

ვიხტანო
ჭანტოტაძე

სამსახურის
გადაწყვეტილი
მომავლის შესახებ

ავტორის გამოცემული წიგნები: „ბედისწერა“ (რომანი), „ლეგენდები“ (ლექსები), „გენერალი გორიდან“ (მონოგრაფია), „ბოლო ვაგონის ლექსები“, „მხიარული რითმები“, „იხარეთ“ (საბავშვო ლექსები), „ხსოვნის წიგნი“ (სამ ნაწილად), „სითბო ჩემკენ და ჩემგან“ (ლექსები), „კიბის 75 საფეხური“ (ლექსები), „ალმასა“ (მოთხრობები, ნოველები), „აჯაფსანდალი“, „მინიატურების ალლუმი“, „ტელეპათიური თავგადასავლები“, „იგავ-არაკები“, „მტევნის ნაჟური“ (ლექსები), „ნოსტალგია“ (ლექსები, ნოველები), „პუბლიცისტიკა“ (პირველი ნაწილი), „აბა გამოიცანი“ (საბავშვო ლექსები), „თიკუნები“, „გველების სასაფლაო“ (ნოველები), „როგორ გავზარდოთ მოგების შანსი“.

რედაქტორი თამაზ კლიმიაშვილი
დიზაინერი შალვა მურადაშვილი



წინასიტყვაობა

ბოლო 15-20 წლის განმავლობაში საქართველოში მყარად მოიკიდა ფეხი სათამაშო (კაზინო, ინტერნეტ-კაფე, ლოტო, ტოტო, ტოტალიზატორი) ბიზნესის ქსელმა.

გამომდინარე ქართველი კაცის (ზოგადად კი კავკასიელების) აზარტული ხასიათიდან, მოსალოდნელი იყო, რომ სათამაშო ბიზნესის დაწესებულებებს მიაწყდებოდა ასეულათასობით, იოლად-გამდიდრების მსურველი და ასეც მოხდა.

რომ იტყვიან, თავპირისწყვეტაა ფსონების მიმღებებთან. კომპიუტერებთან მომუშავე ოპერატორებს მძიმე შრომის შესრულება უწევთ, რადგან მოთამაშეთა რაოდენობა დღითიდღე იზრდება.

შედარებით წყნარი სამუშაო აქვთ მოგებების გაცემის დროს, რადგან (ასე იყო, არის და იქნება) მოგებულთა რიცხვი საკმაოდ მცირეა.

აღსანიშნავია, რომ მოთამაშეთა აბსოლუტური უმრავლესობა – ახალგაზრდობაა, რომელსაც (თავი რომ დავანებოთ აზარტულ ხასიათს) ძირითადად, დაუსაქმებლობამ უბიძგა და ჩართო საბედისწერო (აზარტულ თამაშებს ჭაობისა და ნარკოტიკების ბუნება აქვს. თუ ერთი ჩავითრია – ძნელი ზდება თავის დაღწევა) თამაშებში, რამაც არაერთხელ მიიყვანა ადამიანები სავეალლო შედეგებამდე. წაგებასთან შეგუება უჭირს ქართველ კაცს და ჭაობიც ითრევს და ითრევს.

ამ პატარა წიგნის საშუალებით ავტორს სურს, დაკვირვების საფუძველზე, გააკეთოს მცირე მიმოხილვა იმ მეთოდების, ხე-



რხებისა და ნიუანსების შესახებ, რომელიც ყოველდღიურად ხვდება თამაშის პროცესში ჩართულ მოთამაშეს, იქნება ახალგაზრდა თუ ასაკოვანი, კაცი თუ ქალი (შეინიშნება, რომ ქალბატონები მასიურად არიან ჩართულნი – განსაკუთრებით ლოტოს თამაშში).

საუბარი იქნება მხოლოდ ფეხბურთის შესახებ, თუმცა ვფიქრობ, რომ ყველაფერი ის, რაც ამ წიგნში იქნება ნათქვამი (ზოგადი სახით), თანაბრად ეხება ჩოგბურთს, კალათბურთს, ჰოკეის და ა.შ.

იმედია, წიგნში მოტანილი მოსაზრებები, რჩევები და დასკვნები, შესაძლებლობას მისცემს მოთამაშეებს ოდნავ მაინც გააუმჯობესონ პირადი მიღწევები და მინიმალურად მაინც გაზარდონ მოგების უანსი, თუმცა ვიტყვით, რომ მოგების ასპროცენტიანი ვარიანტი (რეცეპტი) არ არსებობს და სასურველი შედეგის მიღწევა ბევრ შემთხვევით ფაქტორთან არის დაკავშირებული.

ავტორი

რის ცოდნა და გათვალისწინებაა საჭირო

ერთხელ კიდევ აღვნიშნავთ, რომ ასპროცენტებიანი მოგების შანსი პრაქტიკულად არ არსებობს, მაგრამ მოთამაშე, რაღა თქმა უნდა, ცდილობს რაც შეიძლება მიუახლოვდეს მომგებიან შედეგს.

ნებისმიერი თამაშის შედეგზე გავლენას ახდენს უამრავი „ხილული“ და აშკარა და ასევე, მრავალი „უხილავი“ და შემთხვევითი ფაქტორი თუ მიზეზი.

შემთხვევითი სიდიდეებისა და ფაქტორების ამათუიშ მოსალოდნელ შედეგზე ზეგავლენის თეორიას სწავლობს მათემატიკური სტატისტიკისა და ალბათობის თეორიის ესათუის კანონი თუ დებულება, მაგრამ ყველას ვერ მოვთხოვთ ამის ცოდნას (თუმცა არც ამ საკითხების სრული ცოდნა იძლევა მოგების ასპროცენტებიან გარანტიას). მიუხედავად ნათქვამისა, მოთამაშე მაინც ცდილობს, რომ ამათუიშ თამაშის შედეგის გამოცნობისას დაეყრდნოს რაღაც ლოგიკას და უკვე ცნობილ რაღაც წინასწარ ინფორმაციას და ისე გააკეთოს ფსონი.

მაინც რა უნდა იცოდეს მოთამაშემ (ფეხბურთის შემთხვევაში) და რის მაქსიმალურად გამოყენებას უნდა ცდილობდეს იგი ფსონის დადების დროს?

შევეცდებით გავამახვილოთ ყურადღება ფაქტორთა ჯგუფზე, რომელიც ჰირდაჰირ თუ ირიბად ახდენს გავლენას ამათუიშ შედეგზე: (რაღა თქმა უნდა, ეს ჩამონათვალი არ არის სრული და სრულყოფილი, თუმცა მისი გათვალისწინება აუცილებლად ახლოს მიგვიყვანს (მაგრამ ვერ უზრუნველყოფს) სასურველ მოგებასთან. (უამრავია შემთხვევითი ფაქტორი, რომელთა გათვალისწინება უბრალოდ შეუძლებელია).

1. სატურნირო ცხრილში რომელ ადგილებზე იმყოფებიან



გუნდები, რა ამბიციები და შანსები აქვთ (ჩემპიონთა ლიგის ან ევროლიგის გათამაშებაში მოხვედრა თუ სახიფათო-გასავარდნი ზონიდან თავის დაღწევა და ა. შ.)

2. რამდენი ტური დარჩა, ვის ვისთან აქვს სათამაშო და რა შანსები აქვთ.

3. მოთამაშე (მოპაექრე) გუნდების ურთიერთშეხვედრების შედეგები, თუნდაც ბოლო 1-2 წლის პერიოდში.

4. ტრადიციულად ვინ ვისთვის არის ძნელი და არასასიამოვნო მეტოქე (ხომ გაგვიგია: ამ გუნდს ის გუნდი დაჩაგრული ჰყავს, ყველგან ყოველთვის ამწარებსო. ასეთი იყო თავის დროზე ქუთაისის „ტორპედო“ მოსკოვის ხუთივე გუნდისათვის (მოსკოვშიც უგებდა და ქუთაისშიც).

5. როგორ შედეგებს აღწევს ესათუის გუნდი საკუთარ მოედანზე და სტუმრად.

6. როგორია თითოეული გუნდის შემადგენლობა კონკრეტული თამაშის დროს (ტრამვირებულები, დისკვალიფიცირებულები, ერთ ყვითელბარათიანები, გრიპით დაავადებულები, მწვრთნელთან გართულებული დამოკიდებულების მქონენი, საქორწილო მოგზაურობაში მყოფნი, ოჯახური ტრაგედიით დამძიმებულები, ახალბედები, დებიუტანტები, ხომ არ არის მწვრთნელი ახლადდანიშნული, რომელმაც ჯერ ვერ ააწყო წესიერი გუნდი და ა.შ. და ა.შ.

7. საშუალოდ ვის რამდენი ბურთი გააქვს მეტოქის კარში „შინ“ და „გარეთ“ და როგორ გამოიყურება ეს მონაცემები მოპაექრე გუნდების შემთხვევაში.

8. როგორი ამინდია მოსალოდნელი (ცნობილია, რომ სამხრეთელებს უჭირთ თამაში ჩრდილოეთის რეგიონებში და პირიქით, რომ აღარაფერი ვთქვათ აუტანელ სიცხეზე ან კოკისპირულ წვიმებზე ან თოვლზე და ყინვაზე).

9. ვინ არის მთავარი მსაჯი, რა პიროვნული თვისებებით

ან როგორი რეპუტაციით სარგებლობს (არის: ობიექტური, არასამართლიანი, მკაცრი თუ ლიბერალი, მოქმედებს თუ არა მასზე მასპინძელთა სტადიონის ტრიბუნები და ა.შ.).

აქვე უნდა შევეხოთ ერთ ყბადღებულ ფაქტორსაც, რასაც იღბალი ჰქვია.

არავისთვის არ წარმოადგენს საიდუმლოებას, რომ არსებობენ შედარებით იღბლიანი და ნაკლებადიღბლიანი (ან უიღბლო) ადამიანები. ამ ფაქტორის გათვალისწინებასაც შეუძლია, თუნდაც უმნიშვნელო, მაგრამ მაინც სარგებლობის მოტანა. (თუ ვინმეს თავისი თავი უიღბლოდ მიაჩნია, მან ან თავი უნდა დაანებოს აზარტულ თამაშებს, ან უნდა ითამაშოს განსაკუთრებული სიფრთხილით).

