KAZINO SARAKSTS

Rulete

pilnie noteikumi, likmes un iespējamība

Praktisks ceļvedis no pirmās likmes līdz izsludinātajām likmēm: kā notiek kārta pie galda un tiešsaistē, kur tieši likt žetonu, ko maksā katra likme un kāpēc neviena sistēma nemaina kazino priekšrocību. Visi skaitļi ir aprēķināti.



1 Kā notiek kārta pie galda
2 Etiķete pie galda
3 Eiropas, amerikāņu un franču rulete
4 Skaitļu secība uz rata
5 Kur likt žetonu
6 Visas likmes un izmaksas
7 Izsludinātās likmes
8 Tiešsaistes un live varianti
9 Galda limiti un likmju sistēmas
10 Mīti un vārdnīca
11 Atbildīga spēle
12 Īsā atgādne

1. DAĻA

Kā notiek kārta pie galda

1. **Žetonu iegāde.** Pie klātienes galda naudu samaina pret krāsainiem galda žetoniem; katram spēlētājam ir sava krāsa, lai likmes nesajauktos. Tiešsaistē likmes lielumu izvēlas ekrānā.
2. **Likmes.** Žetonus liek uz galda laukiem vai, izsludinātajām likmēm, uz ovālās trases (racetrack).
3. **Grieziens.** Krupjē iegriež ratu vienā virzienā un bumbiņu pretējā virzienā pa rata malu.
4. **"Rien ne va plus".** Kad bumbiņa palēninās, krupjē paziņo, ka likmes vairs netiek pieņemtas. Pēc tam žetonus pārvietot nedrīkst.
5. **Rezultāts.** Uzvar skaitlis kabatā, kurā apstājas bumbiņa. Krupjē to nosauc un uzliek uz galda marķieri (dolly).
6. **Zaudējušās likmes** tiek savāktas no galda; marķieris paliek vietā.
7. **Izmaksa.** Uzvarējušās likmes izmaksā pēc 6. daļas tabulas, un pati likme paliek spēlētājam. Pēc marķiera noņemšanas sākas nākamā kārta.

2. DAĻA

Etiķete pie galda

- Nepieskarieties žetoniem pēc "rien ne va plus" un kamēr uz galda ir marķieris.
- Ja nevarat aizsniegt lauku, palūdziet krupjē novietot likmi; izsludinātās likmes nosauc skaļi un skaidri.
- Krāsainie žetoni ir derīgi tikai pie konkrētā galda; pirms aiziešanas tos samaina pret parastajiem kazino žetoniem.
- Pirms sēšanās pārbaudiet galda minimālo un maksimālo likmi (bieži norādīta uz plāksnītes pie galda).
- Tiešsaistē tie paši limiti un noteikumi ir spēles informācijas sadaļā (ikona "i").

3. DAĻA

Eiropas, amerikāņu un franču rulete

Eiropas

37 kabatas: 1–36 un viena nulle. Priekšrocība visām standarta likmēm **2,70%**, teorētiskā atmaksa (RTP) 97,30%.

Amerikāņu

38 kabatas: 1–36, 0 un 00. Priekšrocība **5,26%** (RTP 94,74%), piecu skaitļu likmei **7,89%**.

Franču

Eiropas rats, franču galds ar *La Partage* vai *En Prison*: vienkāršajām likmēm priekšrocība **1,35%**.

La Partage: ja uzkrīt 0, puse no vienkāršās likmes (sarkans/melns, pāra/nepāra, mazie/lielie) tiek atdota. **En Prison:** ja uzkrīt 0, vienkāršā likme paliek "cietumā" vēl vienu griezienu un tiek atbrīvota, ja tā uzvar. Citām likmēm abi noteikumi neko nemaina.

4. DAĻA

Skaitļu secība uz rata

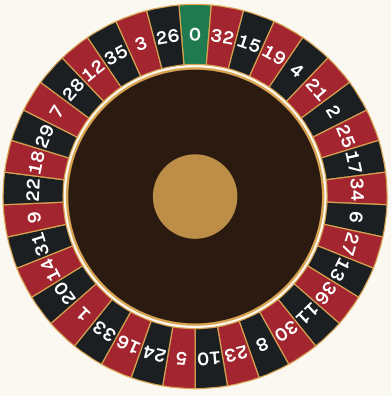
Skaitļi uz rata nav pēc kārtas: sarkanie un melnie mainās, un uz galda blakus esošie skaitļi ir izkaisīti pa ratu. Secība pulksteņrādītāja virzienā, sākot no nulles:

Eiropas:

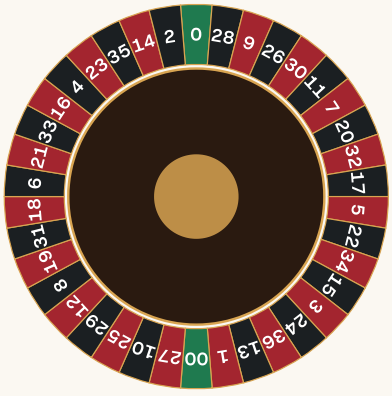
0 32 15 19 4 21 2 25 17 34 6 27 13 36 11 30 8 23 10 5 24 16 33 1 20 14 31 9
22 18 29 7 28 12 35 3 26

Amerikāņu:

0 28 9 26 30 11 7 20 32 17 5 22 34 15 3 24 36 13 1 00 27 10 25 29 12 8 19 31
18 6 21 33 16 4 23 35 14 2



Eiropas rats (37)

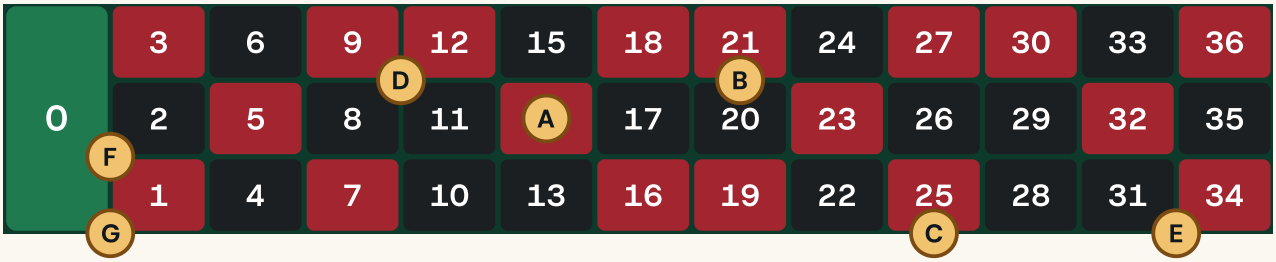


Amerikāņu rats (38)

5. DAĻA

Kur tieši likt žetonu

Iekšējās likmes liek uz skaitļu laukiem vai to robežām; žetona vieta nosaka, cik skaitļus likme aptver. Burti attēlā rāda pareizo vietu katrai likmei.



- **A** Viens skaitlis: žetons lauka centrā (šeit 14)
- **B** Divi skaitļi: uz līnijas starp 20 un 21
- **C** Rinda: rindas ārējā malā (25-26-27)
- **D** Stūris: krustpunktā (8-9-11-12)
- **E** Divas rindas: malā starp rindām (31-36)
- **F** Trio: krustpunktā starp 0, 1 un 2
- **G** Pirmie četri: 0-1-2-3, Eiropas galdā

Ārējās likmes

Ducis (1–12, 13–24, 25–36), kolonna, sarkans/melns, pāra/nepāra un mazie/lielie atrodas laukos ap skaitļu režģi. Tās aptver 12 vai 18 skaitļus, tāpēc laimē biežāk, bet maksā mazāk. Nulle (un 00) padara visas ārējās likmes zaudējušas, ja vien galdam nav La Partage vai En Prison noteikuma.

Kā izlasīt galdu

- Trīs garās horizontālās rindas ir trīs **kolonnas**: 1–34, 2–35 un 3–36.
- Katra trīs skaitļu grupa no apakšas uz augšu ir **rinda** (street): 1–2–3, 4–5–6 un tā tālāk.
- Krāsas nemainās pēc kārtas: piemēram, 10 un 11 abi ir melni, 18 un 19 abi sarkani.

