейских языков, в том числе и на русском. Система Merkeleon написана на фреймворке Kohana и кроме базовых функций CMS telebid включает десятки новых нестандартных решений. Merkeleon в 2,3 раза быстрее, чем его наиболее известный европейский конкурент — CMS telebid, выдерживает нагрузку до 1 млн пользователей и имеет гибкую архитектуру для внесения изменений по желанию непосредственного разработчика или владельца как с точки зрения функциональной части, так и с точки зрения дизайна.

Альтернативная точка зрения

Есть противники такого типа аукционов, утверждающие, что здесь используются программы-роботы, искусственно создающие ажиотаж на торгах, и часто выигрывающие у реальных пользователей-людей, провоцирующие их тратить больше денег и бидов (ставок), чем это было бы при открытой борьбе за лот только между людьми.

Таким образом, считается, что под прикрытием этого термина скрывается мошенничество. Администрация аукциона имеет возможность накручивать ставки, перебивая ставки реальных участников ставками подставных лиц или виртуальных участников (то есть участников, под чьим именем ставки делает специальная программа). В «скандинавском аукционе» отсутствует прозрачность: пользователь не имеет возможности проверить, действительно ли ставка сделана реальным участником. Даже в случае, если удастся убедиться в том, что товар в конечном счёте ушёл к честно выигравшему его человеку, невозможно проверить, были ли все ставки сделаны реальными независимыми участниками, а это важный вопрос — ведь именно за счёт ставок создатели аукциона получают основной доход.

В США, эту проблему пытаются решить за счёт существования специальных интернет-ресурсов, независимых от владельцев аукционов. Они отслеживают поведение участников торгов по выложенной в открытом доступе статистике аукциона, выявляют тех из них, кто ведет себя нетипично и ненормально для реального пользователя-человека, а, следовательно, является программой-роботом. Эти данные постоянно присутствуют в открытом доступе.

Данный вид аукциона содержит все признаки азартной игры. Например, Федеральный закон РФ от 29.12.2006 № 244-ФЗ «О государственном регулировании деятельности по организации и проведению азартных игр и о внесении изменений в некоторые законодательные акты РФ» определяет понятие «азартная игра» так: — основанное на риске соглашение о выигрыше, заключённое двумя или несколькими участниками такого соглашения между собой либо с организатором азартной игры по правилам, установленным организатором азартной игры.

Фактически проигравшие участники оплачивают выигрыш победителя и прибыль организатора аукциона. Проведение данного вида аукциона через Интернет ведет к возможности неконтролируемых злоупотреблений.

Как можно отличить честный аукцион от подставного?

Эффективного на 100 % способа отличить честный аукцион, работающий по этой схеме, от подставного нет. Но есть ряд факторов, позволяющих повысить вероятность выбора честной аукционной площадки:

- открытость организаторов: наличие в свободном доступе пошаговой статистики о сделанных ставках на уже законченных аукционах, форума и чата участников с явно живой, разнообразно реагирующей на запросы аудиторией, обратной связи, указание контактной информации об организаторе (адрес офиса, городской телефон и т. д.), подключение пользователей аукциона к их профилям в социальных сетях
- высокая посещаемость сайта аукциона. Для организации интенсивных торгов без участия роботов нужны несколько тысяч посетителей в день. Проблемой является выбор качественного инструмента для проверки аудитории такого сайта. Применение в качестве такового Alexa Rank себя не оправдывает — по ряду европейских аукционов с многотысячной аудиторией, мощной телевизионной рекламой и наличием независимого аудита этот инструмент говорит об отсутствии трафика (то есть посетителей) вообще, а небольшие локальные сайты в странах СНГ он иногда ранжирует как более посещаемые.
- наличие хорошо продуманного интерфейса и оригинального (а не шаблонного, как на множестве других интернет-ресурсов) дизайна сайта (есть вероятность, что владелец аукциона является реально существующей организацией, которая располагает достаточными финансовыми ресурсами и может себе это позволить, а не подставной коммерческой структурой из одного-двух человек)
- есть интерактивная связь администрации сайта с его аудиторией: постоянно проводятся акции, реализующиеся новые идеи, какие-либо иные изменения с учетом пожеланий пользователей.

Слот-машина

Слот-машина; Однорукий бандит — игровой автомат, дающий шанс выиграть сумму, во много раз бóльшую чем размер ставки. Цель игры — собрать, вращая барабаны, выигрышную комбинацию символов. Чем лучше комбинация, тем больше выигрыш.

Виды слотов

В настоящий момент слоты можно разделить на две большие группы:

- **механические слоты** — те самые «однорукие бандиты» с рычагом для запуска игры, обычно имеют три барабана и от одной до пяти игровых линий. Существуют и автоматы с кнопочным пуском, в настоящее время не так популярны.
- **видео слоты** — более современный вид слотов, где для изображения барабанов используется экран. В видео слотах может быть до пяти барабанов и до пятидесяти линий для игры. Благодаря использованию компьютерных технологий, в таких игровых автоматах игроку предоставляется широкий набор дополнительных возможностей, повышающих интерес к игре, таких как бонусные игры и бонусные раунды, «разбросанные» символы, «дикие» символы и так далее.

У игрока большую роль в выборе игрового автомата играет роль наличие накопительных джекпотов. Слот-машины, имеющие общую накопительную систему, называются прогрессивными. С игровых автоматов, находящихся в сети, в призовой фонд отчисляется определенный процент, который и составляет джекпот. Чтобы выиграть джекпот, как правило, игрок должен поймать самую высшую комбинацию символов по самой большой ставке.

Кроме того, в эпоху развития интернета большое распространение получили слот игры в онлайн казино. Каждый год появляются новые слоты и их разновидности, в которых упор идет на современные 3D технологии^[1]. Для привлечения новых игроков и закрепления старых некоторые Интернет казино разрешают ограниченное количество бесплатных оборотов в слотах на реальные деньги.^[2]

Описание

Слот-машины имеют различное количество барабанов и игровых линий. Все кнопки на слот-машине имеют постоянное значение, хотя встречаются и исключения. Как правило, на английском языке на каждой кнопке написано какое действие будет выполнено после её нажатия:

- *Spin* — кнопка запуска игры.
- *Bet* — выставление ставки игрока, по которой он собирается играть.
- *N lines* — игра по *N* линиям.
- *Line 1, Line 2, Line 3, ...* — даёт игроку возможность выбирать игровые линии самостоятельно.

В современных слот-машинах обычно присутствуют 9 (1-3-5-7-9) или 20 (1-5-10-15-20) линий, причём первые 10 чаще всего имеют центральную симметрию, а следующие 10 — осевую. Очень редко встречаются слоты, в которых до 100 играющих линий. Иногда «приобретаются» игроком позиции на барабане, что в поле 5*3 соответствует игре от 5 до 243 комбинаций.

- *Collect* — фиксация игры и депозита игрока для последующего его снятия.
- *Bet one* — игра по одной ставке.
- *Bet x2* — игра по ставке, умноженной на два.
- *Bet x3* — игра по ставке, умноженной на три.
- *Bet x5* — игра по ставке, умноженной на пять.

(в современных слот-машинах обычно присутствует максимальное умножение ставки x10 или x100.

- *Bet Max* — выставление максимальной ставки, на которую рассчитан игровой автомат. В некоторых автоматах нажатие кнопки *Bet Max* запускает барабаны с максимальной ставкой.
- *Last bet* — возможность повторить предыдущую ставку.

Слот-машины имеют специальные обозначения на экране автомата:

- *Credit* — счёт игрока в условных единицах.
- *Win* — выпала выигрышная комбинация.
- *Paid* — общая выплата.

Все слот-машины имеют таблицу выплат по символам, таким образом, игрок всегда может узнать, что ему причитается при выпадении тех или иных комбинаций.

Чтобы начать игру, игроку необходимо сделать ставку и раскрутить барабаны. Если на линии выигрыша после остановки барабанов выпала выигрышная комбинация, выигрыш определяется по таблице выигрышей.

Игровые символы

Традиционными символами для слот-машин являются изображения фруктов, вишни, колокола и цифры «7». Наибольший выигрыш обычно назначался при выпадении всех семёрок или колоколов по одной игровой линии, наименьший — при выпадении вишен. При этом, очень часто выпадение хотя бы одного изображения вишни по играющей линии означало «нулевой выигрыш», то есть возвращение сделанной ставки на счёт игрока.

Позже к ним добавились изображения золотых слитков, в некоторых машинах — чёрные прямоугольники с надписью «BAR». На 33slots.com есть подробное описание большинства символов игровые автоматы и рекомендации как правильно играть. На символах было изображено различное количество слитков — чаще всего один, два или три, иногда — больше. При этом любая комбинация изображений слитков вдоль одной играющей линии является выигрышной и её ранг определяется изображением с наименьшим числом слитков. Например, для трёх барабанов комбинация «3»-«1»-«3» равнозначна комбинации «1»-«1»-«1».

После появления 5-барабанных машин с большими барабанами были добавлены к цифре «7» изображения с цифрами «2» — «9» и числом «10», а также буквы игральных карт — «J», «Q», «K», «A». К таблице выигрышей были добавлены покерные комбинации. Иногда также присутствует и «Joker».

Набор символов современных слот-машин очень велик и разнообразен.

Слот-клубы

Многие американские казино предлагают игрокам бесплатное членство в слот-клубах, которые возвращают некоторый процент от проигранной суммы, которая выплачивается в виде бонусов — бесплатная еда, напитки, гостиничные номера, или просто ценные подарки, реже бонусы выплачиваются наличными деньгами (с условием, что наличные деньги будут выплачены позднее).

Для получения преимущества от членства в клубе требуется, чтобы игроки использовали специальные карты, вставляемые в слоты, что позволяет игорному дому отслеживать действия игрока (какие он ставки делает и как долго играет), что часто используется, чтобы установить определенный уровень игры для игрока, имеющего право на дополнительные бонусы. Бонусы или возврат денег от этих клубов могут значительно вырасти в размере, если играть на протяжении долгого времени.

Слотосфера

Слотосфера (Slotosfera) это казино для любителей слот-машин, как понятно из названия, в таких заведениях, нет рулетки, блэкджека и покера, а только одни игровые аппараты. Понятие слотосфера появилось в период активного развития игорного бизнеса в Америке, и игровых автоматов в частности, впервые казино только с игровыми автоматами появились в Атлантик Сити, и после стали бестселлером Лас Вегаса. Открывать такие казино было достаточно выгодно, владельцы экономили на персонале, а именно крупье, достаточно было маркера и администратора, а столы с рулеткой перекочевали в игровые автоматы, так же в слотах отразились и другие популярные карточные игры.

Разработчики

На сегодняшний день, несмотря на динамику рынка, установились лидеры среди разработчиков слотов^[3].

- Microgaming
- Playtech
- NetEntertainment
- RTG
- Rival Gaming
- Igrosoft

Примечания

[1] Обзор слотов в казино. Возможности 3D в азартной индустрии (<http://casino-slot-2013.com/3d-v-kazino-onlajn/>)

[2] Описание бесплатных слотов на реальные деньги (http://poherstars.ru/slot_avtomaty_besplatno)

[3] Топовые автоматы от лучших разработчиков игр (<http://igrovie-avtomati.net/>)

Собачьи бои

Кровавый спорт в Англии был популярен вплоть до начала XIX века. К началу XIX века популярность бычьей травли и медвежьей травли пошла на убыль. Назрел вопрос о запрете жестоких развлечений. На этом фоне **собачьи бои**, напротив, стремительно набирали популярность. Технически организовать такой бой было значительно проще и безопасней, чем травлю крупных животных, и к середине XIX века собачьи бои остались практически единственной широко доступной кровавой азартной забавой. Кроме того, покупатели и продавцы собак часто рассматривали собачий бой как проверку их рабочих качеств. Собак выпускали на арену, отгороженную от зрителей (так называемый «пит», яма), и последняя собака, не выбывшая из строя, объявлялась победителем. Хватка и «игривость» по прежнему высоко ценились, а собаку, уклонявшуюся от боя, называли «трусливой дворнягой». Хозяева собак и судьи удерживали их перед схваткой, поэтому собаки, люто ненавидя своих собратьев, при этом не теряли доверия к людям.