რალა თქმა უნდა, ყველაფრის გათვალისწინება (რა ფაქტორებიც ჩამოთვლილია და რაც არ არის მოხსენებული) ძალიან ძნელია (სრული ინფორმაციის ფლობის შემთხვევაშიც კი) და ამიტომ არის მოგებაც ძნელი.

თამაშის შედეგზე მოქმედებს ასევე (ალბათობის თეორიის ტერმინოლოგიით თუ ვისარგებლებთ) ე. წ. „შემთხვევითი ფაქტორები“.

„შემთხვევითობა“ ძნელადპროგნოზირებადი ფენომენია და მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს ადამიანის პირად ცხოვრებაზე თუ საზოგადოებაში მიმდინარე მრავალფეროვან პროცესებზე და მოვლენებზე. მხოლოდ თეორიული ცოდნითა და პრაქტიკული დაკვირვებითა და ანალიზის უნარით დაჯილდოებულ ადამიანებს „უადვილდებათ“ მის წინააღმდეგ „ბრძოლა“ და შედარებით მოკრძალებული წარმატების მიღწევა.

ბევრი რამ დამოკიდებულია მოთამაშის ფსიქოლოგიურ გუნებაგანწყობაზე: რამდენად მშვიდი ხართ, თავი ხომ არ გაქვთ დამძიმებული გუშინდელი ღვინის სმით, სიცხე ხომ არ გაქვთ, ნასვამი

ხომ არ ხართ, მეუღლესთან ჩხუბის შემდეგ ხომ არ წახვედით სათამაშოდ და საერთოდ, რამდენად აზარტული ხართ და შეგიძლიათ თუ არა „ცივი გონებით“ განსჯა და ამათუიშ თამაშთან დაკავშირებით მკაცრი ლოგიკური მსჯელობა.

საჭიროა მოთამაშე განეწყოს ერთი საოცარი და მართლაც ჭეშმარიტი მცნების აღიარებისათვის, რომ „წაგება და მოგება ძმები არიან“.

თუ მტკივნეულად და უფრო მეტიც, ტრაგიკულად განიცდი წაგებას, მაშინ უარი უნდა თქვა აზარტულ თამაშებზე.

მოთამაშემ ზოგჯერ ისიც კი უნდა გაითვალისწინოს, თუ რა შედეგია მოსალოდნელი პარალელურად მიმდინარე შეხვედრაში და რა როლი შეიძლება შეასრულოს ამ შედეგმა მის მიერ შერჩეული შეხვედრის მოსალოდნელ შედეგზე.

სერიოზულ გავლენას ახდენს შეხვედრათა შედეგზე ე.წ. „უხილავი ფაქტორი, როგორცაა აზარტული თამაშების „შიდალ-აბორატორიული“ ხრიკები და ნიუანსები, რომელთა შესახებაც მოთამაშემ ან არაფერი იცის (და ეს მართლაც ასეა), ან თუ იცის – ძალიან ცოტა რამ.

ზემოთნათქვამიდან გამომდინარე, ცხადი ხდება (და ამას პრაქტიკაც აჩვენებს), რომ მოგება ძალიან ძნელია, მაგრამ არა შეუძლებელი. ამ პრინციპზეა აგებული სათამაშო „ინდუსტრიის“ შენობა.



ევროპის თასის მფლობელი თბილისის „დინამო“. 1981 წ.



ის, რაც უეიძლება გამოგადგეი

ტოტალიზატორში მოთამაშეს სისტემატურად უხდება კავშირი რიცხვებთან (კოეფიციენტებთან, ე.წ. „კუშებთან“), მათ ნამრავლთან, ჯამთან და ა.შ.

ლოგიკურია, რომ მოგების მსურველები არჩევენ იმ ტოტალიზატორს, სადაც ამათუიშ თამაშის შედეგის შესაბამისი კოეფიციენტი („კუში“) უფრო მეტია, თუნდაც მეათედით ან რამდენიმე მეასედითაც კი. ერთიდაიგივე თამაშის შედეგის შესაბამისი კოეფიციენტების („კუშების“) განსხვავებაც ასევე ლოგიკური და ბუნებრივია ტოტალიზატორებს შორის არსებული კონკურენციიდან გამომდინარე (მოთამაშეთა მიზიდვის მცდელობა და დასამშვები და ხელსაყრელი სიდიდეების შერჩევა).

მცირე რიცხვების სისტემატური მანიპულაციის აუცილებლობიდან გამომდინარე, სასარგებლო უნდა იყოს, რომ მოთამაშებმა იცოდნენ ელემენტარული (მარტივი) არითმეტიკული ჭეშმარიტება (განსაკუთრებით კი მაშინ, როცა მოთამაშე ირჩევს ე. წ. „მინუსაო“ სისტემით თამაშის მეთოდს. ამაზე უფრო დეტალურად ვიმსჯელებთ ქვემოთ). კერძოდ კი ის, რომ: **2-ამდე სიდიდის რიცხვების ჯამი უფრო მეტია, ვიდრე მათი ნამრავლი** და რომ ამ მოვლენაში (ერთი შეხედვით უცნაურში) არის მოგების გაზრდის შესაძლებლობის ერთგვარი ნიუანსი. მაგალითად:

$$1,3+1,3=2,60$$

ხოლო

$$1,3X1,3=1,69.$$



ქართული ფეხბურთის ორი ლეგენდა:
ავთანდილ ლოღობერიძე („ბასა“) და
ბორის პაიჭაძე

როგორც ვხედავთ, სხვაობა (0,91) საკმაოდ მნიშვნელოვანია (ჯამური კოეფიციენტის მიღების თვალსაზრისით) და იგი მეტყველებს შეკრების სასარგებლოდ.

ახლა ვნახოთ შემთხვევა, როდესაც საქმე გვაქვს 2-ზე მეტი რიცხვების მა-

ნიპულაციასთან.

მაგალითად:

$$2,4+2,4=4,80$$

ხოლო

$$2,4 \times 2,4 = 5,76$$

როგორც ვხედავთ, 2-ზე მეტი მნიშვნელობის რიცხვების ჯამი ნაკლებია ამავე რიცხვების ნამრავლზე.

ვფიქრობთ, ეს „აღმოჩენა“ მცირე სარგებლობას მაინც მოუტანს მოთამაშეებს, რათა გაზარდონ მოგების შანსი, განსაკუთრებით ე. წ. „მინუსაო“ სისტემით თამაშის დროს.

თუ რაიმე სასარგებლოს დაინახავთ ზემოთნათქვამში, შეგიძლიათ ისარგებლოთ თანდართული ცხრილებით (№1 და №2).

2-მდე სიღიდის რიცხვების ჯამი
ცხრილი №1

	1,10	1,15	1,20	1,25	1,30	1,35	1,40	1,45	1,50	1,55	1,60	1,65	1,70	1,75	1,80	1,85	1,90	1,95
1,10	2,20	2,25	2,30	2,35	2,40	2,45	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05
1,15	2,25	2,30	2,35	2,40	2,45	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10
1,20	2,30	2,35	2,40	2,45	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15
1,25	2,35	2,40	2,45	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20
1,30	2,40	2,45	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25
1,35	2,45	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30
1,40	2,50	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35
1,45	2,55	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40
1,50	2,60	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45
1,55	2,65	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50
1,60	2,70	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55
1,65	2,75	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60
1,70	2,80	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60	3,65
1,75	2,85	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60	3,65	3,70
1,80	2,90	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60	3,65	3,70	3,75
1,85	2,95	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60	3,65	3,70	3,75	3,80
1,90	3,00	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60	3,65	3,70	3,75	3,80	3,85
1,95	3,05	3,10	3,15	3,20	3,25	3,30	3,35	3,40	3,45	3,50	3,55	3,60	3,65	3,70	3,75	3,80	3,85	3,90

სტრიქონისა და სვეტის გალაკვთაზე მოცემულია შესამისი რიცხვების ჯამი.

2-მდე სიდიდის რიცხვების ნამრავლი

ცხრილი №2

1,10	1,15	1,20	1,25	1,30	1,35	1,40	1,45	1,50	1,55	1,60	1,65	1,70	1,75	1,80	1,85	1,90	1,95	
1,10	1,21	1,26	1,32	1,37	1,43	1,48	1,54	1,59	1,65	1,70	1,76	1,81	1,87	1,92	1,98	2,03	2,09	2,14
1,15	1,26	1,32	1,38	1,44	1,49	1,55	1,61	1,67	1,72	1,78	1,84	1,89	1,95	2,01	2,07	2,13	2,18	2,24
1,20	1,32	1,38	1,44	1,50	1,56	1,62	1,68	1,74	1,80	1,86	1,92	1,98	2,04	2,10	2,16	2,22	2,28	2,34
1,25	1,37	1,44	1,50	1,56	1,62	1,68	1,75	1,81	1,87	1,94	2,00	2,06	2,12	2,19	2,25	2,31	2,37	2,44
1,30	1,43	1,49	1,50	1,62	1,69	1,75	1,82	1,88	1,95	2,01	2,08	2,14	2,21	2,27	2,34	2,40	2,47	2,53
1,35	1,48	1,55	1,62	1,68	1,75	1,82	1,89	1,96	2,02	2,09	2,16	2,23	2,29	2,36	2,43	2,49	2,56	2,63
1,40	1,54	1,61	1,68	1,75	1,82	1,89	1,96	2,03	2,10	2,17	2,24	2,31	2,38	2,45	2,52	2,59	2,66	2,73
1,45	1,59	1,67	1,74	1,81	1,88	1,96	2,03	2,10	2,17	2,25	2,32	2,39	2,46	2,54	2,61	2,68	2,75	2,83
1,50	1,65	1,72	1,80	1,87	1,95	2,02	2,10	2,17	2,25	2,32	2,40	2,47	2,55	2,62	2,70	2,77	2,85	2,92
1,55	1,70	1,78	1,86	1,94	2,01	2,09	2,17	2,25	2,32	2,40	2,47	2,55	2,62	2,70	2,77	2,86	2,94	3,07
1,60	1,76	1,84	1,92	2,00	2,08	2,16	2,24	2,32	2,40	2,47	2,56	2,64	2,72	2,80	2,88	2,96	3,04	3,12
1,65	1,81	1,89	1,98	2,06	2,14	2,23	2,31	2,39	2,47	2,55	2,64	2,72	2,80	2,89	2,97	3,05	3,13	3,22
1,70	1,87	1,95	2,04	2,12	2,21	2,29	2,38	2,46	2,55	2,62	2,72	2,80	2,89	2,97	3,06	3,14	3,23	3,31
1,75	1,92	2,01	2,10	2,19	2,27	2,36	2,45	2,54	2,62	2,70	2,80	2,89	2,97	3,06	3,15	3,24	3,32	3,41
1,80	1,98	2,07	2,16	2,25	2,34	2,43	2,52	2,61	2,70	3,77	2,88	2,97	3,06	3,14	3,24	3,33	3,42	3,51
1,85	2,03	2,13	2,22	2,31	2,40	2,49	2,59	2,68	2,77	3,86	2,96	3,05	3,14	3,24	3,33	3,42	3,51	3,61
1,90	2,09	2,18	2,28	2,37	2,47	2,56	2,66	2,75	2,85	3,94	3,04	3,13	3,23	3,32	3,42	3,51	3,61	3,70
1,95	2,14	2,24	2,34	2,44	2,53	2,63	2,73	2,83	2,92	3,07	3,12	3,22	3,31	3,41	3,51	3,61	3,70	3,80

1) მაკენებლები დამრეგულებელია 0,01 სიზუსტით.

