

ANDREA MUZII

VINCERE AL BLACKJACK



GUIDA PRATICA GRATUITA PER
BATTERE MATEMATICAMENTE IL
BANCO

L'AUTORE



Andrea Muzii è stato campione del mondo di memoria dal 2019 al 2023. Detiene 4 record mondiali e il punteggio più alto di tutti i tempi.

Crea contenuti online inerenti il mondo della memoria, della concentrazione e del miglioramento personale.

Questo manuale è rilasciato esclusivamente per uso personale. Sono vietati il noleggio, la vendita e qualsiasi altra forma di distribuzione senza il consenso dell'autore.

YouTube: <https://www.youtube.com/@AndreaMuzii>
Instagram: <https://www.instagram.com/andreamuzii.wmc/>
TikTok: <https://www.tiktok.com/@andreamuzii>
Blog: <https://blog.andreamuzii.it>

Indice

Introduzione.....	3
Ripasso delle regole.....	4
Come si termina il turno.....	5
1. Giocare la strategia di base.....	6
1.1 Blackjack europeo.....	10
2. Contare le carte: il sistema hi-lo.....	12
2.1 Deck Estimation.....	13
2.2 True Count.....	13
3. Betting Deviations.....	15
4. Playing Deviations.....	17
Concetti fondamentali.....	21
L'Expected Value: il tuo unico Dio nel mondo del Blackjack.....	22
Deck Penetration.....	23
Rischio di rovina.....	24
Ordine delle operazioni.....	25
Doppie mani.....	25
Regole bonus profittevoli e dannose.....	26
Casinò: dove giocare.....	26
I casinò online.....	28
Metodi avanzati.....	28
Sistema zen.....	28
Shuffle tracking e ace sequencing.....	29
Side bet (a cura di Tom).....	30
La mia esperienza durante la docuserie.....	33
Il commento di Tom.....	34
Un po' di domande frequenti.....	35
Conclusioni.....	36

Bibliografia e Sitografia.....	36
Glossario.....	37
Tabelle.....	39

Introduzione

Lo scopo di questo manuale è darti gli strumenti più importanti per ottenere un vantaggio matematico rispetto al banco e, dunque, vincere al **blackjack** (pur essendo l'impresa sconsigliata, se hai visto la mia docuserie lo sai). Nello specifico, imparerai:

- Come contare le carte;
- Come giocare una strategia perfetta;
- Quali aggiustamenti fare in base alla situazione di gioco che hai di fronte;
- Come le diverse regole influenzano il nostro vantaggio;
- Come funziona il conteggio delle carte a livello professionale;
- Quali sono i dubbi più comuni;
- Le tecniche avanzate;
- Informazioni aggiuntive su quello che abbiamo fatto nei nostri viaggi;

E molto, molto altro.

L'idea di scrivere questo manuale non mi è venuta per caso, ma è qualcosa che volevo fare fin da quando mi sono approcciato al mondo del Blackjack. Ciò che leggerai è infatti il frutto di molto **studio** (tra libri, video, corsi a pagamento e persino consulenze), della mia tesi di laurea realizzata sull'argomento e soprattutto di **un anno di esperienza sul campo**.



Una versione 1.0 di questo manuale è uscita per la prima volta nel 2022 e più di 15.000 persone l'hanno scaricata. Oggi, tre anni dopo, ho deciso che meritava un aggiornamento sostanziale, anche a seguito della docuserie uscita in questo 2025. Ad ogni modo, tagliamo corto ed entriamo nel vivo.

Prima di buttarci a capofitto nella conta delle carte, trovo sia opportuno fare un breve **ripasso delle regole** (sentiti libero/a di saltarlo se le conosci già).

Ripasso delle regole

Nel Blackjack si vince avvicinandosi quanto più possibile al punteggio **21** — il cosiddetto **blackjack** (se fatto con le prime due carte) — ma senza superarlo.

Andare oltre significa **sballare** e, dunque, perdere la mano di gioco, che comprende sia le carte sia la posta giocata.

Nello specifico, si vince quando si totalizza un punteggio superiore a quello del **banco** (ebbene sì, sarà lui il tuo avversario, non gli altri giocatori). Il punteggio si ottiene sommando il **valore** a cui ciascuna carta corrisponde, che è il seguente:

- Dal **2** al **10**: valore uguale al numero della carta;
- Le **figure** (jack, donna e re): 10 punti, come il 10;
- **Asso**: finché si è sotto al 21, vale 11, quando lo si supera invece di sballare assume valore 1 (è la carta più forte del gioco).

A ogni giocatore vengono date due carte scoperte mentre per il banco una delle due resterà coperta. Nel **blackjack Europeo** il banco riceve invece una sola carta.

Le **differenze** di gioco tra il banco e i giocatori stanno tutte nelle **scelte**. Il banco, infatti, è obbligato a chiedere carta finché non raggiunge un punteggio pari o superiore a **17**. I giocatori, al contrario, hanno 4 opzioni:

- **Stare**: terminare il turno senza fare nulla, tenersi le proprie carte e attendere le mosse del banco per scoprire se hanno vinto o no;
- **Chiedere carta**: il banco dà una carta al giocatore, scoperta, il quale può decidere se stare o continuare a chiedere carta;
- **Raddoppiare**: raddoppiare la propria puntata per farsi dare una sola carta dal banco e terminare il proprio turno;
- **Spaccare**: nel caso in cui le due carte del giocatore abbiano punteggio uguale, egli può dividerle in due mani distinte puntando una somma uguale a quella iniziale. A questo punto gli verrà data una seconda carta per ogni mano ed egli potrà giocare facendo le scelte viste sopra (in caso arrivi una terza carta dello

stesso valore, è in genere possibile splittare nuovamente). Quando si splittano gli assi, invece, si riceve una sola carta senza possibilità di compiere altre scelte.

Come si termina il turno

Al termine di ogni turno possono succedere 4 cose:

- **Vinci la mano:** in questo caso il banco ti pagherà una somma pari a ciò che hai puntato (se si ha raddoppiato si riceve quindi il doppio);
- **Perdi la mano:** il banco si prende la tua puntata;
- **Fai blackjack:** in questo caso il banco ti pagherà 3:2 della tua puntata, ovvero ciò che hai giocato più il 50%;
- **Pareggi con il banco:** questa situazione viene definita **push** e avviene quando le mani del banco e del giocatore hanno lo stesso valore. In questo caso, il giocatore ha indietro la propria puntata senza perdere né vincere nulla.