6. DAĻA

Visas likmes, izmaksas un iespējamība

LIKME	KUR	SK.	IZMAKSA	IESP. EU	IESP. US	PRIEKŠR. EU	PRIEKŠR. US
Viens skaitlis Straight · En plein	Žetons uz viena skaitļa (arī 0)	1	**35:1**	2,70%	2,63%	2,70%	5,26%
Divi skaitļi Split · Cheval	Uz līnijas starp diviem blakus skaitļiem	2	**17:1**	5,41%	5,26%	2,70%	5,26%
Rinda Street · Transversale pleine	Rindas ārējā malā, 3 skaitļi	3	**11:1**	8,11%	7,89%	2,70%	5,26%
Trio Trio	0-1-2 vai 0-2-3	3	**11:1**	8,11%	–	2,70%	–
Stūris Corner · Carré	Krustpunktā starp 4 skaitļiem	4	**8:1**	10,81%	10,53%	2,70%	5,26%
Pirmie četri First four	0-1-2-3, tikai Eiropas galdā	4	**8:1**	10,81%	–	2,70%	–
Pieci skaitļi Top line · Basket	0-00-1-2-3, tikai amerikāņu galdā	5	**6:1**	–	13,16%	–	7,89%
Divas rindas Six line · Sixain	Malā starp divām rindām, 6 skaitļi	6	**5:1**	16,22%	15,79%	2,70%	5,26%
Ducis Dozen · Douzaine	1-12, 13-24 vai 25-36	12	**2:1**	32,43%	31,58%	2,70%	5,26%
Kolonna Column · Colonne	Viena no trim garajām kolonnām	12	**2:1**	32,43%	31,58%	2,70%	5,26%
Sarkans / melns Red/Black · Rouge/Noir	0 (un 00) zaudē	18	**1:1**	48,65%	47,37%	2,70%	5,26%
Pāra / nepāra Even/Odd · Pair/Impair	0 netiek skaitīts kā pāra	18	**1:1**	48,65%	47,37%	2,70%	5,26%
Mazie / lielie Low/High · Manque/Passe	1-18 vai 19-36	18	**1:1**	48,65%	47,37%	2,70%	5,26%

Iespēja = aptverto skaitļu skaits / kabatu skaits (37 vai 38). Kazino priekšrocība = 1 − iespēja × (izmaksa + 1). Izmaksa "35:1" nozīmē, ka par 1 € likmi saņemat 35 € laimestu un atpakaļ savu 1 €.

Ko nozīmē 2,70% praksē

Ja Eiropas ruletē 100 reizes liekat pa 10 € (kopā 1000 €), vidējais zaudējums ilgtermiņā ir aptuveni 27 €. Tas ir vidējais rādītājs, nevis solījums: vienā sesijā rezultāts var būt jebkurš, bet jo ilgāk spēlē, jo tuvāk rezultāts pietuvojas šim vidējam.

Izdevīgākais

Vienkāršās likmes pie franču galda ar La Partage vai En Prison: **1,35%**.

Standarts

Jebkura likme Eiropas ruletē: **2,70%**. Likmes veids priekšrocību nemaina.

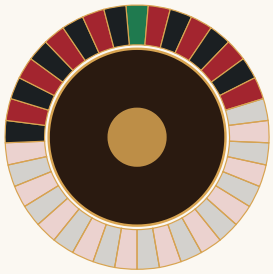
Izvairieties

Piecu skaitļu likme amerikāņu galdā: **7,89%**, augstākā uz galda.

7. DAĻA

Izsludinātās (zvana) likmes

Franču un daudzos Eiropas galdos var likt uz rata sektoriem, nevis uz galda laukiem. Šīs likmes nosauc krupjē vai liek uz ovālās trases; tiešsaistē trase ir atsevišķā skatā. Tās ir parasto likmju kombinācijas, tāpēc priekšrocība paliek **2,70%**. Attēlos izgaismoti aptvertie rata sektori.

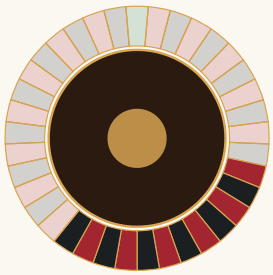


Voisins du Zéro Nulles kaimiņi

17 skaitļi · 9 žetoni

22-18-29-7-28-12-35-3-26-0-32-15-19-4-21-2-25

2 žetoni uz trio 0-2-3, pa 1 uz pāriem 4/7, 12/15, 18/21, 19/22, 32/35 un 2 uz stūri 25/26/28/29.

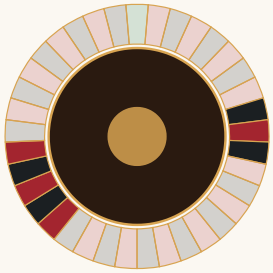


Tiers du Cylindre Rata trešdaļa

12 skaitļi · 6 žetoni

27-13-36-11-30-8-23-10-5-24-16-33

pa 1 žetonam uz pāriem 5/8, 10/11, 13/16, 23/24, 27/30, 33/36.