Возникновение собачьих боёв

В XVIII веке лондонцы низшего слоя общества придумали развлечение по своему вкусу: в небольшой деревянный загон запускалась собака и несколько десятков, а то и сотен крыс. Объявлялись ставки: за какое время и сколько крыс пёс успеет передушить, после чего начиналось «зрелище», забавляющее обитателей лондонского «дна» и очень доходное для хозяина крысиного тотализатора, который по совместительству чаще всего являлся и хозяином собаки. Терьеры и английские бульдоги показывали наиболее высокие результаты и потому повсеместно считались признанными крысобоями. Чтобы максимально усилить эффект и заработать дополнительный куш, эти две породы скрестили и получили бойцовых собак — буль-энд-терьеров. Среди обитателей низшего лондонского общества обладание бойцовой собакой считалось особым шиком, а хозяева

крысобоев вызывали всеобщую зависть и занимали по отношению к окружающим более высокий статус. Вскоре крысиные забавы наскучили простому люду, и тогда стали устраиваться собачьи бои. Для собачьих боёв брали собак разных пород, но примерно одного веса. Однако в собачьих боях существовал закон: победившую собаку хозяин и его подручные должны были немедленно оттащить от поверженного противника. Делалось это потому, что бойцовые собаки ценились очень высоко, и владелец проигравшего пса вовсе не желал окончательно терять своего «кормильца», а в случае гибели пса хозяин победителя не только не получал награду, но ещё и выплачивал крупный штраф проигравшему. Чтобы соблюсти этот закон, настоящая бойцовая собака воспитывалась таким образом, чтобы никогда, даже в самом разгаре боя не смела нападать на человека.

Собачьи бои с тоса-ину

Подобно борьбе сумо в традиционных японских собачьих боях цель боя — повалить противника, прижать его к рингу. Собаки, которые кусают и пытаются рвать соперника, лают во время боя, дисквалифицируются и не допускаются к последующим боям.

Так же, как и в сумо, существуют ранги собак-бойцов, самые мощные и выносливые собаки, выигравшие много боёв, получают звания «чемпионов» и «великих чемпионов». Занявшая первое место тоса получает специальный расписной «передник» и конопляный веночек.



Тоса-ину

Литература

- A Brutal Sport Is Having Its Day Again in Russia ^[1]

Примечания

[1] http://www.nytimes.com/2007/02/09/world/europe/09dogfight.html?_r=2&pagewanted=1

Сотки

Сотки (другие названия **фишки**; **кэпсы** от англ. *caps* — крышки) — азартная игра, популярная в 90-х и начала 2000-х годах среди школьников и подростков в возрасте от 9 до 13 лет.

История

Сотки (англ. *pogs*) были придуманы в 1920-х годах на Гавайях. Однако, игра не получила должной популярности и вскоре была забыта. Значительно позже, в 1991 году учителя младших школ возродили игру и стали использовать её для обучения детей арифметике. В это время начался рост мировой популярности фишек.

По другим сведениям, сотки появились гораздо раньше. Возможно, их первоисточником является японская карточная игра мэнко, появившаяся в XVII веке в период Эдо.

Характеристика

- Сотки — круглые плоские пластинки диаметром 4 см. Изготавливаются из картона или пластика. Каждая фишка имеет две стороны — лицевую и обратную. Фишка, перевернувшаяся на лицевую сторону, считается «выбитой». Каждая сотка имеет индивидуальный рисунок. Тематика данных рисунков самая разнообразная — кино, мультфильмы, Компьютерные игры, спорт и т. д.
- **Бита** (англ. *slammer*) — предмет для разбивания Соток. Бита представляет собой круглую пластиковую или металлическую пластинку, обычно чёрного цвета. Биты чуть толще и тяжелее соток.

Правила

С битой

Игра рассчитана на двух или более игроков. Игроки скидываются по определённому количеству соток и кладут их стопкой друг на друга. Игрок, получивший право первого хода, разбивает стопку из соток с помощью *биты* (или обходясь без неё, в данном случае стопка кидается горизонтально на пол, некоторые сотки переворачиваются). Сотки, перевернувшиеся на лицевую сторону, считаются «выбитыми», и игрок забирает их; не выбитые сотки снова складываются в стопку и процесс повторяется. Партия заканчивается, когда стопка будет полностью разбита.

Без биты

Второй вариант игры был популярен в России и странах СНГ в конце 1990-х - начале 2000-х годов. Каждый игрок выставляет от себя по сотке. Игроки берут сотки за рёбра и кидают их картинкой вниз. Тот, чья сотка перевернулась, берёт уже обе сотки и опять кидает их картинкой вниз, в данном случае надо кинуть так, чтобы перевернулись обе сотки. Если перевернулась одна или ни одна, то очередь переходит ко второму игроку. Играть таким образом можно и компанией.



Коллекция кепсов и футляр для них

Популярность

В 1990-х было произведено несколько сотен видов сотек. Они были настолько популярны, что дали корни для создания игр-клонов, подобно «Slammer Whammers» (англ. *Slammer Whammers*). В начале 90-х ежегодно проводился американский национальный турнир по соткам. Проходил он 7 февраля в честь дня рождения изобретателя игры. С тех пор игра потеряла былую популярность, но фишки можно найти и по сей день у многих коллекционеров.

Критика

Многими педагогами сотки воспринимаются негативно. По их словам, азартные игры недопустимы в детском обществе. Во многих школах Северной Америки кэпсы официально запрещены.

Спортивное прогнозирование

Спортивное прогнозирование или **прогнозирование спортивных событий** — вид консультационной деятельности, направленной на предугадывание результатов предстоящих спортивных событий. Данный вид деятельности не получил широкого распространения в России в силу почти полного отсутствия грамотного предложения на рынке консультационных услуг, большого количества мошенников и неблагонадёжных организаций.

Спортивное прогнозирование основано на математической статистике, оценках различных категорий рисков, применения методов кластерного и дисперсионного анализов и других видов математико-статистических методов исследования. При оценке прогнозирования возможного результата предстоящего спортивного события также учитывается человеческий фактор во всех его проявлениях, и со стороны исследуемого объекта и со стороны прогнозиста.

Спортивное прогнозирование неотделимо от деятельности тотализаторов и букмекерских контор (спортивные ставки) которые начали работать в России в 1990-х годах, и активно стало развиваться в 2008—2009 годах. В связи со значительным отходом букмекерских контор и тотализаторов, а также организаций по спортивному прогнозированию от «реальной работы» в виртуальное пространство и сеть Интернет, наблюдается значительный рост в данной сфере деятельности.

Спортивное прогнозирование, как консультационная деятельность чаще коммерциализирована и имеет конечную цель в виде получения прибыли за предоставление заинтересованным лицам результатов предстоящих спортивных событий. Реже, услуги по спортивному прогнозированию оказываются бесплатно, в качестве рекламных акций и привлечению клиентов. Оценивая возможности использования различных методов прогнозирования и анализа, наиболее вероятным положительным результатом данной деятельности является точность в диапазоне с 65-80 %, вероятность достижения 100 % результата очень низкая. В конкретных случаях можно встретить информацию о наличии у прогнозистов результатов по так называемым «договорным матчам», но чаще это всего лишь рекламный ход, сделанный с целью привлечения клиентов.

Прогнозирование спортивных событий затрагивает такие виды спорта как Футбол, Хоккей, Теннис и Баскетбол. Прогнозирование результатов других видов спорта практически не имеется, в связи с низким интересом к видам спорта, не перечисленным выше среди людей, пользующихся услугами тотализаторов и букмекерских контор.

Ссылки

- Электронный журнал 'Спорт-Прогноз' [1]
- Спортивное прогнозирование, тотализатор [2]

Примечания

[1] <http://www.stavki.info/index.php?page=forum&part=1&id=14400>

[2] <http://gcm-site.yaroslavl.ru/sport.htm>

Спортлото

Спортлото — это официальная лотерея XXII Олимпийских зимних игр и XI Паралимпийских зимних игр 2014 года в г. Сочи.

На основании Распоряжения Правительства Российской Федерации от 14.09.2009 № 1318-р ООО «Спортлото» является оператором государственных лотерей, проводимых в поддержку XXII Олимпийских зимних игр и XI Паралимпийских зимних игр 2014 года в г. Сочи. Организатор лотерей: Минфин России. Спортлото является единственной лотерейной компанией в России, имеющей право на использование элементов олимпийской символики.

Миссия

Цель — возрождение традиций лотерей, в которых каждый участник делает вклад в развитие национального спорта и может выиграть крупный приз. Спортлото предлагает лотереи «Спортлото 6 из 49» и «КЕНО Спортлото», а также 10 мгновенных лотерей. Более 50 % всех средств, вырученных от продажи лотерейных билетов составляют призовой фонд лотерей, из которого выплачиваются выигрыши победителям. Целевые отчисления от проведения лотереи будут направлены в бюджет Российской Федерации.

История

Спортлото — государственная лотерея в СССР. По системе правил является вариантом международной известной азартной игры «Кено». Разыгрывалась по системам «5 из 36» и «6 из 45» (последняя в 1986 году, по «многочисленным просьбам трудящихся», заменила систему «6 из 49», с целью повышения вероятности выигрыша на 30 %), каждому числу соответствовал определенный вид спорта. Первый тираж «Спортлото» состоялся 20 октября 1970 года в московском Центральном доме журналиста, прибыль от розыгрышей (половина средств от продажи билетов) шла на финансирование советского спорта. В розыгрыше участвовало полтора миллиона билетов! Победительницей оказалась москвичка, чья профессия (инженер-экономист) была непосредственно связана с числами. Ее выигрыш составил 5 000 рублей — сумасшедшие по тем временам деньги! Это 3 года работы советского инженера, или 62 пары импортных женских сапог, или стоимость нового автомобиля «Москвич».



После успеха лотереи «Спортлото 6 из 49» появились и новые лотереи — игры по формулам «5 из 36» и «6 из 45». Это был настоящий ажиотаж. В Спортлото играло 70% населения СССР. В каждом тираже участвовало до 10 миллионов билетов.

Заметки, обсуждающие выигрышные стратегии, обсуждались в периодике, например, в журнале «Наука и жизнь». В годы СССР передача выходила в прямом эфире на Центральном телевидении, ведущая Татьяна Малышенко. В 1970-е розыгрыш «6 из 49» проводился по средам, а «5 из 36» — по субботам. В начале 1980-х оба розыгрыша стали проводиться по субботам, а с середины 1980-х — по воскресеньям. В 1990-е выходила на канале РТР (середина 1990-х) и на Первом канале ТВ (1993—1998 годы).

Когда интерес к лотерее стал падать, для призеров, выигравших главный приз - десять тысяч рублей, был предоставлен дополнительный бонус - право на внеочередную покупку легкового автомобиля "Волга". Призеры, проживающие в сельской местности, могли по своему выбору приобрести вне очереди "Волгу" или советский внедорожник "Нива". В условиях тотального дефицита легковых автомобилей в СССР это подогрело интерес к лотерее, но ненадолго.

Впоследствии, также с целью возобновления популярности лотереи, для выигравших четыре или пять номеров, был введен розыгрыш льготных дополнительных шаров, однако и это не помогло - интерес к лотерее стремительно падал.