Un altro aspetto importante da sottolineare è che il turno del banco avviene **dopo** quello di tutti i giocatori. Questo dettaglio è fondamentale dato che, se questi dovessero sballare, perderanno la loro puntata anche se il banco dovesse ottenere lo stesso risultato, senza che vi sia un push. Parte del suo **vantaggio matematico** deriva proprio da questo poiché, in questo caso, guadagnerà soldi anche se dovesse perdere.

L'ultima precisazione utile da fare è che il Blackjack presenta **regole secondarie** e variazioni di gioco differenti a seconda del paese, del casinò e addirittura del tavolo in cui si gioca, come abbiamo visto nei nostri diversi viaggi dove ogni volta la strategia era diversa. Approfondiremo il tutto andando avanti.

Se vuoi vedere il tutto nella pratica con anche degli esempi [clicca qui](#).

Ad ogni modo, finalmente ci siamo. Ora che conosci le regole di base, veniamo a ciò per cui hai scaricato e aperto questo manuale: come ottenere il tanto desiderato **vantaggio matematico**. In genere si pensa che contare le carte sia sufficiente ma, purtroppo, non è così. È necessario conoscere **4 step** ed essere in grado di eseguirli tutti in **simultanea** a mente durante le fasi di gioco (un bell'esercizio di multitasking insomma). I 4 step sono i seguenti:

- Giocare la **strategia di base** (prendere la giusta decisione per ogni mano)
- **Contare le carte** (prendere nota dei valori delle carte che escono)
- **Variare le proprie puntate** (Betting Deviations)

- Cambiare la strategia di base a seconda del conteggio (Playing Deviations)

Analizziamo, impariamo e approfondiamo tutti questi step.

Disclaimer: contare le carte è una **strategia matematica**, non è gioco d'azzardo, tuttavia questo non ci garantisce di vincere, ne aumenta solo la **probabilità**.

Questa guida, dunque, è da considerarsi a **scopo informativo**. Ognuno è tenuto a fare le proprie considerazioni e valutazioni sull'eventuale messa in pratica di queste informazioni.

1. Giocare la strategia di base

Quando si parla di strategia di base si intende l'insieme delle **decisioni** matematicamente più corrette per ogni situazione di gioco, vale a dire per ogni coppia di carte a confronto con quella del banco.

Dal punto di vista grafico, la strategia di base è un insieme di tabelle dove nelle righe è presente il valore della nostra mano, nelle colonne il valore della prima carta del banco e, nella rispettiva intersezione, la decisione da prendere. Significa che prendendo quella decisione **vinceremo** per forza la mano? **No**. Significa che massimizzeremo le **probabilità** di vincerla che, tuttavia, non sempre saranno a nostro favore, specie se le nostre carte in quel turno non sono buone. Vediamo dunque la prima tabella: **coppie pure** (senza asso) del Blackjack classico Americano. E a fianco quella Europea, che presenta qualche leggera differenza.

STRATEGIA DI BASE

La strategia di base è il primo step per imparare a vincere a blackjack. Imparandola perfettamente si può ridurre il vantaggio del banco a circa 0,5%, per poi superarlo con il conteggio delle carte e con gli altri passaggi.

COPPIE PURE

CARTA DEL BANCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
16	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
15	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
13	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
12	C	C	S	S	S	C	C	C	C	C
11	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
10	R	R	R	R	R	R	R	R	C	C
9	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C
8	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

LEGENDA

C Carta

S Stai

R Raddoppia se permesso, altrimenti carta

STRATEGIA DI BASE EUROPEA

Nel Blackjack giocato solitamente in Europa, il banco non riceve la seconda carta coperta, di conseguenza se ottiene un *blackjack* si scopre solo alla fine. Ci sono quindi alcune variazioni nella strategia.

COPPIE PURE

CARTA DEL BANCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
16	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
15	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
13	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
12	C	C	S	S	S	C	C	C	C	C
11	R	R	R	R	R	R	R	R	R	C
10	R	R	R	R	R	R	R	R	R	C
9	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C
8	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

LEGENDA

C Carta

S Stai

R Raddoppia se permesso, altrimenti carta

(Troverai poi tutte le tabelle riunite alla fine del manuale)

Se a prima vista ti sembra difficile da comprendere sappi che è perfettamente normale. Proviamo a interpretarla con qualche **esempio**.

Se ti ritrovi con in mano un 14 (di nuovo, senza asso e senza coppie) ma vedi che il banco ha 8, la mossa migliore che puoi fare è chiedere carta, per poi valutare la prossima scelta in base al punteggio che ottieni. Se, invece, il tuo punteggio è sempre 14 ma il banco ha 2 allora ti conviene stare. Sia nella versione Americana, sia in quella Europea.

Ci sono poi dei casi non espressi sulla tabella, per ovvi motivi:

- Dal **17 in su** devi sempre **stare**, poiché il rischio di sbagliare con una sola carta in più è molto alto;
- Dall'**8 in giù** devi sempre **chiedere carta**, dato che il rischio di sbagliare è nullo ed è molto probabile che il banco ti superi.

Noterai poi che dal **9 all'11** ci sono molti **raddoppi**, ma perché? Qual è il vantaggio nel raddoppiare? Perché con l'11 si raddoppia sempre (o quasi)?

Anzitutto, perché con punteggi così bassi è **impossibile sbagliare** con una singola nuova carta. Al tempo stesso, però, aggiungendone una, sarà statisticamente **probabile** — ma non certo — ottenere un **punteggio** piuttosto **alto**, con conseguenti buone chance di vittoria. Conviene quindi approfittarne raddoppiando la posta in gioco.