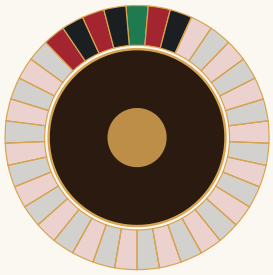


Orphelins "Bāreņi"

8 skaitļi · 5 žetoni

17-34-6-1-20-14-31-9

1 žetons uz 1 un pa 1 uz pāriem 6/9, 14/17, 17/20, 31/34.



Jeu Zéro Nulles spēle

7 skaitļi · 4 žetoni

12-35-3-26-0-32-15

pa 1 uz pāriem 0/3, 12/15, 32/35 un 1 uz skaitli 26.

Kaimiņi un finales

Kaimiņi: izvēlētais skaitlis un divi skaitļi katrā pusē uz rata, kopā 5 žetoni. Piemēram, "17 un kaimiņi" = 2, 25, 17, 34, 6.

Finales: pa vienam žetonam uz visiem skaitļiem ar vienu pēdējo ciparu. Finales 0–6 aptver 4 skaitļus, finales 7–9 – 3 skaitļus. Piemēram, "finales 3" = 3, 13, 23, 33.

8. DAĻA

Tiešsaistes un live varianti

Pamatnoteikumi visur ir tie paši, bet daži varianti maina izmaksas vai tempu. Pirms spēles atveriet spēles informāciju: tur norādīta izmaksu tabula un teorētiskā atmaksa (RTP).

RNG rulete	Rezultātu nosaka sertificēts nejaušo skaitļu ģenerators. Licencētie operatori izmanto pārbaudītu programmatūru; katrs grieziens ir neatkarīgs.
Live rulete	Īsts krupjē un rats studijā, video tiešraide. Likmes liek ekrānā noteiktā laika logā.
Ar reizinātājiem	Dažiem nejauši izvēlētiem skaitļiem piešķir reizinātāju, toties parastā viena skaitļa izmaksa ir zemāka par 35:1. Salīdziniet RTP spēles informācijā, nevis reklāmā.
Auto rulete	Rats griežas automātiski bez krupjē; kārtas ir īsākas, tāpēc likmju skaits stundā ir lielāks.
Ātrā rulete	Saīsināts likmju laiks. Vairāk griezienu stundā nozīmē arī lielāku kopējo apgrozījumu un lielāku vidējo zaudējumu.
Divas bumbiņas	Vienā griezienā tiek iegrieztas divas bumbiņas; izmaksas un iespējas atšķiras no klasiskās tabulas.
Vairāki rati, mini rulete	Viena likme uz vairākiem ratiem vai rats ar mazāk kabatām. Abiem ir sava izmaksu tabula, tāpēc 6. daļas skaitļi tiem neder.

9. DAĻA

Galda limiti

Katram galdam ir minimālā un maksimālā likme. Iekšējām likmēm limits bieži attiecas uz katru skaitli atsevišķi, ārējām – uz visu lauku. Maksimālā likme ir arī iemesls, kāpēc likmju dubultošanas sistēmas neizdodas: skatiet piemēru nākamajā lappusē.

Likmju sistēmas un kāpēc tās nemaina iznākumu

Martingeila	Pēc zaudējuma divkāršo likmi, pēc laimesta sāk no jauna.
D'Alemberta	Pēc zaudējuma +1 vienība, pēc laimesta −1 vienība.
Fibonači	Pēc zaudējuma nākamā likme ir divu iepriekšējo summa.
Labušēra	Skaitļu rinda; likme = pirmais + pēdējais skaitlis, laimests tos izsvītro.
Paroli	Pēc laimesta divkāršo, pēc 3 laimestiem pēc kārtas sāk no jauna.

Martingeila pret galda limitu

LIKME NR.	LIKME	KOPĀ LIKTS	ATĻAUTS PIE 500 € MAX?
1	1 €	1 €	jā
2	2 €	3 €	jā
3	4 €	7 €	jā
4	8 €	15 €	jā
5	16 €	31 €	jā
6	32 €	63 €	jā
7	64 €	127 €	jā
8	128 €	255 €	jā
9	256 €	511 €	jā
10	512 €	1023 €	**nē, virs 500 €**

Sākot ar 1 € uz sarkano, pēc 9 zaudējumiem pēc kārtas jau ir zaudēti 511 €, un 10. likme (512 €) pārsniedz 500 € galda limitu, tātad sistēma vairs nevar atgūt zaudēto. Šādas sērijas iespēja Eiropas ruletē ir 0,25% katrā ciklā: maza, bet garā spēlē tā kādreiz notiek, un viens šāds zaudējums izdzēš simtiem 1 € laimestu.