2) სტრიქონისა და სვეტის გადაკვეთაზე მოცემულია შესაბამისი რიცხვების ნამრავლი.

მრავალფეროვნება თუ სატყუარა

ადამიანი დაბადებიდანვე ღიდ ინტერესს იჩენს ყოველივე იმის მიმართ, რაც მის გარშემო არის და ხდება. იმავდროულად ადამიანების უმრავლესობა (ზოგიერთი გამონაკლისის გარდა) ყოველთვის ისწრაფოდა და ისწრაფის მრავალფეროვნებისკენ – ეს მისი ბუნებრივი მოთხოვნილებაა. მრავალფეროვნებისკენ ლტოლვა თავის მხრივ იწვევს ადამიანის შესაძლებლობების და ყურადღების იძულებით გადანაწილებას მრავალ მიმართულე-ბაზე, მოვლენაზე თუ ფაქტზე, რაც თავის მხრივ გვიკარგავს შესაძლებლობას ღრმად და საფუძვლიანად (ღიდი ყურადღებით) ჩავწვდეთ რომელიმე კონკრეტულ საკითხს.

რალა თქმა უნდა, ტოტალიზატორის მესვეურებმა კარგად იციან ადამიანის ფსიქოლოგია და ერთიდაიგივე თამაშის შეს-ახებ გვთავაზობენ შედეგის ათეულობით ვარიანტის გამოცნობის შესაძლებლობას. უბრალო მათი ჩამოთვლაც კი გამაოგნებელია და დამაბნეველი, რაც პირდაპირ ემსახურება მოთამაშის ყუ-რადღების გაფანტვას. ერთი შეხედვით მოგვწონს კიდეც ეს გარემოება და ვფიქრობთ: „ხედავთ, რამდენ რამეს გვთავაზობენ. მიდი და აირჩიე, მეტი რალა გინდა?!“ ჩვენც ხან იქით ვეცემით და ხან აქეთ; ისიც გვინდა და ესეც. ხან ერთი შემოთავაზება მოგვწონს და ხან მარე; ვკამათობთ, ვარჩევთ, ვფიქრობთ, ვწვალობთ და ბოლოსდაბოლოს ვარჩევთ, როგორც ჩვენ გვგო-ნია, უკეთეს ვარიანტს (კომბინაციას).

ფსიქოლოგიური ტესტები და უბრალოდ პრაქტიკული (ცხოვრებისეული) დაკვირვება გვკარნახობს, რომ მაღალი შედეგის მიღება, ანუ წარმატების მიღწევა შესაძლებელია

(დიდი ალბათობით) იმ შემთხვევაში, თუ მთელი ჩვენი ცოდნა, ენერგია და პრაქტიკიდან მიღებული გამოცდილება მიმართული იქნება ერთი საკითხისაკენ (მოვლენისკენ, ვარიანტისკენ) და იგი ყოველმხრივ იქნება გაანალიზებული.

აბა დააკვირდით, რამდენ გამოსაცნობ საკითხს გვთავაზობს ტოტალიზატორი:

1. მოგება-წაგება;
 2. ფრე;
 3. პირველი ტაიმის შედეგი;
 4. გოლების რაოდენობა – კენტი თუ ლუწი;
 5. რომელ ტაიმში გავა მეტი გოლი, თუ იქნება თანაბარი შედეგი;
 6. „ჰანდიკაპი“;
 7. ორივე გუნდი გაიტანს გოლს თუ არა („კი“-„არა“);
 8. ტაიმბოლი;
 9. რომელი გუნდი დაიწყებს თამაშს;
 10. წითელ-ყვითელი ბარათების რაოდენობა;
 11. კუთხურების რაოდენობა;
 12. აუტების რაოდენობა;
 13. როდის (ტაიმების რომელ მონაკვეთში) გავა პირველი გოლი;
 14. კარში დარტყმების რაოდენობა;
 15. ბურთის ფლობის პროცენტი;
 16. რომელი გუნდი ჩამოაწვდის პირველ კუთხურს;
 17. რომელი გუნდი ჩამოაწვდის მეტ კუთხურს;
 18. ჯარიმების საერთო რაოდენობა;
- და ა. შ. და ა. შ.

მოკლედ, ზიხარ და იჭყლიტავ ტვინს, თუ რა შეარჩიო, რას ენდო მოგების შანსი რომ გაზარდო. მოსალოდნელი შედე-

გის გამოცნობა ზომ ძნელი საქმეა – ეს ყველას კარგად მოეხსენება, თანაც შემოთავაზებათა წარმოუდგენლად დიდ სიმრავლეში.

როგორ დავაღწიოთ თავი ჩვენს წინ გადაშლილ ქაოსს და როგორ შევძლოთ მოგების მანსის გაზრდა?!

სანამ ამ საკითხზე ჩემს მოსაზრებას გაგიზიარებთ, გაკაკეთებ პატარა ლირიკულ გადახვევას.

ბევრი სირთულე და სიძნელე ხვდება ადამიანს ყოველდღიურ ცხოვრებაში. დაუშვათ, რომ მოგვიწია ათი რაიმე (სხვადასხვა) სიძნელის გადალახვის აუცილებლობამ. დაკვირვებული ადამიანი შეამჩნევს, რომ ამ ათ სიძნელეთა შორის აუცილებლად იქნება ისეთები, რომელთა გადაწყვეტა ძალიან ძნელია (თუმცა შესაძლებელი). ისეთებიც იქნება, რომელთა მოგვარება (გადაწყვეტა) არის **შედარებით** ადვილი. დაბოლოს იქნება ისეთი კატეგორიის სიძნელეც, რომელიც შეიძლება რომ მიეკუთვნოს საშუალო სიძნელის პრობლემათა ჯგუფს. ნორმალურად მოაზროვნე ადამიანს უნდა შეეძლოს **მეტადბუნელის** გარჩევა **ნაკლებადბუნელისგან**. თუ ეს არ შეუძლია მოთამაშეს, მაშინ მას გაუჭირდება ტოტალიზატორის მექანიზმში ჩადებული მახეების გვერდის ავლა.

ასიდან ასივე ადამიანი იტყვის, რომ ორმეტრიანი ორმოს ამოთხრა უფრო ძნელია, ვიდრე, ვთქვათ, ერთი ლურსმნის ხეში ჩარჭობა; ლვინით სავსე ყანწის დაცლა უფრო ძნელია, ვიდრე



შეტევაზე მიხეილ მესხი

ღვინით გალიპლიპებული ფიალისა და ა.შ. ასეა იმ შემთხვევაშიც, როცა არჩევ მოსაგებ ვარიანტებს – ნუ მიაღებთ (ნუ ამოიჩემებ) ყველაზე რთულ და შედარებით ძნელადგამოსაცნობ ვარიანტს. ეძებთ, თქვენი აზრით, უფრო ნაკლებადძნელი (შედარებით იოლი) ვარიანტი.

ახლა ერთხელ კიდევ გადავხედოთ ტოტალიზატორების მიერ შემოთავაზებულ გამოსაცნობ შედეგების ზემოთჩამოთვლილ მონაცემებს. თუ კარგად დააკვირდებით და გააკეთებთ უბრალო ანალიზს – მიხვდებით, რომ აქაც შეიძლება მეტადძნელისა და შედარებით ნაკლებადძნელის პოვნა.

ჩემი ღრმა რწმენით, ამათუიმ თამაშის **საბოლოო** შედეგის გამოცნობა შედარებით იოლია, ვიდრე „ტაიმბოლის“, ან თუნდაც „ვინ მოაწვდის პირველ (ან მეტ) კუთხურს და ა.შ.

თუ ამ ელემენტარულ დასკვნაში ხედავთ ჭეშმარიტების მარცვალს, მაშინ სცადეთ გაითვალისწინოთ ეს მოსაზრება, რითაც შესძლებთ მოგების უანსის გაზრდას. ვიმეორებ – „უანსის გაზრდას“ და არა ასპროცენტიან მოგებას.

ზემოდნათქვამის სასარგებლოდ მეტყველებს კოეფიციენტების (ე.წ. „კუშების“) სიდიდეებიც: „ტაიმბოლს“ აქვს ყველაზე მეტი „კუში“ იმიტომ, რომ ყველაზე ძნელი გამოსაცნობია. ყველაზე ნაკლები „კუში“ აქვს შედარებით ძლიერ მასპინძელ გუნდს იმიტომ, რომ უფრო ადვილადგამოსაცნობია, თუმცა „იალლიში“ აქაც ხდება, მაგრამ შედარებით იშვიათად.

მჯერა, რომ მოთამაშებმა ყველაფერი ეს კარგად იციან, მაგრამ „რაღაც“ უშლით ხელს, რომ გააკეთონ შედარებით მომგებიანი არჩევანი და ეს „რაღაც“, ჩემი აზრით, არის სიხარბე, ანუ (ამ შემთხვევაში) ბევრის მოგება პატარა ფსონით, რაც, უმეტეს შემთხვევაში თითქმის შეუძლებელია.