Ad ogni modo, se dovessi avere qualche dubbio sull'attendibilità di queste mosse, sappi che sono lì per un motivo. Questa tabella (così come le altre che vedrai in seguito), è il frutto del lavoro di **matematici** esperti confermato da milioni di simulazioni, i quali hanno stabilito qual è la **decisione migliore** per ogni singola situazione. Tuttavia, è giusto cercare di comprenderla perché alcuni punti potrebbero sembrare contro-intuitivi. Ad esempio, se 12 è una mano bassa, allora perché se il banco ha 4, 5 o 6 conviene stare? Perché c'è un dettaglio che il nostro occhio umano non riesce a notare, ovvero che, con i punteggi sopra citati, il banco ha buone probabilità di sbagliare. Pensaci, sarà obbligato a ricevere una carta che al 100% non gli basterà per raggiungere il 17. Al tempo stesso, però, sarà tenuto a riceverne una seconda che, a quel punto, potrebbe fargli superare il 21. A noi, dunque, non conviene chiedere, dopotutto rischieremmo solo di ottenere un 10 e sbagliare, tanto vale stare e aspettare che il banco perda da solo.

Nella mia tesi di Laurea in Computer Science con la cattedra in Statistica ho anche dato le dimostrazioni matematiche della strategia di base. [Puoi cliccare qui per leggerla.](#)

Nella tabella seguente, invece, vedremo come bisogna comportarsi nel caso ci capiti un **asso**.

COPPIE CON ASSO											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A,9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
A,8	S	S	S	S	Rs	S	S	S	S	S	
A,7	Rs	Rs	Rs	Rs	Rs	S	S	C	C	C	
A,6	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,5	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,4	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,3	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C	
A,2	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C	

LEGENDA	C	Carta
	S	Stai
R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta	
Rs	Raddoppia se permesso, altrimenti stai	

Anche qui abbiamo le nostre varie scelte, con tanti **raddoppi** per sfruttare il fatto che siamo riparati dallo sballo per via del potere dell'asso. Se guardi la legenda, però, noterai le voci "raddoppia se permesso". Cosa significa? Per farla breve, non sempre ti sarà possibile raddoppiare: in alcuni tavoli non è permesso farlo **dopo aver spartito** e in altri è permesso solo se la propria mano ha un **punteggio specifico** (in genere 10 e 11). Tutte regole che i casinò mettono per limitare il nostro vantaggio (tanto per cambiare). Oppure ci si riferisce al caso in cui si ha quel punteggio dopo aver già chiesto una carta e dove quindi non possiamo più raddoppiare. Ad esempio abbiamo asso e due, il banco ha 4, chiediamo carta e riceviamo un 5. A questo punto abbiamo asso e 7, non possiamo raddoppiare perché abbiamo già chiesto una carta e quindi stiamo.

Eccoci dunque alle coppie che, come già detto, ci danno la possibilità di **splittere**. Tuttavia, anche se sembra una scelta più che vantaggiosa, vedrai che anch'essa non è sempre ottimale.

SPLITTARE											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A,A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
T,T	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
9,9	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	
8,8	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
7,7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
6,6	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	
5,5	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
4,4	N	N	N	Y/N	Y/N	N	N	N	N	N	
3,3	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
2,2	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	

LEGENDA	Y	Splitta
	Y/N	Splitta se il raddoppio dopo lo split è permesso, altrimenti non farlo
	N	Non splittere

Qui c'è una **doppia decisione** da prendere: una volta appurato che abbiamo una coppia e deciso se splittarla o meno, a seconda di quello che ci dice la tabella, dovremo poi capire se stare, chiedere carta o raddoppiare, affidandoci a tutti i casi visti in precedenza. Con due 5, ad esempio, non devi mai splittere e, secondo la strategia pura, la mossa migliore è raddoppiare (a meno che il banco non abbia un 10 o un asso). Se hai due 7 e il banco ha 4, al contrario, splitterai, riceverai due nuove carte e deciderai poi cosa fare a seconda del loro valore.

Infine, l'ultima casistica è la **resa**, unita alla richiesta di **assicurazione**.

RESA (SE PERMESSA)											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
16								ARR	ARR	ARR	
15									ARR		
14											

LEGENDA	ARR	Arrenditi
---------	-----	-----------

ASSICURAZIONE: DA NON PRENDERE

La **resa** è una regola che viene offerta **raramente** dai casinò, ma quando la trovi **approfittane** senza indugio. Arrendersi equivale a rinunciare a quella mano **perdendo solo metà** della propria puntata e conviene farlo quando si ha una mano particolarmente brutta e il banco ne ha una buona.

L'**assicurazione**, invece, viene offerta sempre quando la carta del banco è un **asso**. È proprio da questa casistica che partiremo.

Non appena il banco vede che la sua carta scoperta è un **asso**, è tenuto a controllare se la carta coperta è un 10 (e se ha quindi un blackjack). Se così fosse, tutti i giocatori **perdonano** automaticamente (tranne chi dovesse avere un altro blackjack, in tal caso sarà un push) prima ancora di giocare la propria mano. Questo, nel male, è un **bene** perché non perdono le ulteriori eventuali puntate fatte con **split** e **raddoppi**. Vista questa possibilità di sconfitta e data la presenza dell'asso, ai giocatori è offerta la possibilità di “**assicurare** la puntata sul fatto che il banco abbia un blackjack”. Questa consiste in una giocata separata, slegata da quella classica se non dal fatto di essere la metà del suo valore. A questo punto, dopo che i giocatori hanno deciso se assicurarsi o meno, il banco controlla la carta coperta; se è un dieci chi ha assicurato riceve una ricompensa pari al **doppio** della **puntata** (andando di fatti in pari visto che perderà la puntata di base), se non è un dieci si **perde** l'assicurazione ma si continua a giocare. Nel blackjack Europeo si scopre se il banco ha un blackjack solo alla fine del turno.

Ora che sai in cosa consiste l'assicurazione, sappi che **NON devi prenderla**. Semplicemente non conviene, dato che le carte che non valgono 10 sono di più di queste ultime. Ma c'è un ma: con il conteggio capiremo che in realtà ci sono delle **eccezioni** decisamente da sfruttare. Per ora ti basti sapere che con la strategia di base non bisogna assicurare.