«Спортлото-Кено» — эксперимент в системе «6 (+1 под названием льготный шар) из 56», начавшийся в 1990-х. После относительной непопулярности, правила были изменены на существующие (отмечается от 1 до 6 чисел, выигрыши имеют фиксированный размер).

Правила игры

Желающие попытать счастья приобретают билеты в различных розничных точках продаж или на специализированных сайтах.

«Спортлото 6 из 49» — возрожденная легенда советских времен. Это числовая тиражная лотерея, для участия в которой достаточно заполнить игровой купон и оплатить лотерейную квитанцию.

Цель игры — угадать от 3 до 6 чисел в одном игровом поле. Для участия в тираже нужно заполнить игровой купон и оплатить лотерейную квитанцию. В игровом купоне 6 полей.

Минимальная лотерейная ставка «Спортлото 6 из 49» включает в себя 6 чисел в одном игровом поле и стоит 20 рублей. Если участник выбирает от 6 до 17 чисел на игровом поле, такая ставка называется развернутой и включает в себя не одну, а несколько комбинаций из 6 чисел. Вероятность и сумма выигрыша по развернутой ставке существенно выше.

В игре есть дополнительный бонусный шар, который выдает лотерейное оборудование после формирования выигрышной комбинации из 6 чисел. Если его номер совпадает с одним из выбранных чисел в ставке участника тиража, в которой уже угадано 5 чисел, сумма выигрыша, начисленная участнику за 5 чисел, увеличится. Бонусный шар принадлежит к тому же комплекту шаров, что и основная игровая комбинация. Поэтому только в «Спортлото 6 из 49» возможны случаи, когда в одном билете 6 чисел могут оказаться угаданными 2 раза (точнее, 6 чисел выигрышной комбинации + комбинация «5 чисел + бонусный шар»)!

«КЕНО-Спортлото» - это числовая тиражная лотерея, которая проводится в режиме реального времени. Суммы выигрышей фиксированы и могут составить от 10 рублей до 10 миллионов рублей. Цель игры - угадать как можно больше чисел в ставке, в которой участник заранее указывает, какое количество чисел будет выбирать и угадывать.

Стоимость ставки составляет 10 рублей и от выбора варианта игры не зависит. Применение множителя увеличивает как стоимость ставки, так и размер потенциального выигрыша. Самый большой выигрыш — 10 миллионов рублей — предусмотрен в том случае, если участник угадал 10 чисел из 10 с применением 10-кратного множителя.

Для определения выигрышной комбинации используется генератор случайных чисел (ГСЧ).

Розыгрыш

Розыгрыш проводился раз в неделю, ранее как правило в перерыве спортивной трансляции. Потом стал проводиться по воскресеньям. Лотерея проводилась при помощи электромеханического горизонтального барабанного лототрона, который приводился в движение путём снятия металлической спицы с ячейки номеров, после этого в лототроне вращались шары с номерами, которые затем один за другим попадали в жёлоб, определяя номера-победители. Последний шар останавливался в пластмассовой корзинке. В студии в некоторых выпусках стоял также механический лототрон, который вращали члены тиражной комиссии, и определяли счастливые присланные телезрителями талончики, по адресам которых отправляли денежные призы в конверте.

В качестве музыкального сопровождения использовалась мелодия Воздушная кукуруза / Popcorn в исполнении ансамбля под управлением Мещерина.

Наше время

Розыгрыш игры «Спортлото 6х49» проводится три раза в неделю, по вторникам, четвергам и субботам в 20:00 на сайте.

Розыгрыш игры «КЕНО-Спортлото» проводится два раза в день.

Выигрышная стратегия

В заметке «Психология Спортлото»^[1], опубликованной в журнале «Наука и жизнь» за 1980 год, № 1, обсуждалась стратегия, в которой предлагалось играть против толпы — то есть выбирать номера так, как их вряд ли выберет типичный игрок, например, расположенные в одной строке, столбике или по диагонали. Таким образом предлагалось понизить количество конкурентов в случае выигрыша.

Многие азартные игроки, как за рубежом, так и у нас в стране, привлекали и привлекают математический аппарат (в частности, теорию вероятностей) в попытке создать выигрышную стратегию для числовых лотерей, к которым относятся Спортлото и популярная во всем мире лотерея Кено. Большинство из них основывается на многоуровневом анализе большой выборки результатов предыдущих тиражей (как, например, это предлагает делать Георг Гоулдман).

Представляет определенный интерес и проект «Спортлото для всех!»^[2], в рамках которого ведется сбор, хранение и обработка результатов различных тиражей Спортлото и КЕНО. На основе этих данных можно генерировать числовые последовательности с определенными функциями распределения плотности вероятности.

В массовой культуре

В песне Владимира Высоцкого (пародирующей увлечение советских обывателей тематикой НЛО, Бермудского треугольника и пр.) пациенты «Канатчиковой дачи» (психиатрической больницы) в своём письме в редакцию телепередачи «Очевидное-невероятное» предупреждают:

...отвечайте нам, а то,

Если вы не отзоветесь —

Мы напишем в «Спортлото»!

В 1982 году на экраны вышел фильм Леонида Гайдая «Спортлото-82», герои которого борются за право обладания билетом на который попал крупный выигрыш, в котором зачёркнуты последовательно первые шесть номеров в двух вариантах. Указанная комбинация за реальную историю была повторена частично (1,2,3,4)

В 1982 году группа «Динамик» посвятила лотерее песню «Спортлото».

...Снова я рискую,

Но не сдамся ни за что!

Снова я рискую,

Я играю в «Спортлото»!

В декабре 1977 года был записан 7-й концерт Александра Шеваловского с ансамблем «Обертон»

Коль не везет вам в лотерее, то в Спортлото вам точно повезёт.

Спортлото играй везде, играй, не чертыхайся,

Знай, что шансов больше здесь с деньгами расстаться.

На то оно и Спортлото, игры азартней нету,

Знай, что деньги платишь ты — выигрывает кто-то.

Не зря четыре тиража на неделе каждой,

Тебя свалить, чтоб без ножа, знай, игрок отважный.

Добровольно, мирово платишь подходящий,

Играй не думай про подвох — ты игрок доходный.

Если лоб как долото, или дуб с природы,

Играй же больше в Спортлото, жди своей погоды.

Михаил Боярский — «Олимпийская шуточная»: «Я сам пока играю в «Спортлото».

Верка Сердючка, песня «Всё будет хорошо»

Жизнь — такое Спортлото!

Полюбила, да не то,

Выграла в любви джек-пот,

Присмотрелась — идиот!

Иногда люди сравнивают жеребьёвку, проходящую в прямом эфире (например, выбор номера варианта для выпускных школьных экзаменов), со Спортлото.

Примечания

[1] Заметка «Психология Спортлото» (http://the-mostly.narod.ru/misc/psychology_of_sportloto.html), опубликованная в журнале «Наука и жизнь» за 1980 год, № 1

[2] <http://sportloto.pp.ru/>

Ссылки

- www.sportloto.ru — ООО «Спортлото» (<https://www.sportloto.ru>)
- Виды лотерейных билетов (https://www.sportloto.ru/ticket_types/)
- Архив тиражей лотереи Спортлото (<https://www.sportloto.ru/archive.php?tab=1>)
- Проверить билет 5 из 36 (<http://proveritbilet.com/gosloto-5-36/>)

Тараканьи бега

Тараканьи бега — состязание тараканов в спринтерской гонке. В гонках используются гигантские тараканы с острова Мадагаскар (мадагаскарский шипящий таракан *Gromphadorhina portentosa*) длиной от 6 до 10 см. Участников помещают в желобки у которых в один конец подается свет, в другом темно (тараканы как правило бегут от света). Длина дистанции, как правило, около 1,5 м. Зрители делают ставки. Для наблюдения за забегом часто используется видеотехника.



Мадагаскарский таракан, используемый в тараканьих бегах

Законы о правах животных

Как и любой иной факт использования представителей фауны в сфере развлечения, тараканьи бега формально нарушают закон о правах животных и могут быть объявлены вне закона, в соответствии со статьями уголовного кодекса ряда стран.

Тараканьи бега в искусстве

- Тараканьи бега освещены в литературе. Первым эту забаву описал Аркадий Аверченко в нескольких фельетонах константинопольского периода («О тараканах, гробах и пустых внутри бабах», «Космополиты»). Далее известно описание в пьесе Михаила Булгакова «Бег» (1927), а также в повести Алексея Толстого «Похождения Невзорова или Ибикус» (1924). По словам одного из режиссёров фильма «Бег» Владимира Наумова^[1], оказавшись в Турции в Стамбуле (бывший Константинополь), кинематографисты не нашли подтверждения существования тараканьих бегов в те годы. Последними исследованиями (Анной Хлебиной и Викторией Миленко) точно установлено, что они проводились русскими эмигрантами в мае 1921 года, после закрытия союзными властями Константинополя лото, в помещении в районе улицы Гран Пера.
- У Нателлы Болтянской есть песня «Тараканьи бега».
- На основе идеи тараканьих бегов созданы одноименные видеоигры.

Примечания

[1] Владимир Наумов (http://www.moskva.fm/stations/FM_103.4/programs/
Д²ДµÑÐµÑÐ½ДµДµ_ÑÐ³ÑÑ_ÑÐÑ_ÑÑ_Д¹⁄⁴Д_ÑÑÐ³ÑÐД°Д¹⁄³Д³⁄⁴Д¹)

Ссылки

- Таракан — развлечение для аристократов... (<http://mkkuzbass.ru/2008/01/30/tarakan-razvlechenie-dlja.html>)

Текила покер

Текила покер (англ. *Tequila Poker*) — банковая игра. Текила покер используют колоду из 52 карт. Цель игры — набрать по возможности старшую комбинацию играя в «Tequila Poker», или сумму очков, играя в «High Tequila».

Правила игры Текила покер

Игроку в Текила покер сдают 4 карты. Затем игрок может сбросить карты или продолжить игру, получив ещё 2 карты из колоды и сделать ставку на «Tequila Poker» или на «High Tequila».

Ставка «Tequila Poker» в покере

Игрок собирает покерную комбинацию на 5 картах начиная с двух тузов. Ставка «ante» оплачивается 1:1, а ставка «Tequila Poker» — в соответствии с таблицей выплат.

Таблица выплат

Покерная комбинация из карт	Выигрыш по ставке «Tequila Poker»
Роял Флеш	200 к 1
Стрит Флеш	50 к 1
Каре	15 к 1
Фулл-хаус	8 к 1
Флеш	7 к 1
Стрит	5 к 1
Тройка	3 к 1
Две пары	2 к 1
Пара тузов	1 к 1

Ставка «High Tequila» в покере

Игрок использует 5 карт из 6 для получения максимальной суммы номиналов карт, и если полученная сумма 46 и выше — выплачивается ставка «ante» 1 к 1 и ставка «High Tequila» в соответствии с таблицей выплат. Ценность карт: Туз — 11 очков, «картинки» (валет, дама, король) — 10 очков, остальные по номиналу от 2 до 10 очков.

Количество очков	Выигрыш по ставке «High Tequila»
54	200 к 1
53	15 к 1
52	7 к 1
51	4 к 1
50	3 к 1
49	2 к 1
46-48	1 к 1

Ссылки

- Правила и стратегия текила покера ^[1]

Примечания

[1] http://игрыказино.рф/tequila_poker.htm

Торп, Эдвард

Эдвард Торп	
Edward Oakley Thorp	
Дата рождения:	14 августа 1932 (81 год)
Место рождения:	Чикаго
Страна:	США
Научная сфера:	Теория вероятностей, Линейные операторы
Место работы:	Массачусетский технологический институт, Калифорнийский университет в Ирвайне, Государственный университет Нью-Мексико (англ.)русск.
Альма-матер:	Калифорнийский университет (UCLA)
Научный руководитель:	Ангус Тейлор (англ.)русск.
Известен как:	Отец носимого компьютера, один из основателей алгоритмической торговли

Эдвард Торп (англ. *Edward Oakley Thorp*; 14 августа 1932 года, Чикаго, США) — американский профессор математики, менеджер хедж-фонда, игрок и теоретик блэкджек, один из основателей алгоритмической торговли, известен как «отец носимого компьютера».