სინარბმ ამცირებს მოგმბის შანსს

გასაგებია, რომ ადამიანები ტოტალიზატორებში თამაშობენ მოსაგებად. ეს ბუნებრივია და ლოგიკურიც. ვერ ნახავთ პიროვნებას, რომელიც წასაგებად იყოს განწყობილი, მაგრამ უმეტეს შემთხვევაში მანაც აგებს. ეს არის აზარტული თამაშების შიდასამზარეულოს არსი და „ფილოსოფია“.

ალბათ დამერწმუნებით, რომ სათამაშო ბარათის შედგენის შემდეგ ყველას გვრჩება დაუკმაყოფილებლობის შეგრძნება; არ გვყოფნის ის ჯამური კოეფიციენტი („კუში“), რომელიც შეადგინა ჩვენს მიერ შერჩეულმა კოეფიციენტებმა, გვეცოტავება, უფრო მეტი გვინდა. ხშირად გვძლევეს ცდუნება და შერჩეულ კომბინაციას კიდევ ვამატებთ, ჩვენი აზრით „ნაღდ“ შედეგს. და ეს კეთდება ერთადერთი მიზნით – მინიმალური ფსონით მივიღოთ მაქსიმალური მოგება.

ხშირად შევსწრებივარ და მინახავს თუ ესათუის მოთამაშე, რომელსაც არ აკმაყოფილებს ჯამური კოეფიციენტი, ცდილობს მის გაზრდას („გასუქებას“) და ამატებს კიდევ ერთი ან რამდენიმე თამაშის მოსალოდნელი შედეგის შესაბამის კოეფიციენტს. ზუსტად აქ ხდება ის, რაც უნდა მომხდარიყო. თავისებურ სინარბეს მიყვავართ წაგების შანსის გაზრდასთან და ასეთი რამ ხშირად მომხდარა. მეორე დღეს კი სინანულით გვითქვამს: „რა ძალა მადგა, რატომ დავამატე ეს თამაში“-ო და ასე შემდეგ.

არ ვაპირებ იმის მტკიცებას, რომ უკვე შერჩეულ კომბინაციაზე კიდევ ერთი შედეგის მიმატება („გასუქება“) აუცილებლად

მიგვიყვანს წაგება-
მდე, მაგრამ უნდა
კარგად გვახსოვდეს,
რომ რაც უფრო მეტ
თამაშს მოვუყვრით
თავს ერთ სათამაშო
ბარათში, მით უფრო
ნაკლებია მოგების
შანსი.

იტყვით ალბათ —
ეს ხომ ჩვენც კარგად
ვიციითო. კი ბატონო,
ვიციით, მაგრამ რაღაც გვიშლის ხელს და ჩემი ღრმა რწმენით
ეს „რაღაც“ არის სიხარბე, დიან ჩვეულებრივი ადამიანური
სიხარბე.

საყოფაცხოვრებო ფილოსოფიის სფეროს განეკუთვნება ალ-
ბათ ასეთი ბანალური ჭეშმარიტება, რომ „მცირე გარჯით დიდი
შედევს მიღწევა თითქმის შეუძლებელია“, რომ „პატარა საქმის
გაკეთებასაც კი დიდი გარჯა და სახსრები სჭირდება“ და ა.შ.

თუ ამ ცხოვრებისეულ ჭეშმარიტებას გავავრცელებთ აზ-
რტულ თამაშებზე და კერძოდ კი ტოტალიზატორში მოსა-
ლოდნელ შედეგზე, შეგვიძლია, ძალიან დიდი მიახლოებით,
ვამტკიცოთ, რომ მცირე ფსონით დიდი მოგების მიღება მეტად
ძნელია, პირიქით კი, ანუ დიდი ფსონით პატარა მოგების შანსი
— გაცილებით ადვილად მისაღწევი გახლავთ.

მაშ, იქნებ ვირწმუნოთ ის, რომ მოგების შანსის გასაზრდე-
ლად მიზანშეწონილია შევჩერდეთ თამაშების რაოდენობის მინიმ-



1964 წ. თბილისის „დინამო“ პირველად
განდა ყოფილი საბჭოთა კავშირის
ჩემპიონი (ქ. ტაშკენტი).

ალურ რაოდენობაზე და მაქსიმალურად შესაძლებელ ფსონზე.

გვანსოვდეს, რომ დიდი მოგების მოლოდინში ყოველდღიურ წაგებას ნამდვილად ჯობია ყოველდღიური მცირე მოგება. ამის მიღწევის შანსის გაზრდა კი სინარბის დაძლევაში მდგომარეობს.

აქვე, არ იქნება ცუდი, თუ ხაზს გავუსვამთ ცხოვრებით დაღასტურებულ კიდეგ რამდენიმე ჭეშმარიტებას:

- იშვიათია აზარტული თამაშებით გამდიდრებული კაცი;
- ვინც ტოტალიზატორებში ეძებს არსებობის საშუალების მოპოვებას, იგი, უმეტეს შემთხვევაში განწირულია მარცხისთვის;

– ტოტალიზატორებში მოგებულები ხშირად არიან ადამიანები, რომლებსაც უხვად გააჩნიათ ე. წ. „თავისუფალი თანხები“.

ალვნიშნავთ, რომ დასკვნები, მოსაზრებები და რეკომენდაციები, რასაც ამ წიგნში შეხვდებით, სულაც არ იძლევა მოგების ასპროცენტთან გარანტიას და ისინი უბრალოდ წარმოადგენს სათამაშო ბიზნესზე დაკვირვების, მათემატიკური სტატისტიკის, ალბათობის თეორიის პრინციპებისა და ე. წ. „შემთხვევით სიდიდეთა“ შიდაბუნების, ფართო საზოგადოებისათვის ნაკლებადცნობილ პოსტულატების, ცხოვრებისეულ განზოგადოებას.

ყბადაღებულ „ერთი გუნდის“ მუღმივი პრობლემა

ტოტალიზატორის მოთამაშეების მხრიდან ხშირად გაიგონებთ ასეთ სიტყვებს: „ერთმა გუნდმა გამიფუჭა ბილეთი“, „ერთმა გუნდმა დამირხია“, „ერთმა გუნდმა გამისხა“ და ა.შ.

ყოველივე ამ გამონათქვამში იგულისხმება ის, რომ მოთამაშის მიერ შედგენილ ბილეთში ერთ-ერთი თამაშის შედეგი მისთვის არ იყო სასურველი, ანუ „იმ ერთი“ თამაშის შედეგად იგი წაგებული დარჩა და ახლა ისლა დარჩენია, რომ თავი შეა-ცოდოს კოლეგებს (მოთამაშეებს) – ნახეთ, რა მიყო მავანმა გუნდმა, მე იმის და მიაყოლებს გინებას.

მართლაც გულსატკენია ის ფაქტი, როცა, ვთქვათ, ბილეთში ათი თამაშის შედეგს გამოიცნობ და მეთერთმეტე კი „ჩაგ-ჭრის“.

აქ, პატარა ფსიქოლოგიურ მომენტთანაც გვაქვს საქმე, კერძოდ – თუ ორი ან სამი თამაშის შედეგს ვერ გამოიცნობ, ეს დიდ ტრაგედიად არ გეჩვენება და არც არავის შეა-ცოდებ თავს, მაგრამ თუ ერთი თამაშის შედეგი არასასურველია, განგაშის ზარებს შემოგკრავთ ხოლმე.

მთავარი კი ის არის, რომ მოთამაშემ წააგო ტოტალიზატორის მონსტრთან და დამერწმუნეთ, არავითარი განსხვავება არ არის იმაში თუ რამდენი შედეგის ვერგამოცნობით წააგე – ერთის, ორის თუ მეტის.

ერთ-ერთი მოთამაშე ყოველდღიურად თამაშობდა და რამ-

დენიმე ბილეთს ავსებდა. თითოეულ ბილეთში 8-12 თამაშზე ჰქონდა დადებული ფსონი და მეორე დღეს მოთამაშეებს ცხვირ-წინ უფრიალებდა ბილეთებს – ნახეთ, ხალხო, ყველა ბილეთში „ერთმა გუნდმა გამისხა“, მე იმის კარგიო და მამაპაპური გინებით იქაურობას იკლებდა. შემცოდებელი არავინ ჩანდა, ისე კი სიტყვიერად თანაუგრძნობდნენ და ხუმრობითაც კი ეუბნებოდნენ: „შენც ადექი და იმ „ერთ გუნდს“ შეელიე და მასზე ფსონს ნუ დადებო“.

საქმე კი იმაში გახლავთ, რომ რამდენი თამაშითაც არ უნდა შეამცირო შერჩეული თამაშების რაოდენობა, ის „ერთი გუნდი“ მაინც არსებობს (ერთ ანეკდოტს შეგახსენებთ. ვილაცამ შესჩივლა ვილაცას: „...კაცო, რა ვუყოთ ამ ქურდებს და ყაჩაღებს, შემადგენლობიდან ბოლო ვაგონს ხსნიან და ძარცვავენო“. მერე, ადგეს მთავრობა და ნულარ ჩაუბამს შემადგენლობას იმ ბოლო ვაგონსო – უპასუხა „აღმოჩენის“ მიგნებით კმაყოფილმა მოპასუხემ. ასეც რომ მოხდეს, მერე რა, იმ ახალ შემადგენლობაში აღარ იქნება ბოლო ვაგონი?! – გაიკვირვა საუბრის დამწყებმა). თუმცა, რაც ნაკლებია შერჩეული თამაშების რაოდენობა, მით უფრო მცირდება იმ „ერთი გუნდის“ ფაქტორის გავლენა და შესაბამისად იზრდება მოგების შანსიც.

ასეთია ალბათობის თეორიის პრინციპები და მოთამაშეც უნდა ცდილობდეს გაითვალისწინოს აღნიშნული გარემოება.

თუ ირწმუნებთ, რომ თამაშების რაოდენობის შემცირებას მიყვავართ მოგების შანსის გაზრდამდე, მაშინ გაგიადვილდებათ „ერთი გუნდის“ ფაქტორის ნაწილობრივი იგნორირება.