1.1 Blackjack Europeo

Ho fatto riferimento al Blackjack classico (quello americano) e a quello **europeo**. Ebbene sì, sono diversi, poco dal punto di vista del giocatore medio ma non così poco per quello avanzato e, più in generale, a livello matematico.

Nel Blackjack giocato nella maggior parte dei casinò europei, chiamato tecnicamente ENHC Blackjack (European No Hole Card), il **banco** non riceve la seconda carta coperta ma la **riceve** (insieme alle carte successive) **dopo** che i giocatori hanno fatto le loro **scelte**. Questo significa, come abbiamo detto poco fa,

che se il banco otterrà un blackjack, lo sapremo solo alla fine e questo è un pericolo per via dei raddoppi e degli split che ci esporranno maggiormente.

Va da sé che la strategia di base europea sarà leggermente diversa perché dovremo essere cauti ogni volta che il banco avrà un asso come carta, evitando di raddoppiare. Nelle tabelle che abbiamo visto e che vedremo trovi entrambe le strategie complete.

Ho preferito introdurre la strategia di base con quella classica americana perché è lì che avviene la maggior parte del gioco dei contatori (lo vedremo quando parleremo delle contromisure che adottano i casinò).

Comunque, le differenze nelle tabelle sono poche quindi conviene impararle entrambe ricordandosi le differenze.

Parlando di imparare le tabelle... come si fa? A ripetizioni dure e pure o, decisamente meglio, con le **tecniche di memoria**. È in quest'ultimo caso che entro in gioco io, con il mio **videocorso Mnemonica - l'arte di ricordare** che, nel giro di poche settimane, ti renderà capace di memorizzare qualsiasi informazione in pochi istanti.

Abilità che diventa un vero e proprio **superpotere** quando usata nello studio, nel lavoro e in ogni ambito della vita quotidiana. Immagina di poter ricordare anche le **informazioni più difficili a comando**, immagina tutti i vantaggi che questo può regalarti, e senza bisogno di alcuna predisposizione. Te lo dico perché inseguo queste tecniche davvero a chiunque: da bambini di 6 anni fino a persone anziane e riescono tutte a ottenere risultati strabilianti.

[Clicca qui per vedere la presentazione](#). Ah! C'è una sorpresa, per te che stai leggendo questo manuale c'è uno **sconto esclusivo del 25%** sia sulla versione base che sulla versione pro; ti basterà inserire il codice "**BLACKJACK**" nel carrello di acquisto. Attenzione però perché questo codice è limitato alle prime **50 persone** che lo useranno!

Tornando a noi, una volta imparata la strategia di base abbiamo finalmente il vantaggio sul banco? Assolutamente **NO!** Avremo sì ridotto di parecchio le sue chance di vittoria ma questo solo ad uno 0,5% quindi, sul lungo termine, **perderemo ancora**. Per fare il **turnover** e diventare noi quelli matematicamente favoriti dobbiamo compiere tutti gli altri step, a partire dal **conteggio**.

Attenzione però: è consigliabile, prima di passare agli step successivi, padroneggiare quelli precedenti. Una volta che conosco bene la strategia di base, passo al counting; una volta che sono in grado di giocare perfettamente la strategia di base contando contemporaneamente, passo alle betting deviations e infine alle playing deviations, quando gli ingranaggi precedenti saranno ben oliati.

2. Contare le carte: il sistema hi-lo

Eccoci dunque alla fase più attesa di questa guida. Si pensa spesso che contare le carte significhi memorizzare tutte quelle che passano sul tavolo, così da stimare per esclusione quali mancano e, dunque, potrebbero uscire. Lascia che ti dica che questa è una cosa da pazzi anche per il campione del mondo di memoria, nulla di più sbagliato. Contare le carte significa letteralmente contare le carte! **Sommare** e **sottrarre** i valori tra loro man mano che vengono estratte dalla pila dei mazzi rimanenti.

Attenzione però, non bisogna sommare i valori che ti ho spiegato sopra, ma i seguenti:

- Dal **2** al **6** valgono +1;
- I **7**, gli **8** e i **9** valgono 0 (almeno queste puoi ignorarle);
- I **10**, le **figure** e gli **assi** valgono -1;

Devi addizionare e sottrarre il valore di **TUTTE** le **carte** che escono (le tue, quelle del banco e quelle degli altri giocatori) seguendo questa convenzione, dalla prima fino all'ultima che viene data per quella **shoe**¹, senza mai perdere il conto. Guarda il [video che ho fatto su YouTube](#) per avere una dimostrazione pratica del funzionamento.

Tutto qui, + e – 1, semplice no? Se vuoi **allenarti** in queste operazioni, ti consiglio di farlo con uno o più mazzi di carte girandole a una a una e contando mentalmente. Alla fine di ogni mazzo, il risultato dovrà essere **0**. Tieni poi a mente che nel Blackjack in genere si gioca con **6 mazzi**, quindi assicurati di essere sul pezzo e di non perderti!

Ma cosa rappresenta questo **numero** e perché è così importante? Questo numero, chiamato in gergo **Running Count**, indica quante carte alte in più (o in meno, se il

¹ Il contenitore dal quale estraggono le carte.

conto è negativo) ci sono tra quelle che devono ancora uscire, rispetto a un mazzo neutro. Questo perché se nelle prime mani escono più carte basse allora in quelle rimanenti ce ne saranno di più alte e viceversa. Più avanti vedremo perché è da qui che deriva il **vantaggio** del contatore.

Il Running Count sarà quindi un **elemento chiave** nei prossimi passaggi, per capire in quali momenti le probabilità sono a nostro favore e regolare le puntate di conseguenza.

Prima di continuare, però, devo presentarti altri due concetti fondamentali, ossia quelli di **Deck Estimation** e **True Count**.

P.S.: questo sistema si chiama **hi-lo** ma non è l'unico, esistono diversi sistemi di counting. Tuttavia, l'ho scelto in quanto è quello più quotato, dato che raggiunge la miglior combinazione di semplicità ed efficienza. Più avanti vediamo però anche il **sistema zen**, leggermente più avanzato.