Эдвард Торп был пионером в современных приложениях теории вероятностей, в том числе использовании очень маленьких корреляций для уверенной финансовой выгоды.

Торп - автор бесселера «Победи дилера» (англ. *Beat the Dealer*; 1962 год) в которой математически доказал, что при игре в блэкджек можно получить преимущество путём подсчёта карт. Он также разработал и применял эффективные методы для хедж-фондов на финансовых рынках. В сотрудничестве с Клодом Шенноном создал первый носимый компьютер.

Учёный получил степень доктора философии в Калифорнийском университете в Лос-Анджелесе в 1958 году и работал профессором математики последовательно с 1959 по 1961 годы в Массачусетском технологическом институте, в 1961—1965 годах в Государственном университете Нью-Мексико (англ.)русск., а затем с 1965 по 1977 годы в Калифорнийском университете в Ирвайне (с 1977 по 1982 годы профессор математики и финансов).

Библиография

- Edward O. Thorp, *Elementary Probability*, 1977, ISBN 0-88275-389-4.
- Edward Thorp, *Beat the Dealer: A Winning Strategy for the Game of Twenty-One*, ISBN 0-394-70310-3.
- Edward O. Thorp, *Beat the Market: A Scientific Stock Market System*^[1], 1967, ISBN 0-394-42439-5.
- Edward O. Thorp, *The Mathematics of Gambling*^[2], 1984, ISBN 0-89746-019-7.

Примечания

[1] <http://www.edwardthorp.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/beatthemarket.pdf>

[2] <http://www.bjmath.com/bjmath/thorp/tog.htm>

Травля медведя

Травля медведя, беар-бейтинг (англ. *Bear-baiting*) — спорт с участием медведей и травильных собак.

Беар-бейтинг в Англии

Данный вид кровавого развлечения был популярен в Англии до середины XIX века. Начиная с XVI века на специальных аренах погибло огромное множество медведей. Типичная арена для травли медведя представляла собой круглую площадку, огороженную высоким забором, так называемый «медвежья яма» (*bear pit*). На возвышении вокруг площадки размещались места для зрителей. Всё вместе это называлось «медвежьим садом» (*bear-garden*). В землю был врыт столб, к которому цепью приковывали медведя, за лапу или за шею. На него спускали специально натасканных собак. По мере того как собаки погибали, получали увечья или просто выдыхались от битвы с медведем, их заменяли свежими. Иногда медведя могли спустить с цепи, или он мог с неё сорваться и гоняться за животными и людьми. Известны случаи, когда медведя предварительно ослепляли.^[1]



Беар-бейтинг на английской гравюре XVII века

Долгое время главным «медвежьим садом» Лондона был Пэрис-Гарден в районе Саутворк.

История

По всей видимости, британцы позаимствовали традицию устраивать травли животных от римлян. По одной из версий римляне сами завезли беар-бейтинг и другие подобные развлечения в то время, когда большая часть Британии находилась под их управлением (55 г. до н. э. — 350 г. н. э.). С другой стороны, по имеющимся в распоряжении исследователей летописям можно сделать вывод, что медвежьи бои, по примеру римлян, стал устраивать англосаксонский король Эдуард Исповедник.

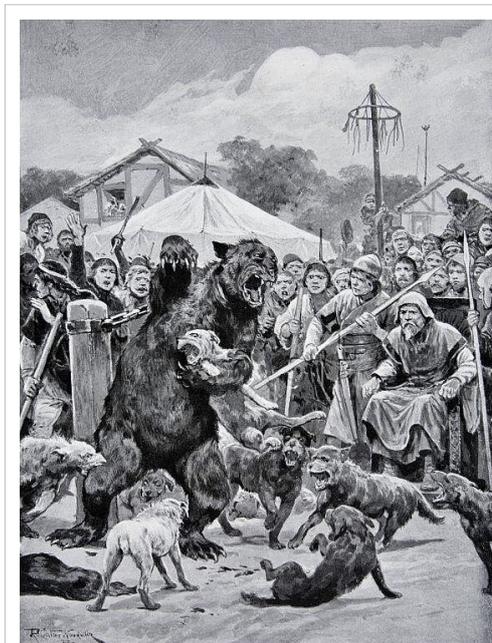
Генрих VIII был большим любителем развлечений и в своей резиденции Уайтхолл устроил «медвежий ров». Уже после его смерти английский поэт Роберт Кроули посвятил беар-бейтингу следующие возвышенные строки, одним из первых упомянув о «медвежьем саду» в Пэрис-Гардене:

О медвежьих боях.

Что за безумие заводить у себя невзирая на риск,
Огромного мастифа и дикого уродливого медведя,
И все только для того, чтобы видеть, как они подерутся,
Разрывая друг друга, что за отвратительное зрелище.
И все же, думаю, глупее подобных людей не сыскать,

Денег у них почти нет,

Но каждое воскресенье они обязательно потратят



Беар-бейтинг во времена саксов. Ричард Кейтон
Вудвилл

Один или два пенни, чтобы таким образом попытаться поправить свои дела.

В Пэрис-Гарден в любое воскресенье наверняка

Вам попадутся две или три сотни их в поле, где происходит медвежья травля

Дочери Генриха VIII Елизавете I тоже не были чужды развлечения; она устраивала их во множестве. Когда Парламент принял решение о запрете травли по воскресеньям, она это решение отменила.

Травля медведей была весьма дорогим развлечением, по сравнению с остальными видами кровавых состязаний. Зрелище пользовалось высочайшим покровительством в Лондоне, хотя широко проводилось и по всей стране. Королевский двор устраивал представления с медведями как для высоких иностранных гостей, так и, иногда, для простого люда.

Фаворит Елизаветы I сэр Уолтер Рейли утверждал, что как достопримечательность Лондона «медвежий сад» не уступает по важности Вестминстерскому аббатству и в обязательном порядке должен демонстрироваться иностранцам.

Сохранилось письмо некоего Роберта Лейнема (*Robert Laneham*), описывающего представление, данное Робертом Дадли, графом Лестер в Замке Кенилворт в 1575 году :

Четверг, 14 июля, шестой день пребывания Её Величества, огромный выбор мастиффов на привязи во внешнем дворе и тринадцать медведей во внутреннем...

Да, сэр, медведей завели во внутренний двор, собак приставили к ним, нос к носу. Затем тщательно убедились, нет ли у одной из сторон явного преимущества, дабы не пришлось сдерживать другую. Мне об этом трудно судить. И медведи, и собаки очень сильны, и многое решает бойцовская страсть. Если собака в защите вцепится медведю в горло, у того остаётся возможность содрать с неё шкуру когтями ^[2]

Кроме медведей в Англии травлили самых разнообразных животных, но особенно часто быков (буль-бейтинг). В 1623 году испанскому послу была продемонстрирована травля в Пэрис-Гарден:

Продемонстрировали все возможные виды травли на быка, лошади и медведя, а также на ослов и обезьян. А затем устроили бой белого медведя с собаками в водах Темзы, что, несомненно является зрелищем непревзойдённым.

Безуспешные попытки прекратить кровавое зрелище предпринимались ещё в XVI веке пуританами. 12 января 1583 года при обрушении арены в Пэрис-Гардене погибли зрители, и пуритане увидели в этом событии гнев Бога, впрочем не за жестокость по отношению к животным, а за то, что развлечение проводилось по воскресеньям.

К концу XVII века всё большее число образованных граждан выступало за прекращение насилия, но травля всё ещё остаётся популярным и престижным видом развлечений. Состязания были приостановлены во время Великой эпидемии чумы (1665—1666), но вскоре были возобновлены. Так, 3 марта 1682 года свидетелями гибели нескольких собак в «медвеьем саду» стали посол Марокко и герцог Альбермальский. После Славной революции (1688) развлечение лишилось поддержки двора, и популярность Пэрис-Гарден пошла на убыль. Однако любовь народа к травлям была очень сильна, и вскоре центром зрелищ стал новый «медвежий сад» в Хокли-ин-зе-Хоул, одном из районов Клеркенуэлла.



Бear-бейтинг в XVII веке.

К концу следующего, XVIII века развлечение вышло из моды, перестало быть привилегией королевских особ и аристократии и полностью перешло на потребу простолюдинов. Окончательно вопрос был решён в 1835 году, когда бear-бейтинг был запрещён парламентом «Законом о жестоком обращении с животными» (*Cruelty to Animals Act 1835*). Несмотря на это, медвежья травля продолжали проводиться нелегально ещё довольно

продолжительное время по всей Британской Империи. Последняя известная травля была проведена в маленьком городке Ноттингли (*Nottingham*).

Популярность бear-бейтинга в средневековой Англии

По популярности конкуренцию медвежьим травлям в позднем средневековье могли составить только травли быков (буль-бейтинг).

Некоторые медведи, чьи выступления пришлось на пик популярности зрелища, стали настоящими «звездами» ринга. Так, во времена правления Якова I медведь по кличке Джордж Стоун после своего первого же боя прославился «от края до края земли». Уильям Шекспир в комедии «Виндзорские насмешницы» (1602) упоминал медведя по кличке Сэкерсон, вероятно существовавшего в действительности.

При Якове II (1685—1688) блистал ещё один медведь, Юный Черныш, принадлежавший ирландцу О'Салливану. За один день он вышел победителем из 22 схваток с лучшими собаками страны по схеме «один на один» и «один против двоих». Правда, выступал он всегда в «протекторах» (железный ошейник и намордник), которые его защищали. В конце концов, Юный Черныш погиб в схватке с тремя собаками, проводившейся без защитных протекторов.

О популярности бear-бейтинга говорит тот факт, что многие пастыри привлекали прихожан под своды церквей с помощью травли медведей. Известна история, якобы произошедшая в 1612 году в Конглтоне. Согласно слухам, настоятель продал церковную Библию, чтобы купить боевого медведя. Скорее всего, дело обстоит иначе: медвежьему попечителю нужны были деньги на покупку медведя к празднику, и он обратился в городской совет, который постановил выделить средства, отложенные на покупку новой Библии. Похожая история случилась и в поселке Клифтон, в двух милях от Регби. Какими бы ни были реальные обстоятельства этих случаев, они показывают, сколь важное место занимали медвежьи бои в жизни англичан того времени.

Травля медведей в Пакистане

В настоящее время травли медведей проводятся в двух провинциях Пакистана — Синдхе и Пенджабе, несмотря на то, что они были запрещены не позднее 2005 года.^[3] Зрелища устраивают преимущественно местные землевладельцы, используя принадлежащих им бойцовых собак; как правило, вымесков^[4], похожих на питбуль-терьеров.

Медведя привязывают на верёвке длиной 2-5 метров в центре арены.^[5] Часто ему предварительно удаляют клыки, а иногда и спиливают когти, чтобы уменьшить преимущество перед собаками. Каждый бой длится около трёх минут, но обычно одному медведю предстоит провести несколько схваток за день. Собакам, повалившим медведя на землю, присуждается победа.

Медведей, гималайских и бурых, для нелегальных боёв, как правило, поставляют браконьеры.^{[6][7]} Статус гималайского медведя в Красной книге Всемирного союза охраны природы обозначен как «уязвимый».^[8] Отлов медвежат запрещён в трёх из четырёх провинций Пакистана: в Синдхе с 1972 года, в Пенджабе (с 1974) и в Северо-западной пограничной (с 1975).