გავარჩიოთ ერთი კონკრეტული მაგალითი. დავუშვათ მოთამაშეს აქვს გადაწყვეტილი, რომ მოიგოს დაახლოებით ათი

ლარი. ზოგი ამ პრობლემას გადაწყვეტს ოთხი, ზოგი ხუთი, ზოგი კი უფრო მეტი თამაშის შერჩევით.

დავუშვათ, მოთამაშემ შეარჩია 5 თამაში, რომელთა შედეგის კოეფიციენტებია: 1,4; 1,4; 1,7; 1,7 და 1,95. ამ კოეფიციენტების ერთმანეთზე ნამრავლი ტოლია 11-ის, ანუ თუ მოთამაშე დადებს ერთ ლარს და ყველა შედეგი გაუმართლებს, მოგება შეადგენს 10 ლარს და მიზანიც მიღწეულია. მაგრამ არსებობს „ერთი გუნდის“ პრობლემა და მისი ზეგავლენის (ანუ მისი ფაქტად დადგომის შესაძლებლობის) შემცირება (და არა სრული მოუსვლელობა, არდადგომა) შეიძლება მხოლოდ და მხოლოდ თამაშების რაოდენობის შემცირებით. მაგრამ რა ქნას მოთამაშემ, რომელსაც მტკიცედ აქვს გადაწყვეტილი 10 ლარის მოგება?!

რა უნდა ქნას და უნდა შეამცრიდოს თამაშების რაოდენობა და ვთქვათ, აიღოს პირველი ოთხი თამაში (1,4; 1,4; 1,7 და 1,7). ახლა მას (მოთამაშეს) 10 ლარის მოსაგებად დასჭირდება ფსონის გაზრდა 2 ლარსა და 15 თეთრამდე. ფსონის რაოდენობა გაიზარდა, მაგრამ ასევე გაიზარდა მოგების შანსიც, რადგან შემცირდა „ერთი გუნდის“ დადგომის შესაძლებლობის ალბათობა.

მოგების გაზრდა შეიძლება შესაბამისი კოეფიციენტების შერჩევითაც; ანუ ავიღებთ თამაშების მცირე რაოდენობას, ოღონდ დიდი კოეფიციენტებით, მაგალითად: თუ გვინდა ერთი ლარით მოვიგოთ სუფთა 10 ლარი, შეიძლება შეირჩეს ოთხი ისეთი თამაში, რომლებიც მოგცემენ კოეფიციენტების ნამრავლს 11-ის რაოდენობით.

მაგალითად: 1,8; 1,8; 1,8 და 1,9 – მათი ნამრავლი გვაძლევს



11-ს ანუ სუფთა 10 ლარის მოგე-
ბას.

1,8 და 1,9 მიეკუთვნება ე.წ.
„სახიფათო“ კოეფიციენტების კატ-
ეგორიას. უმჯობესია პატარა კოეფი-
ციენტზე „დაყრდნობა“ (ნღობა).

მოთამაშე გასაჭირშია: 10 ლარის
მოგების უზრუნველყოფისათვის აქვს
სამი ვარიანტი:

1) შეამციროს თამაშების რაოდე-
ნობა და გაზარდოს ფსონი;

2) შეარჩიოს ღიდკოეფიციენტე-
ბიანი თამაშები ფსონის შემცირებით, მაგრამ ამ დროს საქმე
ექნება „სახიფათო“ კოეფიციენტებთან და აქედან გამომდინარე
მოგების შანსის მოსალოდნელ შემცირებასთან;

3) გაზარდოს თამაშების რაოდენობა მცირე (უფრო „ნაღ-
დი“) კოეფიციენტებით, თუმცა თამაშების რაოდენობის ზრდას
მიყვავართ „ერთი გუნდის“ ფაქტორის ზრდასთან, ანუ მოგების
შანსის მოსალოდნელ შემცირებასთან.

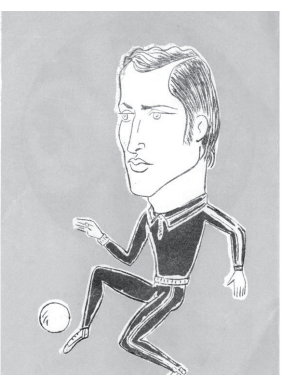
ისმის შეკითხვა: მაშ რა ქნას, რა მოიმოქმედოს მოთამაშემ
იმისათვის, რომ გაზარდოს მოგების შანსი?

ჩვენი აზრით საჭიროა თამაშების რაოდენობის მაქსიმალურად
შემცირება და ფსონის **შესაძლებლობის** მიხედვით გაზრდა.

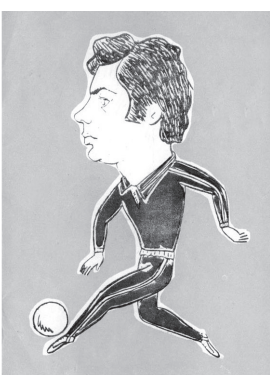
ცნობილი კარიკატურისტის გიგლა ფირცხალავას მეგობრული შარშები.



ედუარ ახალკაცი



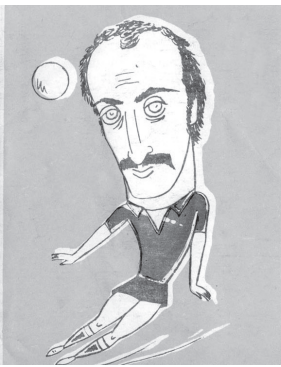
კახი ასათიანი



სარგო კუჩუვაძე



ვლადიმერ გუშაკვი



დათო შიანი



რამაზ შენგელიძე



გორის პაიჭაძე



ფირუზ კანთელაძე



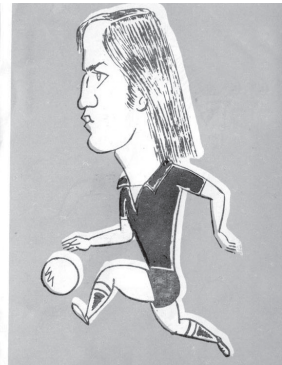
შოთა ხინვალაშვილი



გორან მარანიძე



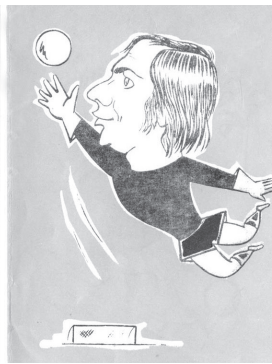
ვიტალი დარასელია



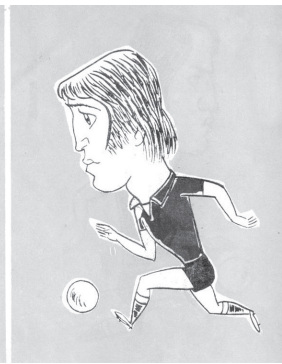
ვასტანო შორიძე



მანუჩარ მარანიძე



დავით გოგია



თეაგო კოსტაშა

* * *

ბავჯაღლო ოქრობიჭებო,
 ჩემპიონობას გილოცავთ
 და გაისადაც გისურვებთ
 ასეთ მშვენიერ შინმოსვლას!
 დაიზეპირეთ დამარცვლით:
 ჩვენთვის, ახლანდელ დროშია,
 ფენბურთი მარტო თამაში
 და მარტო ბურთი როდია!..
 უკვე მსოფლიოს მოედო
 და აღარ არის მალული,
 რომ საჯარიმო მოედნის
 ხელაა თქვენი მამული!..
 ამ მოედნისთვის იბრძოლეთ!
 აჯობეთ შემტევ გრიგალებს!
 გამოიყენეთ ბურთისა
 და დედამიწის სიმრგვალე!
 რა ვუყოთ, ზოგი არბიტრი
 თუ ზოგჯერ ნაღდ გოლს არ ვითვლით,
 სულ ასე ხომ არ იქნება,
 ხომ შეიცვლება ამინდი!
 ქართულად უნდა იქუხოთ,
 ქართულად უნდა იჭექოთ,
 საქართველო დგას თქვენს უკან!
 აბა, თქვენ იცით, ბიჭებო!

ზაურ ბოლქვაძე

მოტივაცია მნიშვნელოვანი ფაქტორია, მაგრამ არა საკმარისი

ტოტალიზატორის მოთამაშეებისათვის, ვფიქრობ, სასარგებლო უნდა იყოს მოთამაშე გუნდების მოტივაციის არსებობის გათვალისწინება. თამაში მოსალოდნელ შედეგზე, თითქმის, გადაწყვეტ როლს თამაშობს მოტივაცია, ანუ ის თუ: აუცილებლად სჭირდება მოგება; ყოფნის ერთი ქულაც (ფრე); არ სჭირდება აუცილებელი მოგება და ა.შ.

არსებობს ისეთი ვარიანტიც, როდესაც გუნდს არ სჭირდება ქულები, მაგრამ სტუმრად სამარცხვინო წაგების შემდეგ, სურს საკუთარი მაცურებლის წინაშე თავის გამოჩენა, რეაბილიტაცია, სამაგიეროს გადახდა და ა.შ. არიან ისეთი გუნდებიც, რომლებსაც ერთმანეთის ე.წ. „ზუბი“ აქვთ. აქ უკვე სატურნირო მოტივაცია გადადის უკანა პლანზე, რადგან სჭირდება თუ არ სჭირდება ქულები – იმართება სამკვდრო-სასიცოცხლო „ბრძოლა“.

ასეა, თუ ისე, თუ მოთამაშეს სურს მოგების შანსის გაზრდა, აუცილებლად უნდა დაუთმოს განსაკუთრებული ყურადღება მოტივაციის ფაქტორს, თუმცა არც ეს იძლევა ასპროცენტუიანი მოგების შანსს. სათაურში აღვნიშნეთ, რომ მოტივაციის გათვალისწინება აუცილებლად მიგვაჩნია, მაგრამ მოგების უზრუნველსაყოფად – არასაკმარისად.