2.1 Deck Estimation

Come suggerisce il nome, si tratta di fare una **stima** dei mazzi che abbiamo di fronte. Nello specifico, mi riferisco alla **pila degli scarti**, quel mucchio di carte già usate che spesso i giocatori ignorano e che, invece, sarà uno dei tuoi migliori alleati. Se hai prestato attenzione durante questa lettura ti ricorderai che, poco sopra, ho detto che spesso a Blackjack si gioca con **6 mazzi**. Quello che dovrà fare una volta davanti al tavolo da gioco, dunque, è guardare la pila degli scarti e stimare, a occhio, quanti dei mazzi di gioco ci siano, così da poter calcolare, con una semplice **differenza**, quelli che ancora devono essere giocati (che essendo nella shoe non sono ben visibili).

Stimare quanti mazzi si trovano nella pila degli scarti è un valore tanto importante quanto il Running Count di cui abbiamo appena parlato, in quanto ti sarà essenziale per calcolare la variabile più importante di tutte: il **True Count**.

2.2 True Count

Il **True Count** è il dato più cruciale tra quelli che vedrai in questo breve manuale, poiché ci permette di capire quante **carte alte** ci sono in più per ogni mazzo ancora da giocare. Il modo per calcolarlo è molto semplice, è il **rapporto tra il Running Count e i mazzi rimanenti**. Facciamo un esempio per capire meglio. Poniamo che tu stia giocando una mano con 6 mazzi, di cui 3 nella pila degli

scarti, e un Running Count di +12. La prima cosa da fare è trovare i mazzi rimanenti, sottraendo quelli scartati da quelli totali (quindi 3), per poi fare la divisione in questione:

Running Count / Mazzi Rimanenti = True Count

Sostituendo con i dati a disposizione abbiamo:

$$12 / 3 = 4$$

Questo significa che, al momento, nella pila dei mazzi rimanenti ci sono **4 carte alte in più per ogni mazzo**. È proprio su questo risultato che il giocatore esperto di Blackjack crea la propria strategia e modifica la propria puntata, cosa di cui parleremo nel prossimo paragrafo. Va da sé, dunque, che avere un Running Count di +12 quando rimangono 3 mazzi e averlo quando ne rimangono 5 è completamente diverso.

C'è da dire, però, che la maggior parte delle volte non avremo un numero di mazzi e un valore del True Count tondi (come i già citati 3 mazzi giocati e un true count di +4), bensì dei **numeri dopo la virgola**. In entrambi i casi si **arrotonda per difetto**, mai per eccesso (per evitare di sovrastimare le nostre puntate così da ridurre il rischio). In tal senso, i principianti e gli intermedi ragionano per mazzi interi. Vale a dire che se nella pila degli scarti si vedono 3 mazzi e mezzo, questi vengono considerati 3 e, pertanto, 3 saranno anche i mazzi ancora da giocare. Finché non si raggiungono i 4 mazzi pieni questi saranno considerati come 3. Anche per il **True Count** si arrotonda per **difetto**: se dopo aver diviso il running count per il numero di mazzi rimanenti otteniamo, per esempio, 4,5 questo sarà un 4. I **giocatori avanzati**, al contrario, calcolano il Deck Estimation per **mezzi mazzi** e, anche in questo caso, si arrotonda per **difetto** (se ci sono 3 mazzi e un quarto, questi saranno considerati 3 mazzi, non come 3 mazzi e mezzo).

Nei tavoli in cui si usano solo **2 mazzi**, infine, è bene che anche i principianti e gli intermedi ragionino per mezzi mazzi (o addirittura quarti), altrimenti si ha un calcolo del True Count troppo approssimativo.

Si comincia a capire che eseguire tutti questi step (e siamo solo all'inizio) non è facile e richiede una certa **concentrazione**... a proposito di concentrazione, ti informo che ho un **videocorso** dedicato anche a questa abilità. Ebbene sì, perché nel corso degli anni mi sono accorto che due delle abilità più preziose, utili e allo stesso tempo meno sviluppate sono proprio memoria e concentrazione. E ho

creato due percorsi per svilupparle al meglio, secondo la scienza e secondo la mia esperienza di campione di memoria. Di mnemonica abbiamo già parlato, **Laser Focus** è invece il mio nuovissimo percorso dedicato alla concentrazione e alle performance mentali, quelle abilità che ti permettono di fare meglio tutto quello che fai, di farlo più velocemente e con più soddisfazione. Per scoprire i risultati a cui può portare padroneggiare la propria concentrazione ti rimando alla [pagina di presentazione](#) dove puoi leggere decine di **recensioni positive**.

E anche in questo caso hai uno **sconto speciale di 100€** con il codice **“BLACKJACK”**.

Esplora pure i corsi e scegli quello più adatto alle tue esigenze (o entrambi se vuoi fare il vero salto di qualità!). Ma ricordati che in entrambi i casi i codici sconto sono limitati alle **prime 50 persone**.

3. Betting Deviations

Questo è il momento *clou*, quello in cui finalmente abbiamo tutti gli strumenti per passare matematicamente in vantaggio nella nostra sfida contro il banco. Ora che abbiamo tutti i dati a disposizione, è il momento di apportare delle **modifiche alle puntate** a seconda del livello del True Count. Per fare ciò, ecco due principi che devi assolutamente tenere a mente:

Le carte di valore alto (10, figure e assi) sono vantaggiose per i giocatori, ma svantaggiose per il banco.

Il perché è presto detto: ci permettono di fare punteggi alti più facilmente, compreso il tanto amato 21. Al contrario, per il banco saranno un problema visto che aumenteranno la sua probabilità di sballare (ti ricordo che è obbligato a chiedere carta finché non raggiunge un punteggio pari o superiore a 17).

Al contrario, **le carte di valore basso per i giocatori sono svantaggiose, ma vantaggiose per il banco.**

Ecco perché più è alto è il True Count e più conviene alzare la puntata. Viceversa, se è negativo, più è basso e più conviene abbassarla. Tuttavia, non posso dirti di quanto fare le modifiche, questo devi dedurlo tu in base al **contesto** in cui ti trovi, alle regole del gioco e, naturalmente, ai soldi che hai a disposizione (ricorda di non giocare mai più di quanto puoi permetterti di perdere, o ancora meglio non giocare e basta ma usa questa guida per diletto e curiosità).