Бear-бейтинг запрещён на всей территории Пакистана ещё с 1890-го года (в составе Британской империи).^[9] Природоохранные ведомства Пакистана в сотрудничестве с активистами в защиту природы прилагают усилия для искоренения травли медведей на территории страны, и достигли некоторых успехов.^[10]

Бои животных противоречат Корану.^{[11][12]} Защитники природы убеждают имамов мечетей в тех районах, где проходят травли, включать обращения против насилия и жестокости к животным в пятничные намазы.^[13]

Зоологический парк Кунд на северо-западе страны открыт в 2001 году Всемирным обществом защиты животных (WSPA). В нём содержатся медведи, конфискованные у браконьеров и населения, животных адаптируют к возвращению в дикую среду.

Другое

Термин «бears-бейтинг» иногда используют не для обозначения кровавого спорта. Так называют один из способов охоты на медведя, запрещённый в некоторых американских штатах. Медведя подкармливают мясом или сладостями, каждый день в строго определённое время оставляя приманку в одном и том же месте. Когда охотник убеждается, что медведь ежедневно появляется у приманки, он устраивает засаду и убивает его. Защитники животных сообщают, что bears-бейтинг запрещён в 18 из 27 штатов, где разрешена охота на медведей. Закон пока не принят на Аляске, а также в штатах Айдахо, Мэн, Мичиган, Миннесота, Нью-Гэмпшир, Юта, Висконсин и Вайоминг. Например, в штате Висконсин в 2002 году охотники добыли 2415 медведей, из которых 1720 стали жертвами bears-бейтинга. В штате Мэн в 2001 году убито 3903 медведя, добыча бейтеров составила 3173 медведя.^[14]

Примечания

- [1] <http://elizabethan-era.org.uk/elizabethan-bear-bull-baiting.htm> (visited 4th June, 2008)
- [2] quoted in Ribton-Turner, C. J. 1887 *Vagrants and Vagrancy and Beggars and Begging*, London, 1887, p.111
- [3] В Пакистане отменена традиционная забава — травля медведей ([//travel.ru">http://www.incountry.org.ua/index.php?type=news&id=949">//travel.ru](http://www.incountry.org.ua/index.php?type=news&id=949))
- [4] Website on origin of terriers used in bear baiting (<http://www.terriercentral.com/front.html>), accessed 6 August 2008
- [5] Joseph, J. (1997) 'Rules of the game' in *Bear Baiting in Pakistan*, WSPA: London
- [6] Nawaz, M.A. (2007) Status of the brown bear in Pakistan ([http://www.bioone.org/perlserv/?request=get-document&doi=10.2192/1537-6176\(2007\)18\[89:SOTBBI\]2.0.CO;2](http://www.bioone.org/perlserv/?request=get-document&doi=10.2192/1537-6176(2007)18[89:SOTBBI]2.0.CO;2)), *Ursus*, [online], 18:1, accessed 6 August 2008
- [7] Four bears saved in local network success (http://www.wspa-international.org/latestnews/2008/local_network_success.aspx) (9 July 2007), WSPA website, accessed 6 August 2008
- [8] Asiatic black bears entry (<http://www.iucnredlist.org/search/details.php/22824/all>) on IUCN website, accessed 6 August 2008
- [9] <http://faolex.fao.org/docs/pdf/pak64057.pdf>
- [10] Pakistan halts bear-baiting event (http://news.bbc.co.uk/1/hi/world/south_asia/4558165.stm) (18 May 2005), BBC News website, accessed 6 August 2008
- [11] Susan J. Armstrong, Richard G. Botzler, *The Animal Ethics Reader*, p.237, Routledge (UK) Press
- [12] Islam and animals: treatment of animals (http://en.wikipedia.org/wiki/Islam_and_animals#Treatment_of_animals), Wikipedia, the free encyclopedia accessed 6 August 2008
- [13] Religious based awareness (<http://www.pbrc.edu.pk/religious.htm>), BRC website, accessed 6 August 2008
- [14] *Bear baiting on federal lands* Humane Society Date accessed 8 October 2007 (http://www.hsus.org/hunt/news/bear_baiting_on_federal_lands_united_states.html)

Литература

- Хейнс, Б. С. Английский бульдог = The new bulldog. — М.: Центрполиграф, 2000. — 343 с. — ISBN 5-227-00687-3

Ссылки

- PBS' Shakespeare on Bear baiting (<http://www.pbs.org/shakespeare/glossary/glossary208.html>)
- "The Old Bear Garden at Bankside, Southwark (<http://books.google.co.uk/books?ct=result&id=6-E8AAAIAAJ&jtp=489>), статья о bears-бейтинге в Лондоне, из *The Every-day Book and Table Book; or, Everlasting Calendar of Popular Amusements, Sports, Pastimes, Ceremonies, Manners, Customs, and Events, Each of the Three Hundred and Sixty-Five Days, in Past and Present Times; Forming a Complete History of the Year, Months, and Seasons, and a Perpetual Key to the Almanac, Including Accounts of the Weather, Rules for Health and Conduct, Remarkable and Important Anecdotes, Facts, and Notices, in Chronology, Antiquities, Topography, Biography, Natural History, Art, Science, and General Literature; Derived from the Most Authentic Sources, and Valuable Original Communication, with Poetical Elucidations, for Daily Use and Diversion. Vol III.*, ed. William Hone, (London: 1838) p 489-98. Retrieved on 2008-06-20.
- WSPA on bear baiting (<http://www.wspa-international.org/wspaswork/bears/bearbaiting/default.aspx>)

- Bioresource Research Centre on bear baiting (<http://www.pbrc.edu.pk/bearbaiting.htm>)
- Info Hub specialty travel guide on bears of Pakistan (<http://www.infohub.com/forums/showthread.php?t=7466>)

Фриролл

Фриролл (англ. *freeroll*) — покерный термин, имеющий два значения. В первом значении это определённая ситуация в игре, во втором — специфический вид покерных турниров.

Фриролл — ситуация в игре

При розыгрыше в покере ситуация фриролла возникает перед раздачей последней карты, когда одному из игроков как минимум гарантировано разделение банка с другим игроком вне зависимости от выпадения последней карты, но при этом у него есть шанс дальнейшего улучшения и выигрыша всего банка. Довольно часто такая ситуация возникает в хай-лоу играх, где у одного игрока есть гарантированно выигрышная лоу-рука (он как минимум получит пол банка за лоу), плюс есть возможность улучшиться на ривере до стрита или флэша и выиграть вторую половину банка за хай.

Ситуация фриролла встречается и в техасском холдеме, чаще всего, когда у обоих противников одинаковые стриты, но один из них имеет также флэш-дро. Например, у Сергея **10♠A♠**, а у Михаила **10♥A♥**. На столе лежит **K♣Q♥7♠J♣**, то есть в данный момент у обоих игроков натсы и они делят банк, но при этом любая трефа даст Сергею флэш, и он выиграет банк. В данной ситуации у Михаила нет шансов выиграть, и Сергей получает фриролл.

Когда игрок понимает, что у него есть фриролл, он должен стараться максимально повышать ставки — он ничего не теряет, но может и приобрести. В то же самое время второй игрок, не подозревая о ситуации, может играть на руку первому игроку, поднимая ставки с текущей старшей комбинацией.

Фриролл — покерный турнир

Фриролл — турнир без турнирного взноса. Хотя, необходимо заметить, что «без турнирного взноса» и «бесплатный» не всегда одно и то же.

В фрироллах, в отличие от обычных турниров, где призовой фонд создаётся за счёт средств участвующих игроков, призы выделяют сами покер-румы, спонсоры, телевизионные компании, зрители и т. д. Обычная цель подобных турниров — рекламная. В качестве призов фрироллов могут быть деньги, вещи (покерные книги, аксессуары и т. д.) или право на выступление в другом покерном турнире (фрироллы-сателлиты).

Если говорить о бесплатности фрироллов, то есть такие, где может участвовать любой желающий, но часто покер-румы ставят дополнительные требования. Например, фриролл для игроков, сделавших первый депозит, фриролл по приглашениям для постоянных игроков, фриролл для игроков, отыгравших определённое количество сдач в предыдущий день/неделю/месяц, фрироллы по паролям для посетителей покерных сайтов^[1] и т. д. Также есть фрироллы без турнирного взноса, но с платными ребаями и аддоном, то есть можно участвовать и бесплатно, но для повышения шансов на выигрыш лучше заплатить дополнительно, - так называемые фрибаи.

Не стоит путать фрироллы с турнирами «на фантики», где игра ведётся лишь на виртуальные фишки и реального выигрыша игрок не получит. Также в онлайн есть турниры за очки (игрок получает очки за игру на реальные деньги, потом эти очки можно конвертировать в деньги или товары), которые не совсем верно относить к фрироллам.

В онлайн довольно много фрироллов с призовым фондом от десяти долларов до десятка тысяч.^[2] В офлайне примером фриролла может быть Professional Poker Tour, где участники не платят турнирных взносов, но туда приглашаются только лучшие игроки по результатам их участия в других турнирах. Фрироллы могут быть не только в покере, бесплатные турниры также организуют казино в таких играх как рулетка, блэкджек, кости, слоты и т. д.

Отрицательный фриролл

Отрицательный фриролл (англ. *negative freeroll*) — ситуация в безлимитном или пот-лимитном покере в ожидании ва-банка (у одного из игроков остался маленький стек и единственная его реальная ставка — ва-банк), когда первый игрок говорит «чек» в ситуации, где он будет вынужден ответить на ставку противника (из-за высоких шансов банка и силы своей руки). Если у второго игрока комбинация лучше — он поставит, и первый игрок, как было сказано выше, ответит, проиграв банк. Однако, если у второго игрока рука слабее, он может просто сказать «чек», сохранив остатки стека. Понятно, что первый игрок в такой ситуации обязан ставить, иначе он теряет деньги, тем не менее, игроки низких лимитов часто играют неправильно в ситуации негативного фриролла.

В качестве примера отрицательного фриролла можно привести раздачу главного турнира WSOP 2005 с участием Дженифер Харман и Кори Зейдмана (из книги Dan Harrington, Bill Roberty «Harrington on Holdem. Volume 3: The Workbook»). У Дженифер были **Q♦Q♠** на столе лежали **Q♥J♦10♣10♦7♦**, причём Кори с самого флопа проявлял агрессию. В банке более \$10000, в то время как у игроков остаётся только \$5800 и \$2500, первый ход Дженифер. У Дженифер третий натс, её бьют только **10♥10♣** и **9♦8♠**, но, судя по игре Кори, он вполне может иметь одну из этих рук. Но также он может иметь целый ряд рук, слабее фула дам. Понятно, что когда у одного из игроков меньше четверти банка игра будет идти на весь стек. Если Дженифер поставит, то Кори обязательно ответит с одной из старших комбинаций, а в случае её чека на столь опасной доске, он может прочекасть вслед со средней силы картой. В этой ситуации Дженифер, как хороший игрок, пошла ва-банк и Кори ответил с **9♦8♠** — стрит-флэш.^[3]

Примечания

[1] Фрироллы по паролям (<http://poherstars.ru/passwords>)

[2] Описания фрироллов одного из покер-румов (<http://poherstars.ru/poker-frirollly-pokernye-turniry-red-star-poker>)

[3] Видео данной сдачи (<http://www.sports.ru/poker/7798270.html>)

Шансы банка (покер)

Шансы (англ. *odds*) — термин, использующийся игроками в покер для определения математического ожидания хода в игре. Шансы обычно указываются в форме отношения ожидаемого количества побед (совершившихся событий) к количеству поражений (несвершившихся событий), например, 1:4, именно таким форматом будем пользоваться далее (возможно написание 1/4). Иногда также используется обратная пропорция — шансы против улучшения, то есть отношение поражений к победам — 4:1. Шансы можно перевести в вероятность наступления события по формуле: кол-во побед/(кол-во побед + кол-во поражений). Таким образом, шансам 1:4 соответствует вероятность $1/(1+4)=1/5$.