ვთქვით მოთამაშე მივიდა დასკვნამდე, რომ ამათუიმ გუნდს აუცილებლად სჭირდება მოგება, ანუ აქვს შესაბამისი მოტივაცია. ამის შემდეგ დგება შეკითხვა – მოიგებს კი?! აქვს მოგების პოტენციალური შესაძლებლობა?! ეს უკვე თითოეული მოთამაშის ინფორმაციულობის დონესა და მისი ანალიტიკური აზროვნების, თუ გნებავთ, გამჭრიახობის უნარზეა დამოკიდებული, თუმცა იღბალიც თამაშობს გარკვეულ როლს.

სისტემები X-ით

სისტემური დაკვირვებისა და არითმეტიკის (მათემატიკის) შედარებით მარტივი ელემენტების ცოდნის საფუძველზე ადვილად დავასკვნით, რომ ამათუიმ შეხვედრის სამი მოსალოდნელი შედეგიდან (წაგება, მოგება, ფრე) ორის „ხელში დაჭერა“ (ორის შენ სასარგებლოდ კონტროლი) საგრძნობლად ზრდის მოგების შანსს.

ალბათობის თეორიის ფუძემდებლური პრინციპებიდან გამომდინარე, მოსალოდნელი შედეგის სამი ვარიანტიდან (მოგება, წაგება, ფრე) ერთ-ერთზე აქცენტის გაკეთება (ერთ-ერთის შერჩევა) ნიშნავს იმას, რომ თქვენი მოგების შანსი არის 33,33%, ანუ გარანტირებული მოგების მხოლოდ მესამედი; 66,66%-ში კი (ორ მესამედში) ჩასაფრებულია წაგება. სხვანაირად რომ ვთქვათ – სამი ვარიანტიდან იგებ ერთში, ხოლო აგებ ორში.

ახლა ავიღოთ შემთხვევა, როდესაც ვთამაშობთ ე.წ. დაზღვევით, ანუ ერთი ვარიანტის ნაცვლად ფსონს ვდებთ **ერთდროულად** ორ ვარიანტზე: ან 1X-ზე, ან X2-ზე, ან 1/2-ზე. ამ შემთხვევაში მოგების შანსი შეადგენს 66,66%-ს, ხოლო წაგება გველოდება მხოლოდ 33,33%-ით, რაც გაცილებით უკეთესია, ვიდრე ის შემთხვევა, როდესაც ფსონს ვდებთ **ერთ** რომელიმე მოსალოდნელ შედეგზე.

ეს ძალიან კარგად მოეხსენებათ ტოტალიზატორის „მამებს“ და ამიტომაც არის, რომ ორ შედეგზე ერთდროულად დადებული ფსონის შემთხვევაში შესაბამისი კოეფიციენტი („კუში“) გაცილებით ნაკლებია, ვიდრე ცალკეულად აღებული (ფრე, წაგება, მოგება) შედეგისათვის, თუმცა მაინც 1-ზე მეტი (1,1-1,15-1,20-

1,25-1,30 და ა.შ.).

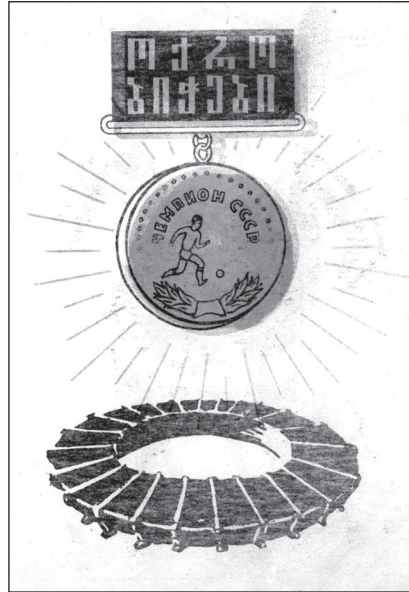
ანუ, ერთ შემთხვევაში ტოლღიზატორი გაძღვეს შესაძღებღობას, რომ გაზარღო მოგების შანსი 33,33%-დან 66,66%-ძღე, მაგრამ იქვე გიმციღებს მოსაგები თანხის მოცუღობას, თუძცა გიტოვებს შანსს, რომ მოიგო დაღებულ ფსონზე მეტი.

განვიზიღოთ ასეთი მაგალითი. ვთქვათ, რომ მასპინძღელს მოგებაზე კოეფიციენტიად აქვს 2, ხოლო 1X-ზე – 1,2 (ფსონის სიღღე 10 ლარი). თუ

შევეწღრღებით მოგებაზე და ბიღეთში ჩავეწღერთ 1-ანს, მაშინ 33%-ის (ჩამოვაშოროთ მეასეღები, მსჯეღობის გამარტივების მიზნით) აღბათობით შეიძღება მოვიგოთ 10 ლარი თაენის გამოკღებით. ხოლო, თუ ფსონი დავეთ ერთღროუღად ორ შეღევზე ანუ 1X-ზე, მაშინ უკვე მოგების შანსს ვზრღღით 66%-ძღე, ანუ 2 ლარაძღღე.

ანუ, როგორც ვხეღავთ, ერთ შეღევზე თუ ვაკეთებთ ფსონს, შესაძღღოა (33%-ის აღბათობით მოვიგოთ ერთი-ერთზე (რაღღან კოეფიციენტი იყო 2), ხოლო ორ შეღევზე ფსონის ერთღროუღად დაღების შემთხვევაში ვიგებთ (66%-ის აღბათობით) ფსონის მე-5-ს, ანუ 2 ლარს.

ისმის შეკითხვა – რომელი სჯობა: 33%-ის აღბათობით





მოიგო მეტი, თუ 66%-ის ალბათობით მოიგო ნაკლები.

დამერწმუნეთ, რომ პასუხის გაცემა არც თუ ისე ადვილია. ყველაფერი დამოკიდებულია მოთამაშის გემოვნებაზე, აზარტის ხარისხზე, ფინანსურ შესაძლებლობაზე და ა.შ.

პრაგმატული (პრაქტიკული) მოსაზრებებიდან გამომდინარე ვფიქრობ, რომ მოთამაშემ კურსი უნდა აიღოს შედარებით მცირე მოგებაზე შანსის 66%-მდე გაზრდის შესაძლებლობის გამოყენებით, ანუ ითამაშოს X-ის სისტემით ან 1/2-ის კატეგორიით. ყველა ამ შემთხვევაში კოეფიციენტი 1-ზე მეტია, ანუ რაღაც მოგების შანსი (66%-ს ალბათობით) მაინც არსებობს.



ყველა დამერწმუნება ელემენტარულ ჭეშმარიტებაში, რომ შედარებით დიდი ალბათობით (66%) წაგებას, გაცილებით ჯობია შედარებით დიდი ალბათობით (66%) მოგება, თუმცა უკანასკნელ შემთხვევაში მოგებული თანხა იქნება ნაკლები.

ვძლევთ კი სიხარბეს?! – ეს უკვე თითოეული მოთამაშის გადასაწყვეტი გახლავთ.

აქვე, კიდევ ერთხელ გავუსვამთ ხაზს ისევდა ისევ ბანალურ ჭეშმარიტებას, რომ მაინც ნებისმიერი მოგება (როგორი მცირეც არ უნდა იყოს ის) ჯობია წაგებას.

„მონუსაოის“ ნიშანსეპი

მიუხედავად ტოტალიზატორის „დრაკონული“ წესებისა და კანონებისა, მოთამაშეებს მაინც სთავაზობენ მოგების შანსის გაზრდის რალაც შესაძლებლობებს (გვამარაგებენ საინფორმაციო მასალებით, ტელემომიხილვებით, გასული სეზონებისა და წლების სტატისტიკური მონაცემებით, ყოველდღიური თამაშების შედეგებით, გუნდების „შიდასამზარეულოში“ მიმდინარე მდგომარეობის შესახებ ანალიზით და ა.შ.).

ამ შემოთავაზებათა შორის (ერთ-ერთზე, კერძოდ X-ებით თამაშზე ჩვენ უკვე ვისაუბრეთ) მნიშვნელოვნად შეიძლება ჩაითვალოს ე.წ. „მინუსაოი“ სისტემით თამაში, რაც ითვალისწინებს მოგების შანსის გაზრდის შესაძლებლობას მოსალოდნელი შედეგის ე.წ. დაზღვევით.

ეს სისტემა რთულია X-ებით თამაშის სისტემასთან შედარებით, მაგრამ, ვფიქრობ, რომ ქმნის მოგების გაზრდის უფრო მეტ შანსს, თუმცა მოითხოვს ფსონების მნიშვნელოვან გაზრდასაც. სხვანაირად რომ ვთქვათ, ეს სისტემა იძლევა საშუალებას, მოიგო (ბევრი ან ცოტა) იმ შემთხვევაშიც კი თუ შერჩეული თამაშების საერთო რაოდენობიდან არ გაამართლა ერთმა, ორმა, სამმა და ა.შ. შედეგმაც კი.

№3 ცხრილიდან კარგად ჩანს, თუ რამდენი ვარიანტი არსებობს ე.წ. „მინუსაოი“ სისტემაში და რომელ შემთხვევაში (ვარიანტში) შეიძლება მოგების შანსის გაზრდა. დასანანი, რომ მოთამაშეთა უმრავლესობა არ თამაშობს ამ სისტემით, რადგან ამ სისტემაში უფრო მეტია არწაგების (შესაბამისად მოგების) შანსი.

მიწვევების სისტემის ცხრილი

სისტემა	რამდ.	სისტემა	რამდ.	სისტემა	რამდ.	სისტემა	რამდ.
3-1	3	8-1	8	11-1	11	13-1	13
3-2	3	8-2	28	11-2	55	13-2	78
4-1	4	8-3	56	11-3	165	13-3	286
4-2	6	8-4	70	11-4	330	13-4	715
4-3	4	8-5	56	11-5	462	13-5	1287
5-1	5	8-6	28	11-6	462	13-6	1716
5-2	10	8-7	8	11-7	330	13-7	1716
5-3	10	9-1	9	11-8	165	13-8	1287
5-4	5	9-2	36	11-9	55	13-9	715
		9-3	84	11-10	11	13-10	286
		9-4	126			13-11	78
		9-5	126			13-12	13
6-1	6	9-6	84	12-1	12	14-1	14
6-2	15	9-7	36	12-2	66	14-2	91
6-3	20	9-8	9	12-3	220	14-3	364
6-4	15			12-4	495	14-4	1001
6-5	6	10-1	10	12-5	792	14-5	2002
		10-2	45	12-6	924	14-6	3003
		10-3	120	12-7	792	14-7	3432
7-1	7	10-4	210	12-8	495	14-8	3003
7-2	21	10-5	252	12-9	220	14-9	2002
7-3	35	10-6	210	12-10	66	14-10	1001
7-4	35	10-7	120	12-11	12	14-11	364
7-5	21	10-8	45			14-12	91
7-6	7	10-9	10			14-13	14



იმისათვის, რომ შედარებით ნათელი გახდეს ამ სისტემით თამაშის ნიუანსები – უკეთესი იქნება განვიხილოთ კონკრეტული მაგალითები.