Detto ciò, voglio introdurti ora un concetto fondamentale: le **Betting Units**, ovvero le unità da ridurre o aumentare quando si modifica la propria puntata. Se, ad esempio, ad ogni **incremento** del **True Count** corrisponde un aumento della puntata di **una Betting Unit**, se questa per te è 50€ giocherai il minimo concesso da quel tavolo finché il conteggio non sale, per poi fare puntate uguali al **True Count moltiplicato per la Betting Unit** (tra poco vedrai un esempio pratico).

La scelta della propria Betting Unit dipende dal nostro **Bankroll** ovvero da quanti soldi abbiamo a disposizione per giocare (ricordandoci che questi potrebbero essere persi, visto che anche giocando perfettamente la sfortuna, o meglio la varianza, esiste, più in là lo vedremo meglio). Più alto è il Bankroll, più alta sarà la Betting Unit e più alto sarà il potenziale guadagno (così come le potenziali perdite).

Moltiplicando i valori del True Count con quelli della Betting Unit si ottiene la cosiddetta **Bet Spread**, ovvero lo schema che indica le **variazioni** delle nostre **puntate**. Ecco un esempio di Bet Spread (piuttosto aggressiva) di un contatore con un Bankroll di 20.000€ e Betting Units di 50€.

True Count	Puntata
-2	lasciare il tavolo
-1	minimo del tavolo (es: 10)
0	minimo del tavolo (es: 10)
1	50
2	100
3	150
4	200
5+	250

N.B.: anche il true count al quale lasciare il tavolo è un valore che va calcolato in base alle specifiche circostanze. In questo caso è stato preso un generico -2.

La costruzione dell'ideale Bet Spread di un contatore è qualcosa di fondamentale e delicato. Bisogna considerare tantissimi fattori:

- Bankroll;
- Propensione al rischio;
- Regole in vigore dove stiamo giocando;
- Rischio di essere cacciati (già, dopo ne parliamo, perché più è aggressivo il Bet Spread più ci faremo notare).

4. Playing Deviations

Per l'ultimo step del gioco professionale, torniamo un attimo alla **Strategia di base**, il punto da cui siamo partiti. Come hai visto, ci sono una serie di mosse da memorizzare che sono quelle statisticamente migliori per ogni situazione. Ebbene, mi spiace dirtelo, ma queste non sono sufficienti. Questo perché la strategia migliore **cambia** al variare del **True Count**. Nello specifico, più questo è alto più carte alte ci saranno nei mazzi ancora da giocare e, di conseguenza, più aumenterà la probabilità di sballare chiedendo carta (e, dall'altro lato, di ottenere ottime carte). Vediamo quindi come cambiare la propria strategia al variare del True Count.

N.B.: le deviazioni cambiano in base alle regole, al numero di mazzi, alla penetrazione, al metodo che si usa... quelle che vengono mostrate sono deviazioni che valgono per una buona parte dei tavoli standard con regole standard (e usando il metodo hi lo).

DEVIAZIONI CLASSICHE											
COPPIE PURE											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
16	S	S	S	S	S	C	C	4+	0+	3+	
15	S	S	S	S	S	C	C	C	4+	5+	
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
13	-1-	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
12	3+	2+	0-	S	S	C	C	C	C	C	
11	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	
10	R	R	R	R	R	R	R	R	4+	3+	
9	1+	R	R	R	R	3+	C	C	C	C	
8	C	C	C	C	2+	C	C	C	C	C	
LEGENDA											
		C	Carta								
		S	Stai								
		R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta								

DEVIAZIONI EUROPEE

I **numeri rossi** indicano le cifre che il *true count* deve raggiungere per deviare dalla strategia di base.

"+" dopo la cifra indica che la deviazione avviene da quel *true count in su*.

"-" dopo la cifra indica che la deviazione avviene da quel *true count* in giù.

0- indica che la deviazione avviene con un qualsiasi *running count* negativo.

0+ indica che la deviazione avviene con un qualsiasi *running count* positivo.

COPPIE PURE											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
16	S	S	S	S	S	C	C	4+	0+	C	
15	S	S	S	S	S	C	C	C	3+	C	
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
13	-1-	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
12	3+	2+	0-	S	S	C	C	C	C	C	
11	R	R	R	R	R	R	R	R	4+	C	
10	R	R	R	R	R	R	R	-1-	C	C	
9	1+	R	R	R	R	3+	C	C	C	C	
8	C	C	C	C	2+	C	C	C	C	C	

LEGENDA	C	Carta
	S	Stai
	R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta

Come leggi sulla prima tabella, quella delle **copie pure**, in alcune caselle c'è un numero **rosso**. Quel numero rappresenta il valore che il **True Count** deve raggiungere per cambiare la mossa di quella casella. E come cambia? Vediamolo partendo dall'alto con la strategia americana. Quando hai 16 e il banco ha 9, di base dovresti chiedere carta, ma se il true count raggiunge o supera il 4 allora devi stare. Stessa cosa con il 10 e con l'asso quando il valore da una parte è positivo (0+, senza neanche che raggiunga l'1, quindi basta anche $\frac{1}{2}$ positivo) e dall'altra raggiunge o supera il 3.

La stessa cosa avviene con le variazioni nelle righe del 15, 13 e 12: in quella casella se di base devi stare allora chiederai carta e viceversa. Le variazioni dell'8, 9 e 10 invece ci portano a raddoppiare dove di base chiederemmo semplicemente carta. Quindi se ho 10, il banco ha l'asso e il True Count raggiunge i 3 allora raddoppiero invece di chiedere carta. Vediamo ora le variazioni per copie con asso, split, resa e assicurazione.

COPPIE CON ASSO											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A,9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
A,8	S	S	3+	1+	0-	S	S	S	S	S	
A,7	Rs	Rs	Rs	Rs	Rs	S	S	C	C	C	
A,6	1+	R	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,5	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,4	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,3	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C	
A,2	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C	

LEGENDA	C	Carta
	S	Stai
R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta	
Rs	Raddoppia se permesso, altrimenti stai	

Come prima anche qui la variazione avviene al **True Count** indicato dal **numero rosso** e consiste nel fare l'**altra scelta** presente in quella riga. Ad esempio, se ho asso e 8, il banco ha 4 e il true count è di 3+ allora raddoppiero invece di stare. Se invece, sempre con asso e 8, il banco ha 6 e il true count è negativo allora starò invece di raddoppiare.