Для определения шансов на улучшение игрок обычно подсчитывает количество **аутов** (от англ. *outs*) — карты, которые улучшат руку до выигрышной. Например, у игрока **K♥ 8♥**, а на столе **A♥ J♥ 4♠ 7♠**. Легко можно видеть, что выиграть в такой ситуации поможет только выход червы на ривере (считаем, что у одного из оппонентов есть туз). Мы видим шесть карт из 52 в колоде, причём мы видим четыре червы из 13. То есть в колоде на оставшиеся $52-6=46$ карт приходится $13-4=9$ черв. Таким образом игрок имеет 9 аутов, вероятность улучшиться составляет $9/46=19,6\%$, а шансы на улучшение составляют $9:(46-9)=9:37$ или примерно 1:4. Существуют простые таблицы, которые показывают шансы на улучшение при получении одной или двух карт (то есть для тёрна и ривера) для каждого возможного количества аутов. Для упрощения расчетов шансов рук также широко используются покерные калькуляторы.

Шансы банка

На каждом этапе игры при выборе оптимального действия игрок оценивает шансы. Решение о действии часто принимается на основе сравнения **шансов игрока на улучшение и шансов банка**, чаще всего — при принятии решения об ответе на ставку оппонента с рукой, которая требует улучшения. **Шансы банка (pot odds)** — отношение величины ставки к текущей величине банка.^[1] Продолжим предыдущий пример: если в банке к тёрну было \$40, а противник перед вами делает ставку \$10, то суммарная величина банка составляет \$50, а вам необходимо поставить \$10, то есть шансы банка $10:50=1:5$. Если шансы банка меньше шансов на улучшение, то лучше ответить на ставку (в нашем случае шансы на улучшение 1:4 больше, чем шансы банка 1:5 — колл), если шансы на улучшение меньше шансов банка, стоит сброситься.

Данное правило легко можно проверить математически: мы делаем ставку в \$10, в четырёх случаях мы проиграем эти \$10, что даст нам -\$40, но один раз мы соберем флэш и выиграем, вернув свою ставку в \$10 (+\$0) и забрав банк +\$50. В среднем за пять игр мы будем выигрывать \$10 — то есть колл нам выгоден (в случае фолда наш результат равен нулю, то есть он менее прибылен).

Дисконтированные шансы

В нашем примере мы предполагали, что любая черва даст нам старший флэш, и мы выиграем руку, так как у противника лишь пара тузов. Но представим другую ситуацию — у противника тузовый сет. Флэш все ещё бьет сет, но представьте ситуацию, когда на ривере придет четверка или семерка червей. У нас будет флэш, но у противника — фул-хаус, и он все равно выиграет. Если вы считаете, что есть какие-то карты, которые помогут вам улучшиться, но при этом они улучшат и противника и не позволят вам выиграть, то вы не должны учитывать такие карты как ваши ауты (такие ауты называются **фиктивными**). В данном случае мы не считаем аутами четыре и семь червей и наше количество аутов уменьшается до семи. Процесс уменьшения аутов, которые помогают не только нам, но и противникам, называется **дисконтированием**.

На практике мы не можем точно знать текущие карты противника, поэтому делаем предположение о его руке с некоторой вероятностью. Например, мы считаем, что вероятность сета у противника — 50%, в этом случае мы дисконтируем наши исходные 9 ауты до $9-2 \times 0,5$ и получаем 8 аутов. Соответственно **дисконтированные**

шансы (discounted odds) составят 8:38 или 1:4,75, что все ещё больше чем шансы банка 1:5, так что наше решение ответить на ставку остаётся неизменным. Если вы считаете, что какие-то из ваших аутов фиктивные, то необходимо считать и использовать дисконтированные шансы на улучшение.

Потенциальные шансы банка

Продолжаем работать с нашим примером. Мы отвечаем на ставку на тёрне, если нам ничего не придёт, то мы сбросимся, не потеряв ни доллара сверху, но если нам придёт флэш, то есть вероятность, что противник сделает ставку и на ривере, мы поднимем, он ответит, то есть мы получим от противника две дополнительных ставки (\$20). Даже если черва его испугает, он не будет ставить, но, скорее всего, ответит на нашу ставку, что все равно даст нам дополнительные \$10. Если мы считаем, что вероятность каждого из вариантов по 50 %, то получим шансы банка $10:(50+20 \times 0,5+10 \times 0,5)=1:6,5$. Другой случай — если за нами есть ещё один игрок, который будет ходить после нас на тёрне: есть вероятность, что он поднимет ставку, в этом случае шансы банка составят $\$20:(\$40+\$20+\$20)=1:4$ (при условии, что первый игрок ответит на рейз; правда, здесь мы пока не учли ставки ривера).

Учитывая объём дополнительных ставок, которые могут быть сделаны в текущем и последующих раундах, мы можем рассчитать **потенциальные шансы банка (implied pot odds)**. Соответственно, правильно будет сравнивать дисконтированные шансы с потенциальными шансами банка.

Последовательность действий при принятии решения

При принятии решения в общем случае можно рекомендовать следующую процедуру:

1. Определяем вероятность того, что в данный момент имеем лучшую руку,
2. Определяем количество аутов для улучшения до лучшей руки,
3. Дисконтируем количество аутов, если есть вероятность, что полезная нам карта даст противнику ещё лучшую комбинацию,
4. Определяем наши шансы,
5. Определяем потенциальные шанса банка, принимая во внимание возможность рейза за нашей спиной, а также ставок в последующих раундах,
6. Сравниваем наши шансы (к шансам на улучшение надо добавить вероятность того, что у нас в настоящий момент лучшая рука) и потенциальные шансы банка, если наши шансы выше — можно ставить, если нет — сбрасываемся.

Данная последовательность выглядит сложной, но, к счастью, в большинстве случаев решения довольно очевидны, а по мере роста опыта даже в сложных ситуациях игроки могут принимать довольно точно взвешенные решения.

Ссылки

- Шансы банка и таблица аутов ^[2]
- Простейший покерный калькулятор. ^[3] (рус.). Проверено 18 ноября 2012. Архивировано из первоисточника 30 ноября 2012 ^[4]
- Таблица шансов на улучшение и алгоритм её расчёта ^[5]
- Программа для расчета вероятности в режиме реального времени в игре ^[6] (англ.)

[1] Расчет шансов банка. (<http://www.pokerpoker.su/shansy-banka-cto-mozhet-byt-vazhnee>)

[2] <http://www.poker-online.ru/introduction.htm>

[3] <http://poherstars.ru/calc.php>

[4] <http://www.webcitation.org/6CZAz7yZr>

[5] <http://profitpoker.ru/articles/49-articles/120-tablica-shansov>

[6] <http://www.pokertablestats.com/>

Экарте

Экарте — карточная игра, изобретённая слугами высших домов Франции, в переводе с французского название слово *écarté* переводится как «брошенный», «выброшенный». Не требующая напряжённых размышлений, экарте позволяла прислуге быстро оторваться от неё и вновь продолжить, не нарушая служебных обязанностей. Затем попала в высшие круги, но в конце XIX века утратила свою популярность.

Правила

Игроков двое. Колода — 32 листа. Старшинство карт необычное — К (1 очко), Д, В, Т, 10, 9, 8, 7. Кроме короля, другие карты стоимости не имеют.

Каждому игроку сдаётся по 5 карт. На первом круге принято сдавать сначала по две карты, а затем по три всем, или же сначала по три, а затем по две. После раздачи верхняя карта колоды открывается — именно она становится козырем. Первый прикуп может быть объявлен игроком, находящимся слева от дилера — его рука считается ведущей в экарте. Заменить можно от одной до нескольких карт. Дилер или сдающий имеет право отвергать предложения игроков о замене, которым разрешается совершать обмен в любой момент игры, кроме случаев, когда в колоде остаётся две карты. В том случае, если игроку не требуется прикуп, или дилер не согласен на осуществление замены, то они становятся уязвимыми. В этом случае при удачном ходе оппонента можно потерять очки или заработать штрафные. За невыполнение правил каждый из участников штрафуются на заранее оговорённое число очков. Карты, которые заменяют становятся мертвыми и более не принимают участия в игре до её возобновления.

До того, как осуществить свой ход, оба оппонента объявляют о у них наличии короля (королей). За каждого даётся очко. Первый ход предоставляется ведущему игроку. Выложенную карту принято покрывать картой той же масти, при её отсутствии — козыри. Взявший три или четыре взятки записывает 1 очко, все 5 — 2 очка. Далее из оставшейся колоды карты сдаются снова, и игра продолжается. Сыгранные карты откладываются в сторону. Выигрывает тот, кто первый набирает 5 очков за одну или две партии. В экарте на игроков могут делаться ставки, при чём тот, кто ставит на одного из оппонентов за столом имеет право на предоставление консультаций своему игроку.

Примечание

Есть ещё одна игра с таким же названием, но азартная. Подобные ей игры — баккара и макао.

Литература

- Н. Ю. Розалиев. Карточные игры в казино и дома. М., 1999.

Источники и основные авторы

ЕСОГРА *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63866616> *Редакторы:* Arbnos, Calak, Dmitrytr, Fauust, Nzeemin, Saidaziz, Yaroslav Blanter, АлександрВв, Ботильда

Авантичная игра *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50349327> *Редакторы:* Arbnos, Butko, GranD, SEA99, Structor, Ботильда, Виталий Сафронов, РобоСтася, 8 анонимных правок

Азартная игра *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64230440> *Редакторы:* AVB, Alex Smotrov, AlexDed, Alma Pater, Altes, Andrewbaldin, AndriuZ, Arbnos, Бассу, Biathlon, СОНЕТ N5, Casinos, Centurion198, Changall, DJ ZX, DaeX, Dm, Dysangelium, Eagle-0, EdBever, Eded728, Eleferen, Eltorros1980, FearChild, Galaser, Gamliel Fishkin, GoldMix, Green fr, Grigorio371, Hq3473, IgorMagic, Illythr, Imrek, Infovarius, Ivan Pozdeev, Jazz, Kirillovec, Klip game, Krassotkin, Kreken, Lenta77, Lion vlad, Loveless, Lucien leGrey, Maddogrts, Marimarina, Mashiah Davidson, MaxSem, Maximaximax, Mercury, Michaello, Monegasque, Mothermother, NBS, Nashev, Nejrion, Ntligent, Obersachse, Omatosan, Peni, Pessimist2006, Plyer777, Port Artur, Roman Grebennikov, SEA99, Sabunero, Semion Semionych, Seomaestro, VZbitten, Varnav, Vlad2000Plus, Wind, Yakiv Gluck, YuraK, Zwusieczka, Александр Мотин, Амшель, Бот Хао Асакура, Виктор Иванович, Наумов Андрей, Рыцарь поля, Селиверстов Лев, Сергей Олегович, Шнапс, №231-567, 116 анонимных правок

Антимартингейл *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56131476> *Редакторы:* AVB, Arbnos, Fiollina, Obersachse, Zzzhurik, Парис "Анима" надаль, РобоСтася, 8 анонимных правок

Бексинг *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63246258> *Редакторы:* Arbnos, Bilderling, Dubrovin S., Lokkie12, Structor, Trancer123, АРГО-67, Анна Астахова, РобоСтася, Сибиряк-Иркутск, ЭфрониУри, 9 анонимных правок

Блеф *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63638907> *Редакторы:* Arbnos, Blacklake, Deerstop, Lokkie12, Sapsan, Torac, Valdis72, Vlom, Yms, Влад дэ Юрьев, Йо Асакура, Рамиль Гарифуллин, 10 анонимных правок