მსჯელობისა და ანგარიშის გამარტივების მიზნით სათამაშო კოეფიციენტად შევარჩიოთ რიცხვი „2“ (დამერწმუნეთ, რომ სხვა სიდიდის კოეფიციენტების, ანუ „კუშების“ შემთხვევაში საერთო დაკსენები და შედეგები იქნება ანალოგიური – განსხვავება იქნება მხოლოდ მოგება-წაგების აბსოლუტურ სიდიდეში.

ვარიანტი (3-1)

ანუ ვირჩევთ სამ თამაშს და შესაბამისი წესით ვავსებთ (ვადგენთ) ბარათს (ბილეთს).

№3 ცხრილის მიხედვით ფსონის მინიმალური თანხა არის სამი (ან მისი ჯერადი) ლარი. თუმცა თანამედროვე კომპიუტერული პროგრამები იძლევიან ნებისმიერი სიდიდის ფსონის დადების საშუალებას და მოგების საბოლოო შედეგიც მის მიხედვით იანგარიშება. უნდა გვახსოვდეს, რომ თამაშში „მუშაობს“ დადებული ფსონის მხოლოდ მესამედი ანუ ჩვენ შემთხვევაში 1 ლარი (თუ ფსონს დავდებთ 6 ლარს, იმუშავებს 2 ლარი, 12 ლარის შემთხვევაში – 4 ლარი და ა.შ.).

თუ სამივე შედეგი გამოვიცანით, მაშინ ბარათი უზრუნველყოფს, ამ შემთხვევისათვის, მაქსიმალურ მოგებას. რაკი „სამუშაოდ“ ავირჩიეთ კოეფიციენტი „2“, მაშინ ბილეთი (ბარათი) ივებს:

$$(2X2)+(2X2)+(2X2)=12 \text{ ლარს}$$



თუ თავნს გამოვაკლებთ, მაშინ სუფთა მოგება შეადგენს 9 ლარს, ანუ დადებულ ფსონზე სამჯერ მეტს.

შერჩეული ბილეთი იმ შემთხვევაშიც იგებს, როცა გამოცნობილია ორი შედეგი, ერთმა კი არ გაამართლა.

ჩვენს მიერ პირობითად შერჩეული კოეფიციენტის (2) შემთხვევაში ბილეთი (ბარათი) იგებს:

$$2 \times 2 = 4 \text{ ლარს}$$

ანუ თავნის გამოკლებით სუფთა მოგება შეადგენს ერთ ლარს, თუმცა აქ უკვე დროული იქნება გავაკეთოთ მინიშნება კოეფიციენტების (კუშების“) სიდიდეზე. ორი შედეგის გამოცნობის დროს ბილეთი იძლევა სუფთა მოგებას (სხვადასხვა ოდენობით) იმ შემთხვევაში, თუ კოეფიციენტების ნამრავლი მეტია სამზე.

თუ ორი კოეფიციენტის ნამრავლი ნაკლებია „3“-ზე, მაშინ ბილეთი მართალია იგებს, მაგრამ იგებს დადებულ ფსონზე ნაკლებს.

მაგალითად, თუ კოეფიციენტებია 1,7 და 1,6 მაშინ ბილეთი იგებს 2,72 ლარს, ანუ დადებულ ფსონზე ნაკლებს, მაგრამ საგულისხმოა ის გარემოება, რომ მოთამაშე სრულად არ არის წაგებული და რაღაც თანხას მაინც იბრუნებს.

ვარიანტი (3-1)+1

ამ შემთხვევაშიც სამი თამაშის შედეგი მონაწილეობს, ოღონდ ფსონის სიდიდე განისაზღვრება 4 (ან მისი ჯერადი) ლარით და შესაბამისად იზრდება მოსალოდნელი მოგების სიდიდეც.

თუ (3-1)-ის შემთხვევაში მოგება (როცა სამივე შედეგია გამოცნობილი) იანგარიშება ასე:

$$(2X2)+(2X2)+(2X2)=$$

(3-1)+1-ის შემთხვევაში მოგება ითვლება შემდეგნაირად:

$$(2X2)+(2X2)+(2X2)+\underline{(2X2X2)}=$$

ემატება ე.წ. „სრული“ (2X2X2).

აქვე საჭიროდ მიგვაჩნია აღვნიშნოთ, რომ (3-1)+1 სისტემით თამაშის დროს თუ მხოლოდ ორი შედეგია გამოცნობილი, მაშინ ე.წ. „სრული“ აღარ ემატება მოგებას და იანგარიშება ისე, როგორც (3-1)-ის შემთხვევაში. ანუ (3-1)+1 სისტემით თამაში მნიშვნელოვან ეფექტს იძლევა სამივე შედეგის გამოცნობის დროს.

ახლა ვნახოთ, თუ რას იძლევა (3-1)+1 სისტემა (ისევე ვიღებთ კოეფიციენტებად „2“-ს).

ვიმეორებთ – ფსონის სიდიდეა 4.

სამივე შედეგის გამოცნობისას გვექნება:

$$(2X2)+(2X2)+(2X2)+\underline{(2X2X2)}=20$$

ორი შედეგის გამოცნობისას კი გვექნება

$$2X2=4$$

ანუ მივიღებთ იმას, რაც დავდეთ ფსონის სახით, რაც იმას ნიშნავს, რომ არ **წავაგეთ**, თუმცა აქაც დიდი მნიშვნელობა აქვს შერჩეული კოეფიციენტების სიდიდეებს (შეიძლება წავაგოთ, მხოლოდ ნაწილობრივ).

გთავაზობთ ცხრილს, რომელიც ნათელ წარმოდგენას ქმნის იმის შესახებ, თუ რომელი „მინუსაო“ სისტემით ჯობია თამაში – (3-1)-ით, თუ (3-1)+1-ით (კოეფიციენტებად ვიღებთ ისევ „2“-ს).

ცხრილი №4

გამოცნობილი შედევების რაოდენობა	მოგება (3-1) ფსონი 3	მოგება (3-1)+1 ფსონი 4
1) გამოცნობილია 2	4	4
2) გამოცნობილია 3	12	20
3) გამოცნობილია 1	0	0

რალა თქმა უნდა, მოგება – ნაწილობრივ წაგების ოდენობა დამოკიდებულია კოეფიციენტების („კუშების“) მნიშვნელობაზე და ისინი უნდა შეარჩიოს მოთამაშემ, თუმცა ცხრილის მიხედვით თუ ვიმსჯელებთ, ადვილად დავასკვნით, რომ

ა) თუ გამოვიცნობთ ორ შედეგს, მაშინ ჯობია ვითამაშოთ სისტემით (3-1);

ბ) თუ დარწმუნებული ვართ, რომ გამოვიცნობთ სამივე შედეგს, მაშინ ჯობია თამაში (3-1)+1 სისტემით.

ვარიანტი (3-2)

ცნობილია, რომ ასეთი სისტემით (ასევე 4-3, 5-4, 6-5 და ა.შ. სისტემებით) თამაშის დროს კოეფიციენტები იკრიბება, განსხვავებით (3-1) ან (4-2), (5-1) და ა.შ. სისტემებისგან, სადაც კოეფიციენტები მრავლდება ერთმანეთზე და შერე იკრიბება.

ზემოთ ჩვენ აღვნიშნეთ, რომ „2“-ზე ნაკლები სიდიდეების ჯამი უფრო მეტია ამავე სიდიდეების ნამრავლზე და ეს მართლაც ასეა. გამოვიყენოთ რიცხვების ეს თვისება და კიდევ ერთი მანსი ჩავაყენოთ მოგების სამსახურში.

„2“-ზე ნაკლებ კოეფიციენტად შევარჩიოთ, მაგალითად 1,5.

ცხრილი №5

გამოცნობილი შედეგების რაოდენობა	(3-1) შედეგი	(3-2) შედეგი
1	0,00	1,50
2	2,25	3,00
3	6,75	4.50

როგორც ცხრილიდან ჩანს 1,5 („2“-ზე ნაკლები) კოეფიციენტის შერჩევის ორ შემთხვევაში უპირატესობა ენიჭება (3-2) ვარიანტს, ხოლო ერთ შემთხვევაში (3-1) ვარიანტს. თუმ-



ცა „2“-ზე ნაკლებ კოეფიციენტთა შორის მოიძებნება ისეთი „კუშიც“, როცა სურათი იცვლება, თუმცა (3-2) ვარიანტის ნაწილობრივი უპირატესობა მაინც ძალაში რჩება.

ავირჩიოთ 1,2 კოეფიციენტი („კუში“).

ცხრილი №6

გამოცნობილი შედეგების რაოდენობა	(3-1) შედეგი	(3-2) შედეგი
1	0,00	1,20
2	1,44	2,40
3	4,32	3,60

როგორც ვხედავთ 1,2 კოეფიციენტის შერჩევის შემთხვევაში (3-2) ვარიანტი ინარჩუნებს უპირატესობას ორ პოზიციაში – როცა გამოვიცნობთ ერთ ან ორ შედეგს. სამი შედეგის გამოცნობის შემთხვევაში კი უპირატესობა ენიჭება (3-1) ვარიანტს, ისევე როგორც წინა შემთხვევაში.

ასეა თუ ისე, ყოველ კონკრეტულ შემთხვევაში (როცა ვთამაშობთ „2“-ზე ნაკლები კოეფიციენტებით და ე.წ. „მინუსაო“ სისტემით), ყველაფერი დამოკიდებულია მოთამაშის გემოვნებაზე.