SPLITTARE											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A,A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
T,T	N	N	6+	5+	4+	N	N	N	N	N	
9,9	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	
8,8	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
7,7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
6,6	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	
5,5	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
4,4	N	N	N	Y/N	Y/N	N	N	N	N	N	
3,3	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
2,2	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	

LEGENDA	Y	Splitta
	Y/N	Splitta se il raddoppio dopo lo split è permesso, altrimenti non farlo
	N	Non spartire

RESA (SE PERMESSA)											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
17											
16							4+	-1-	ARR	ARR	
15								2+	0-	-1+	
14											

LEGENDA ARR Arrenditi

ASSICURAZIONE: PRENDERLA DAL **TRUE 3+**

Con gli **split** invece, come puoi vedere, si varia solo sulla riga dei **doppi 10**, a True Count piuttosto alti. Potresti chiederti: come è possibile? È follia splittare un doppio 10, ho già 20, ottimo punteggio e rischio di rovinarlo!

Il dubbio è legittimo ma la motivazione è che a True Count così elevati è probabile non solo che ci esca un altro **10**, ma che addirittura esca un **asso**, facendoci fare **21**. E soprattutto è probabile fare più del banco, che in questi casi ha punteggi sfavorevoli e conviene quindi mettere più soldi sul tavolo. Naturalmente, può anche succedere che dopo lo split si riceva una carta bassa, ma la matematica ci dice che facendo questa decisione migliaia di volte saranno più i casi in cui sarà convenuto.

Poi, una delle deviazioni più importanti (ovvero una di quelle che ci porta più vantaggio) è l'**assicurazione** che, fortunatamente, è anche molto semplice da imparare. Se prima abbiamo detto che l'assicurazione non andava mai presa, adesso sappiamo che dal **True Count 3** in su ci conviene farlo (perché è più probabile che il banco faccia blackjack).

Quello delle playing deviations è un altro punto in cui tornano necessarie le care vecchie **tecniche di memoria** per memorizzare in breve tempo tutte queste cifre (io ci ho messo circa una mezz'ora), compito che altrimenti risulterebbe molto più difficile. Di nuovo, ti rimando al mio [videocorso Mnemonica 2.0 – l'arte di ricordare](#), con il codice sconto (limitato) “**BLACKJACK**”.

Sono importanti le variazioni? È fondamentale impararle?

Per un giocatore avanzato sì, sono **importantissime**. Perché **aumentano** il nostro **vantaggio** di circa il **20/30%** (percentuale di incremento del nostro vantaggio, non percentuale di vantaggio sul banco, sennò magari), quindi tantissimo in un campo in cui ci giochiamo tutto sul guadagnare piccoli incrementi in ogni fase.

Naturalmente, bisogna **prima** conoscere la **strategia di base** alla perfezione, saper **contare** e saper **variare** le proprie puntate. *Repetita iuvant*: prima di progredire nello step successivo bisogna sempre padroneggiare il precedente.

P.S.: quelle che ho messo nelle tabelle sono le 20 deviazioni più importanti e sono quelle che danno la maggior parte del vantaggio acquisibile in questa fase (95% circa). Ma non sono tutte, infatti i giocatori più esperti ne memorizzano in genere 40/50 acquisendo un piccolo, ma importante, vantaggio aggiuntivo (quel 5% rimanente). Piccolo perché queste 20 deviazioni aggiuntive si verificano a True Count molto alti, quindi piuttosto raramente.

Con questo abbiamo finito... o forse no!

Sì, abbiamo imparato gli step per vincere ma mancano ancora molti **concetti fondamentali** e a noi non piace trascurare le cose, quindi proseguiamo (wow, sto veramente regalando queste conoscenze nonostante siano frutto di tanta ricerca, tempo e soldi).

Concetti fondamentali

Anzitutto, parto con forse la domanda più importante di tutte, quella che sono certo ti starai ponendo fin dall'inizio del manuale:

Ma un giocatore matematicamente perfetto, ovvero un giocatore che ha padroneggiato tutto quello che abbiamo visto, vince sempre?

A questa domanda rispondo in modo sincero e brutale, con un chiaro e sonoro **NO**. Ti dirò di più, non solo non si vince sempre, ma si stima che facendo tutti gli step alla perfezione si **perderanno** più del **45%** delle mani. Tuttavia, il giocatore professionista sa quando alzare e quando ridurre le puntate e sa che questo, nel lungo termine, abbassa la sfortuna, che altro non è se non la **varianza** che si studia in statistica.

Per capire bene il vantaggio che hai ottenuto a questo punto, ti faccio un esempio pratico. Poniamo che io abbia una **moneta truccata**, che il 55% delle volte cade su testa mentre il 45% delle volte su croce. Ti andrebbe di scommettere 100€ su **un lancio** scegliendo testa?

Magari ci ragionerai qualche secondo, ma io credo proprio che mi diresti di no. Questo perché il 45% di possibilità di perdere 100€ è piuttosto alto. Tuttavia, ti ripropongo la stessa scommessa ma con **100 lanci** invece di 1. In questo caso vincerai 100€ se, dopo tutti i lanci, testa dovesse uscire per più volte di croce. Ebbene, a questo punto converrebbe accettare. Il principio è lo stesso, nel breve termine si perde e si perde spesso, ma più mani si giocano e più si arriverà a vincere.

L'Expected Value: il tuo unico Dio nel mondo del Blackjack

Non ti ho ancora parlato di lui, dell'EV, l'*Expected Value*, nonostante sia il singolo **numero più importante** di questo campo. Questo perché non lo avresti compreso a fondo senza prima conoscere il gioco e le strategie, quindi eccoci qui.