Блиц-аукцион *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64197945> *Редакторы:* Arbnos, Bechamel, Bodryj, Wikikiwi

Блэджек *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63317387> *Редакторы:* Al Silonov, AntonR, Arbnos, Bialix, Changall, Daminc, Denniya, DzedMaroz, Else, FearChild, Gizzatullin, Imrek, Infovarius, Jaroslavleff, Jazz, JenVan, Kovalev3000, Krassotkin, LibertyPaul, Lite, MAEfimov, Maddogrts, ManN, MaxBet, MaxSem, Morpheios Melas, Obersachse, OneLittleMouse, Pavel.nps, Peni, Pianist, Porgy, Port Artur, SEA99, STARSHIP TROOPER, Serguei S. Dukachev, Sonny, Sust, Tim474, Track13, U.Steele, Voltol, Vs64vs, Winnst, YuraK, Zoogo-Patriot, APP, Андрей Педько, Ботильда, Виталий Сафронов, Деря, Ефимов Павел, Здравствуйте!, Мастер Снов, 120 анонимных правок

Браслет Мировой серии покера *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60944982> *Редакторы:* Arbnos, Deerstop, Deinocheirus, Gippi, INS Pirat, SysAd, Дима Г, Сибиряк-Иркутск, 10 анонимных правок

Букмекерская вилка *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62411558> *Редакторы:* A.I., Alex Smotrov, Arbnos, Carn, Centurion198, Changall, Chuvak1988, Cska73, El-chupanebrej, Helgi-S, Infovarius, Klip game, OneLittleMouse, SEA99, Shvedovdima, VP, Valodzka, Whiteua, Ботильда, Седой бумер, Хомелка, 46 анонимных правок

Видеопокер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62727458> *Редакторы:* Ajacied, AlexisKoz, Arbnos, Changall, EdBever, Grebenkov, HORD, КРy3uC B Poccuu, Keraуako, Kuzkostya, MaxSem, Mothermother, NBS, Nikopolos, OneLittleMouse, Partyzan XXI, Peni, Petrov Victor, Putnik, Sskz, Thalamus, Track13, Ulkodkdfg, YuraK, Викидим, 28 анонимных правок

Гусиные бои *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62724137> *Редакторы:* Schekinov Alexey Victorovich

Джанкет-тур *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=55512148> *Редакторы:* Arbnos, Ipkovalenko, OneLittleMouse, Vicpeters, РобоСтася, 2 анонимных правок

Джекпот *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64222462> *Редакторы:* Al Silonov, Arbnos, Bechamel, Butko, Chath, Eagle-0, Forajump, Nikita Kozyrev, Structor, Ефимов Павел, РобоСтася, 6 анонимных правок

Догон (стратегия ставок) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64081445> *Редакторы:* Arbnos, Betguide, Carn, Igna, OneLittleMouse, Qkowlaw, Screenwriter, Tretyak, Yaroslav Blanter, 18 анонимных правок

Домно (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64201281> *Редакторы:* Arbnos, Aschon, Bunker by, Mashiah Davidson, Peni, Tretyak, Vow, Голем, Изумруд, 6 анонимных правок

Зернь (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63088735> *Редакторы:* Arbnos, Наумов Андрей, Рыцарь поля, 5 анонимных правок

Игорный стол *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64202834> *Редакторы:* НуХТУС, KVK2005, Maqivi, Qkowlaw, 1 анонимных правок

Карибский покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53566577> *Редакторы:* Andrewbaldin, Arbnos, Changall, Czsk, GoWest, Peni, SEA99, Track13, YuraK, Александр Сигачёв, Джек Воробей, РобоСтася, 13 анонимных правок

Кено (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64293739> *Редакторы:* Alex Smotrov, Anonimatsklol, Cinemantique, Dmitri Lytov, Infovarius, Jackie, Omatosan, Shogiru, Totalkeno, TrashMind, Ulkodkdfg, Викидим, 5 анонимных правок

Критерий Келли *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63680713> *Редакторы:* AVB, Arbnos, Bechamel, Changall, Clockwork, Dosto221, Frankinius, Infovarius, Kovalev3000, Krassotkin, Peni, Redboston, SEA99, Shvedovdima, Voltol, Yaroslav Blanter, Ботильда, 33 анонимных правок

Лудомания *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63973712> *Редакторы:* Alexandrov, Animist, Arbnos, Black-busel, BorisVM, Delemon, Fedor Babkin, Klip game, Kotov, Kovani, Krassotkin, LittleDrakon, Loveless, Marcus Antonius, Maxxicum, Nickelcore, Omatosan, Ooeall, Planenet.eu, RuED, Sergei Gutnikov, Serguei S. Dukachev, Tarasvaskiv, V Borisov, WebCite Archiver, 1e0nid, Александр Сигачёв, Викидим, Голем, Иван Нарколог, Луговкин, Морган, Рамиль Гарифуллин, РобоСтася, 37 анонимных правок

Мартингейл *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64060763> *Редакторы:* AVB, Alik Kirillovich, Antikon, Arbnos, Asmforce, Dulat K, Fifis, Hq3473, ID burn, Igor.lubov, Jeka3000, JenVan, Maddogrts, Mikhail Ryazanov, Morpheios Melas, Nolanus, Olegdenega, OneLittleMouse, Pasteurizer, Pauk, PoisonUa, Prime Minister, Raa, Serg V, Shureg, Track13, Tuvcbif, Voltol, YuraK, Ботильда, Джекалоп, Конст. Карасёв, 52 анонимных правок

Международная федерация покера *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=61493734> *Редакторы:* Alexkhri, Dmitry89, Oboroten by, Томасина

Напёрстки (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63314012> *Редакторы:* A. C. Tatarinov, A.Savin, Abune, Alex Kassarin, Altes, Arbnos, BiOBER, DeLZeX, El-chupanebrej, Fallved, George Shuklin, INSAR, IgorMagic, Mercury, OneLittleMouse, Passenger, RapzehIT, Serg Fr, Shogiru, Simba16, TheVovaNik, Verdi, VicTur, Кенгуру, Луговкин, Маслик, 27 анонимных правок

Настольные игры инков *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57834910> *Редакторы:* A.Skromnitsky, Abarnot, Arbnos, Berillium, Dskrvk, Puvatar, Kf8, Shogiru, Temoto, Vadkoubivadko, Антоха7, 1 анонимных правок

Орлянка *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62032796> *Редакторы:* Art-top, Berserkerus, Carnby, Chath, Cyt, Деераеро, Gandvik, Infovarius, JuGG3maUT, Kalashnov, QZip, Sabunero, Shogiru, Torin, VictJava, Vs64vs, Zaqq, Нимтар, Селиверстов Лев, Юкатан, 14 анонимных правок

Пай гоу покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53417538> *Редакторы:* Aleksandrit, Arbnos, Changall, GoWest, Hq3473, Kartmen, Kovalev3000, NBS, Peni, SEA99, YuraK, Голем, РобоСтася, 4 анонимных правок

Патинко *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63133172> *Редакторы:* A5b, Abarnot, Alex Spade, Altes, Arbnos, Bezik, GennadyL, Marinasam90, Raito, Rave, Romson, Shogiru, SpaceRu, Stella Rose, SuperJeck, Vlad2000Plus, Темеров Олег, Томми Нёрд, 10 анонимных правок

Петушьи бои *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62742050> *Редакторы:* A. C. Tatarinov, Arbnos, Cinemantique, Clockwork, DENker, Dima373, EVula, Ghirlandajo, HORD, HansSK8punk, Longbowman, Mark Nekrasov, OckhamTheFox, Pieter Baas, Schekinov Alexey Victorovich, Tigran Mitr am, Wanwa, Беломоев Алексей, Ботильда, Диакритик, Лев

Дубовой, 24 анонимных правок

Покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64192701> *Редакторы:* 0Nasty880, 0x696e6f78, 100WMr, A.I., A5b, Abender, Al Silonov, Alex Bulat, Alex Smotrov, AlexanderKraevd, Almightydrews, Altes, AndyVolykhov, Angstream555, Anjey, AntiKrisT, Anton Diaz, Arbnos, ArturZaratustra, Aschon, Asmirn, BLoOD RaVeN, Bakli, BasicXP, Bezik, Bom3uk, Butko, Carn, Casinos, Centurion198, Ckazochnic, Claymore, Czsk, DDSka, DR, Deerhunter, Deerstopp, Derr84, Dmitriy V. Popov, Dnikitin, EagleRussia, El-chupanebrej, Emultia, Euxgeno, EvgenyGenkin, Fatal exception, GoWest, Goplay1, Gosh, GospodinDark, Greenmile666, GreyMag, Grigorio371, Ilyan, Incaaaack, Infovarius, Inviz, Jaroslavleff, Jazz, Jen Van, Jurikent, KARE, KOHB, Kaplan, Kink, Klip game, Koenigsegg, KostikBigOne, Kosyan, Kovalev3000, Kurochka, Lrv, Maddiller, MarkShishkin, Marked-One, Mashiah Davidson, MaxSem, Messerr, Michaello, Mitrius, Morpheios Melas, Musicien, NBS, NKM, Nikiforov, Noplz, Nr9, Obersachse, OckhamTheFox, OneLittleMouse, Papushin, Pareiro, Peni, Petrov Victor, Pigmeich, Ppa80, Prilutsky, Privilio, Qkowlew, Redboston, RoadTrain, Ronaldo2010, Roxis, Saint Johann, Sandro.dp.ua, Schekinov Alexey Victorovich, Schooller, Screenwriter, Silveryinn, SirReal, SirZ, Skydrinker, Slesarenko, Soprof, Sportsmen., Sspeik, Starless, Stas1995, Statik, Swjatyoy, Targeting, Team55, Tirthika, Tockman, Tolkachev I., Tomahiv, Tomich, Tregorn, VMcL, Vedyu, Vertex, Vitaly87, Vlad2000Plus, Vlom, Vs64vs, WebCite Archiver, Wikifido, Wind, Xizzy, YuraK, ZhN, Ziobr, Zmier, Zoe, Zofran, Zoogo-Patriot, Александр Самойлик, Алексей Прокурин, Артур Данилов, Атос, Ботильда, Здравствуйте!, Михајло Анђелковић, Морозов Михаил, Наталья Сурикова, Округа, Предводителей Сергей, РоманСузи, Русский пашифист, Сергей Олегович, Степан Семенуха, Фидель22, Шуфель, №231-567, 495 анонимных правок

Покер с джокером *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59862460> *Редакторы:* Alex Smotrov, Arbnos, Boleslav1, Changall, Dead Mars, Gifhands, Infovarius, LaserJet, NBS, Nikopolos, NoFaust, OneLittleMouse, Partyzan XXI, Peni, Prilutsky, Vadnamed, Webteach2, Wind, Yaroslav Blanter, Голем, РобоСтася, 10 анонимных правок

Покерный конвертор *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53663729> *Редакторы:* Arbnos, Changall, MokoJ, Thickfish, Tretyak, Vitek bass, YuraK, Фидель22, 2 анонимных правок

Приёмы покера *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62472154> *Редакторы:* Abiyoyo, Alex Smotrov, Alexivamoto, Anton Diaz, Arbnos, Asmirn, Chemisov, Deerstopp, Dnikitin, Drakosh, Emultia, FearChild, GoWest, INS Pirat, Infovarius, Ip-john, MUR, NBS, Nikopolos, Partyzan XXI, Peni, Peter boo, Sabunero, Spaz666, Statik, Track13, Vs64vs, Wizardist, Xabibullina, YuraK, 59 анонимных правок