ვარიანტები (5-2) და (5-3)

ასეთი ვარიანტებით თამაში შედარებით რთულია, ვიდრე (3-1) ან (3-1)+1, მაგრამ სერიოზულად იზრდება როგორც ფსონის ოლენობა, ისე შედარებით მეტის მოგების შანსიც.

(5-2) და (5-3) ვარიანტებით თამაშის დროს ფსონის რაოდენობა ერთიდაიგივეა და უდრის 10-ს.

ცნობილია, რომ (5-2) ვარიანტის შემთხვევაში მინიმალური მოგებისათვის აუცილებელია სამი შედეგის გამოცნობა მაინც, მაშინ როცა (5-3) ვარიანტით თამაშის დროს საკმარისია 2 შედეგის გამოცნობა მაინც, რათა მოთამაშე არ დარჩეს სრულად წაგებული.

იმის გასარკვევად, თუ რომელი ვარიანტია უმჯობესი, მოვიყვანო ცხრილს, საიდანაც კარგად გამოჩნდება მათი „მინუს-პლიუსები“.

ანგარიშის გასაადვილებლად კოეფიციენტად გამოვიყენოთ ისევ „2“.

ცხრილი №7

გამოცნობილი შედეგების რაოდენობა	(5-2) შედეგი	(5-3) შედეგი
1	0	0
2	0	4
3	8	12
4	32	24
5	80	40

როგორც მოყვანილი ცხრილიდან ჩანს, ორივე ვარიანტს აქვს თავისი ნაკლიც და უპირატესობაც. კერძოდ, ორი და სამი შედეგის გამოცნობის შემთხვევაში უპირატესობა აქვს (5-3) ვარიანტს, ხოლო ოთხი და ხუთი გამოცნობილი შედეგის შემთხვევაში სრული უპირატესობა აქვს (5-2) ვარიანტს. აქედან გამომდინარე, თუ მყარად გჯერათ, რომ გამოიცნობთ სამზე მეტ შედეგს, ბუნებრივია თქვენი არჩევანი გააკეთოთ (5-2) ვარიანტზე.

აღსანიშნავია, რომ სხვა კოეფიციენტების შერჩევის შემთხვევაში კონკრეტული ციფრები და რიცხვები შეიცვლება, მაგრამ ამ ვარიანტებისათვის დამახასიათებელი მინუს-პლიუსები ძალაში რჩება.

როგორც ზემოთ აღვნიშნეთ (ცხრილი №4), „მინუსაოი“ სისტემას გააჩნია უამრავი ვარიანტი, რომელთა დეტალური გარჩევა ზედმეტად მიგვაჩნია. ისე კი ვიტყვი, რომ სხვა ყველა დანარჩენი ვარიანტი ბევრი არაფრით განსხვავდება უკვე განხილული ვარიანტებისაგან, თუმცა საგრძნობლად იზრდება ფსონისა და წაგება-მოგების თანხების ოდენობა.

ჩვენ შევეხეთ ყველაზე უფრო პოპულარულ ვარიანტებს, დანარჩენი კი წარმოადგენს თითოეული მოთამაშის ტვინის ჭყლეტის საგანს.

ელემენტარული დასკვნის გაკეთება კი (ამ პარაგრაფის მიხედვით) შეიძლება იმასთან დაკავშირებით, რომ ე.წ. „მინუსაოი“ სისტემით თამაში უფრო მეტ შანსს იძლევა მოგების (ისევე, როგორც X-ებით თამაში) მისაღწევად, ვიდრე ე.წ. „გადაბმული“ სისტემით თამაში.

ჟ. ჟ. „პირამიდა“

წინა პარაგრაფებში მოკლედ აღვნიშნეთ ადამიანის ერთ სისუსტეზე, რასაც სინარბე ჰქვია. გვინდა, რომ რაც შეიძლება ბევრი მოვიგოთ და ზოგჯერ, საამისოდ, ყოვლადგაუმართლებელ რისკზე მივდივართ.

ერთ-ერთი ასეთი სარისკო ვარიანტად მიგვაჩნია ე.წ. „პირამიდის“ სისტემით თამაში, ანუ როდესაც ერთ რომელიმე გუნდს „მისდევ“ მანამდე, სანამ არ ითამაშებს ფრედ, რომელ შედეგსაც ყოველთვის აქვს დიდი კოეფიციენტი („კუში“). ყოველ ახალ ტურში (ფრეს მოლოდინში) გიწევს ფსონის გაორმაგება (მინიმუმ). ძნელი წარმოსადგენი სულაც არ არის, თუ რა რაოდენობის ფსონის დადებამდე უნდა მივიდეს მოთამაშე, თუ არჩეულმა გუნდმა 10-15 ტურის განმავლობაში არ ითამაშა ფრედ.

არავის ვუსურვებთ ამ სისტემით თამაშს. თუმცა არიან ადამიანები, რომლებსაც ბევრი ე.წ. თავისუფალი ფული აქვთ და თავს უფლებას შეიძლება აძლევდნენ ამგვარი „გართობის“.

აზარტიც ალბათ გარკვეულ საზღვრებში შეიძლება იყოს მეტ-ნაკლებად გამართლებული, რადგან აზარტის გარეშე არსებობასაც გაჰკრავს უფერული ელფერი.

დასკვნები, რეკომენდაციები, მოსაზრებები

1. ითამაშე ე.წ. „თავისუფალი თანხით“, რომლის დაკარგვაც მნიშვნელოვნად არ დააზარალებს ოჯახის ბიუჯეტს;
2. პატარა თანხით (ფსონით) დიდი თანხის მოგება პრაქტიკულად ძალიან ძნელია. უფრო ადვილია შედარებით დიდი თანხით, შედარებით პატარა თანხის მოგება;
3. რაც უფრო მეტი რაოდენობის თამაშებს მოუყრი თავს ერთ ბარათში (ბილეთში), მით უფრო ნაკლებია მოგების შანსი და პირიქით;
4. მრავალნაირ **ძალიანძნელად** გამოსაცნობ შედეგს შორის შედარებით **ნაკლებადძნელი** გამოსაცნობია ერთ-ერთი გუნდის მოგება;
5. სძლიე შენ თავში უცბად, ერთი ხელის დაკვრით დიდი მოგების მაცდუნებელ სურვილს, ანუ სიხარბეს;
6. მოგების შემთხვევაში უცბათვე ნუ გავარდები და ნუ დაეტაკები ტოტალიზატორს ახალი აუცილებელი „გამართლების“ მოლოდინით;
7. არ გამოიყენო სხვადასხვა ბარათში ერთიდაიგივე თამაშის მოსალოდნელი შედეგი;
8. კარგად უნდა გახსოვდეს, რომ „წაგება და მოგება ძმებია არიან“ და ერთმა ან თუნდაც ორმა-სამმა წაგებამ არ უნდა მივიყვანოს სასოწარკვეთამდე;

9. იგებს ის (უბეტეს შემთხვევაში), ვინც გასართობად თამაშობს;
10. წაგებული იყო, არის და იქნება ის, ვინც ტოტალიზატორში ეძებს გამდიდრების წყაროს;
11. ერთჯერადი დიდი მოგების მოლოდინში ყოველდღიურ წაგებას გაცილებით ჯობია ყოველდღიური მცირე მოგების მცდელობა;
12. მოგების შანსის გასაზრდელად სასურველია ბარათში თამაშების რაოდენობის მაქსიმალურად შემცირება და ფსონის შეძლებისდაგვარად გაზრდა;
13. სასურველია „დასპეციალისტდე“ 4-5 ქვეყნის საფეხბურთო „ინდუსტრიაში“, რაც დაგეხმარება მოსალოდნელი შედეგების ამოცნობის შესაძლებლობის გაზრდაში;
14. პატარა კოეფიციენტების კომბინაციით (ე.წ. „ბლოკები“) დიდი რიცხვების მიღების მცდელობა იწვევს შერჩეული თამაშების რაოდენობის ზრდას, რაც თავის მხრივ ამცირებს მოგების შანსს;
15. შეიმუშავე შენი „საკუთარი „სტილი“, „მეთოდი“ და იყავი მისი ერთგული. თუ კი ვიღაცამ მოიგო რაღაცა მეთოდით, იმ წუთშივე ნუ მიბაძავ მას და ნუ შეეცდები „კოპირებას“;
16. მოსალოდნელი ე.წ. ალოგიკური შედეგი, ხშირად შენიღბულია კოეფიციენტების („კუშების“) საშუალებით;
17. მოგების შანსის გასაზრდელად სასურველია მოთამაშემ აირჩიოს X-ებითა და ე.წ. „მინუსაოთ“ თამაშის ვარიანტები, რაც გარკვეულწილად ანხორციელებს გარკვეული დაზღვევის ფუნქციას;

18. მოგების საქმეში დადებითი როლის თამაში შეუძლია მომდევნო დღის რომელიმე თამაშის შედეგის გამომხატველ შედარებით დაბალ კოეფიციენტს (1,2-1,3-1,35), რომლის საპირისპირო კოეფიციენტის მნიშვნელობა იქნება დიდი და მისი დაზღვევის მიზნით გამოყენება მოგვცემს ვარირების საშუალებას;
19. განსვლედეს, რომ მოტივაცია დიდ გავლენას ახდენს მოსალოდნელ თამაშის შედეგზე;
20. ნუ დაგავიწყდება, რომ ასპროცენტიანი მოგების რეცეპტი (პანაცეა) არ არსებობს – მოგების **გაზრდის** შანსი კი უამრავია;
21. შეეცადეთ აქცენტი გააკეთოთ მასპინძელ გუნდზე. განსვლედეთ, რომ შეხვედრების დაახლოებით სამოცდაათი პროცენტი მთავრდება მათთვის სასურველი შედეგით.

დაბოლოს, მკითხველი ალბათ იტყვის – ამ პატარა წიგნში რაც წერია, ეს ხომ მეც კარგად ვიცოდითო.

გეთანხმებით, რომ კარგად იცით, მაგრამ სამწუხაროა და დასანანი, რომ უცბად და დიდი მოგების სურვილი ხშირად გვავიწყებს პრაქტიკით დადასტურებულ ელემენტარულ ჭეშმარიტებებს.

მთავარი კი მაინც ის არის, რომ თამაში ყველას შეუძლია, სიხარბის ძლევა კი მხოლოდ ერთეულებს.