

# casa aposta ganha

Quando um cassino compra uma máquina caça-níqueis de um fabricante, ele pode escolher uma variedade de porcentagens de retorno de pagamento direcionadas. O fabricante pode disponibilizar o mesmo jogo nas versões 87, 89, 91 e 93 por cento, e cabe ao operador escolher qual funciona melhor na mistura de jogos e posição competitiva. Que os jogos tenham porcentos de reembolso direcionados em relação às suas nos tem sido, Como podem os jogos ser programados e aleatórios? A resposta curta é que os slots são programados para uma porcentagem alvo da mesma maneira que os jogos de mesa: As probabilidades são definidas para que eles naturalmente levem a uma porcentagem de retorno adequada. Uma ANLOGIA DE TABELA Vamos usar a roleta como exemplo, porque a matemática é complicada. A chance de chegar em qualquer rodada é 37-1. O cassino paga apenas 35-1 em um único vencedor. A diferença de duas unidades entre 37-1 odds e 35-1 é mantida pela casa. Divida essa diferença entre duas unidades e por 38 possibilidades e obterá 0,0526, por uma vantagem de casa de 5.26 - por cento. Dessa forma, a roleta é programada para que no decorrer de milhares de apostas, o tempo da casa possa manter-se; 26% do jogo leva a essa vantagem percent-edge. SLOT WHEELS E se em vez de bobinas e resultados impulsionados por um gerador mecânico aleatórios, montamos um jogo de slot com recompensas tipo slot usando uma roda tipo roleta? Digamos que alinhemos três rodas do tipo roleta, cada uma marcada em 100 segmentos. Cada segmento com um símbolo de fenda. Cada roda recebe um 7, cinco barras; 100x100x100, ou 1 milhão. O mesmo número de combinações possíveis que você obterá em uma