Пьяница (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63624710> *Редакторы:* Alemann, Alexk700i, Arbnos, Demon2901, Dmitry Fomin, Karpenko gleb, Kurgan45RUS, Raoul NK, Sir Shurf, 3 анонимных правок

Рейк *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64258825> *Редакторы:* Arbnos, Infovarius, Kovalev3000, Lakka, Mr.troll, Peni, Shvedovdima, WebCite Archiver, Рейкбек, РобоСтася, 3 анонимных правок

Рейкбек *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63757475> *Редакторы:* Arbnos, КОТ-КРОТ, Lokkie12, MokoJ, Peni, Petrov Victor, Pknet, SEA99, Vinceras, WebCite Archiver, Елена Миллер, Рейкбек, Станислав Лем, 13 анонимных правок

Рука мертвеца *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53926141> *Редакторы:* Arbnos, Ghirlandajo, JukoFF, АлександрВв, 1 анонимных правок

Русская рулетка *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63564670> *Редакторы:* A5b, Abune, Adlerzz, Akulich Alexander, Alex Smotrov, Alexei Koupryanov, Altes, Amikeco, Andrewell, AntiKrisT, Arbnos, Cannot, Cheburgenator, Cinemantique, CodeMonk, Damien86, Deax, Deerhunter, Devona, Divik, Dmb, Dmitriy1996, Dnoskov, Dyzzet, Egor, Eklipse, Evdokiya, FM, FreeBSP, Glossologist, Green Ivan, Hamlett, Hartman, Hepar, Ivan Pozdeev, John12358, KVK2005, Karpenko gleb, Legioner, Lina Rina, LonelyTerrorist, MaxBioHazard, Mercury, Michaello, Njarlatotep, Obersachse, OneLittleMouse, Qsign, Radistao, Raye Penber, Redmond Barry, Rodos, Romson, SONY, Sad Makin, Saramag, Schekinov Alexey Victorovich, Secretary, SeregaF1, Sergey Serblu, Sergej S. Dukachev, Solozzo, Starless, Surch, Tim474, Tucybfif, UncleMartin, VjacheslavWolski, Vziel, WASD, WebCite Archiver, Worrdo, Yegor Osin, Ypykxau, Zaqq, Zero Children, Zooh, Алик, Арсений Кадьялов, Аскольд, Валерий Пасько, Викидим, Георг Ангар, Костюшко, Мичмань, Монах - Сибиряк, Отец Федор, Роман Коротенко, Сергей Олегович, Степан Семенуха, УголковМИ, Фил Вечеровский, Юкатан, №231-567, 258 анонимных правок

Русский покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60525066> *Редакторы:* Arbnos, Changall, Faust, Jack Smitt, Keryuzhko, OneLittleMouse, SEA99, Schekinov Alexey Victorovich, Wikifido, Йо Асакура, РобоСтася, 16 анонимных правок

Система Хатчинсона *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54158202> *Редакторы:* Arbnos, Drakosh, Filolog88, GlaDooo, SemenovNV, YuraK, 5 анонимных правок

Скандинавский аукцион *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62160221> *Редакторы:* Ace111, Agentleet, Alex Smotrov, Arbnos, Artemikus, Artyomsuper, BSVC, Beshamel, Bodryj, Claymore, DARK Vovich, DeC, Djgronat, Djstoks, Eleferen, Galgan, Hauh, IgorMagic, Insider, Jeron, JukoFF, Kamwork, Koliz, Lite, Macs, Maskad, Maxim Korobov, MeaW77, Moveses, OneLittleMouse, RamzesIII, Redboston, Schrike, Sergei Kazantsev, Servac, Servolservol, Shalomanov, Steephacker, Talusha, Термопут5656, Theirix, Toliton, Torrent-1, Tutaishy, WDA WD, WebMake, Александр Плюсков, Морган, Шмидт Владимир, 185 анонимных правок

Слот-машина *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64270550> *Редакторы:* Agent001, Ajacied, Albedo, Aquihost Workstation Master, Arbnos, Daminc, Dm, Fringsgustavo, Imrek, Kovani, Loveless, ManN, MaxSem, Melnikovaig, Mothermother, OckhamTheFox, Omatosan, OneLittleMouse, Peni, Petrov Victor, Port Artur, Track13, Trance Light, Well-Informed Optimist, YuraK, Ефимов Павел, 78 анонимных правок

Собачий бон *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60443075> *Редакторы:* Arbnos, Chath, Eagle-0, Garden Radish, Lvova, Master Shadow, Mullanur, Tockman, Vikiped, Wanwa, Wikidrakon, Алексей Шиянов, Юкатан, 7 анонимных правок

Сотки *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63026083> *Редакторы:* AntiKrisT, Arbnos, Betakiller, Chath, Dstary, Hartman, INS Pirat, Maksa, Obersachse, Qkowlew, Teiglos, Teyandee, Tutaishy, Uter, VtowoL, Zoidberg.ua, Голем, Станислав Гайдук (Петрозаводск), №231-567, 27 анонимных правок

Спортивное прогнозирование *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64274770> *Редакторы:* Alexhistory11, Arbnos, El-chupanebrej, RN3AOC, Smishat, Tatewaki, Tusineko, Vs64vs, РобоСтася, 30 анонимных правок

Спортлото *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64305500> *Редакторы:* ARadunsky, AVB, Allihord, Alessandro, Arbnos, Vinome, Смарп, Стас, Dmitri Lytov, Eugene231, Flrn, Hercules63, Kaganer, Krassotkin, Liillilil, LxAndrew, Panfiloff, Sealle, Shuklin.ilya, Smartass2006, Snch, Stivola, Telefoton, Tol-dmitriy, Трyvviky, Valdis72, VbondR, Victor Korniуenko, Wikiarius, Yvr8, Зауатс, Барнаул, Валгиози, Владимир Волохонский, Ефимов Павел, Игорь Н. Иванов, Коля Ю. Павлов, Конст. Карасёв, 78 анонимных правок

Таракань бега *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64319544> *Редакторы:* (Malysh) MMjeschjerkoff, Abune, Animal-wiki, Arbnos, Chath, DR, El Lagarto, Elentari, IN SAR, Imkel, Lockal, Longbowman, Messir, NBS, Panchomoscow, Philip J.1987qazwxsx, Rokur, Smartass2006, Syarik, Vald, Zserghei, Голем, О.К., Рыцарь поля, Фэтти, 33 анонимных правок

Текла покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=50350532> *Редакторы:* Arbnos, Changall, Grv87, Peni, SEA99, YuraK

Торп, Эдвард *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64132067> *Редакторы:* Arachn0, Arbnos, Enivid, Krassotkin, WebCite Archiver, 2 анонимных правок

Травля медведя *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62161692> *Редакторы:* Arbnos, Chronicler, CommonsDelinker, Desperante, Dmitry Rozhkov, Garden Radish, Ghirlandajo, Melik-Shahnazar, Monfornot, RenJJ, Tockman, -1e0nid-, Анна Астахова, Водник, Кузнецов, РобоСтася, 5 анонимных правок

Фриролл *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62473109> *Редакторы:* Anton Koshkin, Arbnos, BeautifulFlying, Bogdanpax, Casinos, Changall, DR, Dmitry Fomin, Emultia, FPC, Funghorn, GoWest, Infovarius, JenVan, Kovalev3000, Kuriac, MDmitry, Mercy, MokoJ, NBS, NKM, Peni, Pigmeich, ProSharper, SPKirsch, Snch, Track13, Vitek bass, YuraK, Акутагава, Барсаман, Голем, 58 анонимных правок

Шансы банка (покер) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62935846> *Редакторы:* Alex Smotrov, Anton Diaz, Asmirn, DR, Deerstopp, Dnikitin, Infovarius, КОТ-КРОТ, Kovalev3000, Kuzkostoya, NBS, NKM, Nikopolos, Paks13, Partyzan XXI, Peni, SEA99, Spaz666, Thickfish, Track13, WebCite Archiver, YuraK, 69 анонимных правок

Экарте *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58580614> *Редакторы:* Arbnos, Aschon, GlaDooo, Илья Mauter, Infovarius, Kerayako, OneLittleMouse, Selezian, Голем, Переход Артур, 5 анонимных правок

Источники, лицензии и редакторы изображений

- Файл: The Cardsharps.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:The_Cardsharps.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Darwinius, Davidwr, DenghiùComm, G.dallorto, Giac83, Hsarrazin, Mario52, Mattes, Origamiemensch, Ranveig, Rocket000, Wmpearl, 1 анонимных правок
- Файл: Mirage Casino.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Mirage_Casino.JPG *Лицензия:* Copyrighted free use *Редакторы:* Jimerb
- Файл: Casino slots2.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Casino_slots2.jpg *Лицензия:* GNU Free Documentation License *Редакторы:* User:Raul654
- Файл: Blackjack game example.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Blackjack_game_example.JPG *Лицензия:* GNU Free Documentation License *Редакторы:* Dice yo11, Roke, Tintazul, Yonatanh, 9 анонимных правок
- File: Anser brachyrhynchus Nairnshire 3.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Anser_brachyrhynchus_Nairnshire_3.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution 2.0 *Редакторы:* Duncan Brown (Cradlehall) from Inverness, Scotland
- Файл: Conjurer Bosch.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Conjurer_Bosch.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Kilom691, Liftarn, Romainhk, Vincent Steenberg, 2 анонимных правок
- Файл: Yurana 1.GIF** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Yurana_1.GIF *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Scarton
- Файл: 05 Spiele und Blustigungen der Russen aus den niederen Volksschichten.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:05_Spiele_und_Blustigungen_der_Russen_aus_den_niederen_Volksschichten.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Gandvik
- Файл: PachinkoPlayers.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:PachinkoPlayers.jpg> *Лицензия:* GNU Free Documentation License *Редакторы:* User:Chris 73
- Файл: Pachinko machine, Tokyo (screen blurred).jpg** *Источник:* [http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Pachinko_machine_Tokyo_\(screen_blurred\).jpg](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Pachinko_machine_Tokyo_(screen_blurred).jpg) *Лицензия:* неизвестно *Редакторы:* MichaelMaggs
- Файл: Jean leon gerome combat de coqs.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Jean_leon_gerome_combat_de_coqs.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* User:Lee M
- Файл: Holdem.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Holdem.jpg> *Лицензия:* Creative Commons Attribution 2.5 *Редакторы:* Todd Klassy
- Файл: Poker-hands RU.png** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Poker-hands_RU.png *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Редакторы:* Poker-hands.png: Nesikeik derivative work: BLOoD RaVeN (talk)
- Файл: Full houses in poker.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Full_houses_in_poker.JPG *Лицензия:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Редакторы:* 17177, FML, Javierme
- Файл: Dead man's hand.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Dead_man's_hand.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Редакторы:* Tage Olsin
- Файл: Janev Boss.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Janev_Boss.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Редакторы:* User:Gaga999
- Файл: Pog Collection.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Pog_Collection.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Original uploader was ZeWrestler at en.wikipedia
- Файл: Sportlotto ticket ussr 5 from 36.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Sportlotto_ticket_ussr_5_from_36.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Стас
- Файл: Madagascan.hissing.cockroach.750pix.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Madagascan.hissing.cockroach.750pix.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* DiamondDave, Jeffdelonge, Rocket000, Sebastian Wallroth, Überraschungsbilder
- Файл: Bear baiting.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bear_baiting.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Dmitry Rozhkov, Liné1, Zhuyifei1999, 3 анонимных правок
- Файл: Richard Caton Woodville - Bear Baiting in Saxon Times.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Richard_Caton_Woodville_-_Bear_Baiting_in_Saxon_Times.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Concord, Dmitry Rozhkov
- Файл: Bearbaiting.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bearbaiting.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Bearbaiting in the 17th century, engraving, 1796. Hulton Getty

Лицензия

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
