

История происхождения игровых костей.

Пнд, 22.05.2006 — 12:00

Софокл утверждал, что игровые кости изобрел грек по имени Паламед во время осады Трои. Геродот, однако, считал, что их изобрели лидийцы во времена царя Атиса. Однако эти свидетельства об «изобретении» опровергаются многочисленными археологическими находками, доказывающими, что игровые кости применялись во многих более ранних обществах. Кости, до того как они стали принадлежностью азартных игр, были магическим инструментом, который использовался древними народами для предсказания судьбы. Вероятно, предшественниками игровых костей были бабки (таранные кости, надкопытный сустав ноги животного), имеющие различную форму своих четырех поверхностей. На арабском языке название этих суставных костей совпадает с названием игровых костей.

Древнейшие народы всего земного шара: североамериканские индейцы, ацтеки и майя, жители островов южных морей, эскимосы и африканцы – играли в азартные игры с костями из самых разнообразных материалов, самых причудливых форм и разметок. Они использовали кости, сделанные из сливовых и персиковых косточек, из семян, из костей быков, карибу, лосей, из оленьих рогов, из гальки, керамики, скорлупы ореха, зубов бобра или сурка. В более поздние времена в Греции и Риме (хотя большая часть применявшихся в то время игровых костей изготавливалась из обычной или слоновой кости) некоторые делались из бронзы, агата, горного хрусталя, оникса, чагата (черного янтаря), гипса, фарфора и других материалов.

Памятники письменности разных стран и народов содержат не только упоминания об игровых костях, но и о мошенничестве при игре в кости. Игровые кости кубической формы с точечной разметкой, практически эквивалентные современным, находят в Китае при раскопках, датированных 600 г. до н.э. и на египетских камнях, датированных 2000 г. до н.э. и ранее. Еще в древнейшем санскритском эпосе Махабхарата, написанном в Индии более 2000 лет тому назад, можно найти упоминание об игровых костях. Кости различных форм являются древнейшей принадлежностью азартных игр, известной человеку. С их помощью играли и играют в бесчисленное множество игр.

Современные игровые кости делаются из пластмасс на основе целлюлозы или из других материалов. Имеются два вида таких игровых костей: кости высшего качества, предназначенные для казино, которые изготавливаются вручную и выдерживают допустимые отклонения 1/5.000 дюйма (такие кости используются обычно в игорных домах для игры в КРЭПС) и обычные кости с закругленными углами (их еще называют «кости для аптеки» или «кости для кондитерской») – они машинного производства и предназначены обычно для игры дома или у стойки бара. Современные кости для казино выпиливаются из экструдированных пластмассовых стержней. Точки высверливаются приблизительно на 17/1000 дюйма в глубину грани. Затем получившиеся углубления заполняются краской того же веса, что и высверленный пластик, тщательно полируются, и поскольку никаких вдавлений не остается, они известны как «гладкоточечные кости».

Казино в большинстве случаев используют красные гладкоточечные кости. Они прозрачные и выпускаются наборами по пять штук. Стандартный размер, применяемый в большинстве казино мира, – 0,750 дюйма. Ребра обычно острые и называются лезвийными ребрами либо слегка заточены и называются перьевыми ребрами. Кости для казино обычно имеют нанесенную на них специальную монограмму своего казино и кодовые серийные номера, чтобы воспрепятствовать мошенничеству при игре в кости.

Высококачественные игровые кости, используемые в различных играх, колеблются в размерах от крошечных целлулоидных или костяных с ребром 0,250 дюйма до костей увеличенного размера с ребром 0,770 дюйма. Кости высшего качества с вогнутыми точками хотя и употребляются, но в казино их теперь можно встретить лишь изредка. Употребляются также пирамидальные, пятигранные и восьмигранные кости с самым разнообразным дизайном граней.

Игровые кости, изготовленные специально в целях мошенничества, находили в могилах Древнего Египта и Древнего Востока, в доисторических могилах в Северной и Южной Америке. Любая игровая кость, не являющаяся правильным кубом, не будет действовать в соответствии с точным математическим расчетом. Такие кости называют «болванками». «Болванки» – это кубики, слегка сточенные по одной стороне или более, так что они по форме больше напоминают кирпич и потому стремятся упасть чаще всего на большую сторону. «Болванка» – наиболее распространенный тип мошеннической игровой кости. Утяжеленные кости имеют идеальную кубическую форму, однако избыточный вес под некоторыми из граней заставляет противоположные грани выпадать вверх чаще, чем при нормальной кости. Кости, у которых одна или более граней дублируются на противоположной стороне, причем некоторые цифры на них вообще отсутствуют, а другие выпадают слишком часто и никогда не составляют некоторых чисел (например, две кости с дублированными цифрами 3-4-5 и 1-5-6 никогда не дадут в комбинации сумму 2, 3, 7 или 12, а это как раз те самые комбинации, с которыми только и можно проиграть в КРЭПС) – такие кости называются «вершки и донышки». Они применяются, как правило, лишь очень опытными мошенниками, которые вводят их в игру с помощью ловкости рук. Поскольку невозможно видеть более чем три стороны любого кубика сразу, маловероятно обнаружение «вершков и донышек» неопытным игроком.

Возможно мошенничество и при игре нормальными костями. Мошенник бросает кости таким образом, что одна или две из них вместо произвольного вращения вращаются вокруг продольной оси так, чтобы кость легла вверх заранее predetermined стороной. Некоторые мошенники, применяя для игры одеяло или другую мягкую поверхность, выкатывают одну или обе кости прямо перед собой так, чтобы они катились, как катушки. Таким образом две боковые грани каждой из костей не могут появиться сверху (точнее, появляются реже, чем остальные), чем снижается опасность появления определенных комбинаций чисел.

www.webazart.ru [1]

По материалам сайта: www.library.ru [2]

Источник (получено 12.10.2026 - 20:58):

<http://casinostrateg.ru/news/2006/05/22/%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B8%D1%81%D1%85%D0%BE%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8B%D1%85-%D0%BA%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B5%D0%B9.html>

Ссылки:

[1] <http://www.webazart.ru>

[2] <http://www.library.ru>