Kāpēc neviena sistēma nepalīdz

Katrai likmei pašai par sevi priekšrocība ir 2,70%. Sistēma maina tikai likmju lielumu un secību, tātad sadala tos pašus 2,70% citādi: daudz mazu laimestu un reti, bet ļoti lieli zaudējumi (Martingeila) vai otrādi (Paroli). Gaidāmais rezultāts vienmēr ir kopējais apgrozījums × 2,70%.

Ko darīt tā vietā

- Izvēlieties Eiropas vai franču galdu, nevis amerikāņu.
- Nosakiet budžetu un likmes lielumu sesijai, nevis "atspēlēšanās" plānu.
- Ātrie un auto varianti palielina griezienu skaitu stundā, tātad arī vidējo zaudējumu.

10. DAĻA

Mīti

"Tagad jānāk melnajam"	Ratam nav atmiņas. Pēc jebkuras sērijas nākamā grieziena iespēja ir tāda pati (spēlētāja maldi).
Karstie un aukstie skaitļi	Rezultātu vēsture ekrānā ir statistika par pagātni. Godīgā spēlē tā neko neprognozē.
"Orphelins ir skaitļi, kas sen nav krituši"	Nē: Orphelins ir divi rata sektori, kas nepieder Voisins un Tiers (skat. 7. daļu).
Pārklāt visu galdu	Biežāk laimē, bet kopējais gaidāmais zaudējums paliek 2,70% no visām likmēm.

10. DAĻA

Vārdnīca

LATVISKI	ANGLISKI	FRANCISKI	NOZĪME
Viens skaitlis	Straight up	En plein	Likme uz vienu skaitli
Divi skaitļi	Split	Cheval	Divi blakus skaitļi
Rinda	Street	Transversale pleine	3 skaitļi rindā
Stūris	Corner	Carré	4 skaitļi
Divas rindas	Six line	Sixain	6 skaitļi
Mazie / lielie	Low / High	Manque / Passe	1–18 / 19–36
Pāra / nepāra	Even / Odd	Pair / Impair	Pāra vai nepāra skaitlis
Sarkans / melns	Red / Black	Rouge / Noir	Krāsa
Krupjē	Dealer	Croupier	Galda vadītājs
Trase	Racetrack	–	Ovāls lauks izsludinātajām likmēm
Marķieris	Dolly	–	Atzīmē uzvarējušo skaitli
Atmaksa	RTP	–	Teorētiski atgrieztā likmju daļa

11. DAĻA

Atbildīga spēle

- Latvijā azartspēles atļautas tikai no **18 gadiem** un tikai pie organizētājiem ar VID licenci; tikai uz tiem attiecas Latvijas uzraudzība.
- Pirms spēles nosakiet budžetu, ko esat gatavs zaudēt, un laika limitu. Licencētajos kazino kontā var iestatīt iemaksu, zaudējumu un laika limitus.
- Neizmantojiet sistēmas, lai "atspēlētos": zaudējumu dzīšana ir viena no pirmajām problēmas pazīmēm.
- Pilnam pārtraukumam reģistrējieties **Pašatteikušos personu reģistrs** (registrs.iaui.gov.lv): minimālais termiņš 12 mēneši, tas attiecas uz visiem Latvijas licencētajiem organizētājiem.

Kur meklēt palīdzību

Anonīmie spēlmaņi +371 24667656

Slimnīca "Ģintermuiža" (Minesotas programma) +371 63022483

"Spēles brīvība" +371 29323202

Biedrība "Skalbes" +371 67222922

Rīgas psihiatrijas un narkoloģijas centrs +371 67080210

12. DAĻA

Īsā atgādne

Izmaksas
1 skaitlis 35:1
2 skaitļi 17:1
3 skaitļi 11:1
4 skaitļi 8:1
6 skaitļi 5:1
12 skaitļi 2:1
18 skaitļi 1:1

Priekšrocība
Eiropas 2,70%
Amerikāņu 5,26%
Franču (vienk.) 1,35%
Top line (US) 7,89%

Izsludinātās
Voisins 17 sk. / 9 ž.
Tiers 12 sk. / 6 ž.
Orphelins 8 sk. / 5 ž.
Jeu Zéro 7 sk. / 4 ž.

Atcerieties
Katrs grieziens ir neatkarīgs.
Sistēmas nemaina 2,70%.
Izvēlieties Eiropas vai franču ratu.
Spēlējiet tikai VID licencētos kazino.
18+. Limiti pirms spēles.