Per dirla in modo semplice, è il **guadagno orario medio** stimato per specifiche condizioni. Un EV di 150€ sta a significare che a quel tavolo, con quelle regole e con quella Bet Spread si guadagna una media di **150€ l'ora**. Si guadagnano sempre 150€ l'ora? Assolutamente no, anzi questo non succede **quasi mai** perché la **deviazione standard** è altissima, ovvero quanto i risultati si allontanano dalla media. Quello che succederà è che ci saranno sessioni in cui guadagneremo migliaia di euro, sessioni in cui ne perderemo migliaia (eh già), altre centinaia, altre andremo in pari... ma giocando tante ore la media sarà di circa 150, e più andremo verso il lungo termine più questa stima sarà accurata.

Introduciamo quindi anche il concetto di **Actual Value**. Se l'Expected Value è la stima di quanto dovremmo guadagnare a livello orario, l'Actual Value ci indica precisamente **quanto abbiamo guadagnato**, dividendo il guadagno totale, o la perdita totale, con il totale delle ore giocate.

Se il nostro Actual Value si allontana di molto dall'Expected Value significa che o ci troviamo ancora nel breve termine, quindi la statistica non ha ancora fatto il suo corso e siamo vittime di fortuna/ sfortuna o, dall'altra parte, non stiamo giocando

perfettamente (cosa che per stimare l'EV è data invece per scontata). Infatti, un giocatore perfetto al 90% (che quindi il 90% delle volte prende la giusta decisione) non ha il 90% dell'EV ma è un giocatore in svantaggio! Nel blackjack con pochi errori si perde tutto il vantaggio quindi bisogna essere molto precisi e fare tanta pratica.

Ma quindi, come si calcola questo benedetto EV? Calcolarlo da soli non è possibile, a meno che non siate dei matematici esperti di Blackjack. Vi serve un **software** in cui inserire le regole di quel tavolo (molto nel dettaglio), il proprio Bet Spread e altre informazioni, per poi ottenere l'EV e altri dati molto importanti, come la varianza, altrettanto fondamentale per capire se si sta attaccando un buon gioco.

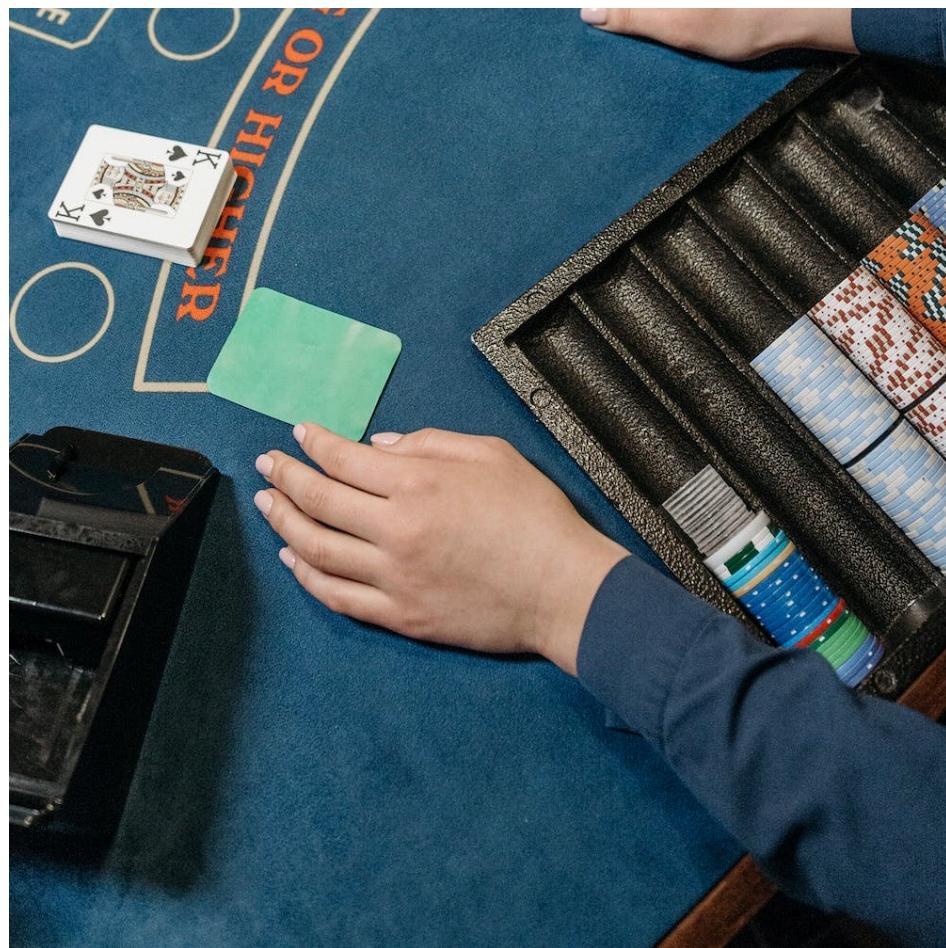
Deck Penetration

Altro concetto a dir poco fondamentale. La **Deck Penetration** indica quanti **mazzi** vengono **giocati** prima di essere rimescolati. Se, per esempio, ad un gioco di 6 mazzi ne vengono dati 4 e mezzo prima di mischiare, allora la Deck Penetration è di 4 mazzi e mezzo.

Questo valore influenza pesantemente l'**EV**, dato che più mazzi vengono dati, più vantaggio avremo. Tra due tavoli in cui uno ha una DP di 4 mazzi e uno di 5 c'è una differenza enorme. A parità di regole, Bet Spread e tutto il resto ci sarà una **differenza di profitto** di circa il **100%** (al tavolo con 5 si guadagnerà il doppio). Come vedi, dunque, è una delle cose a cui fare più attenzione quando si gioca. Tavoli con una pessima Deck Penetration sono tavoli poco profittevoli o addirittura non battibili (lo vedremo dopo con le differenze tra i vari casinò).

Perché tutto questo? Perché **quando si mischia si azzerà il counting** e con esso il nostro **vantaggio**. Tra l'altro, gran parte del nostro profitto avviene verso la fine della shoe proprio perché a quel punto è più facile che il counting sia salito.

Come si stabilisce quando si mischia? Ogni tavolo e ogni casinò ha le proprie regole e noi possiamo vederlo tramite una **carta di plastica** che viene inserita all'interno dei mazzi: una volta che esce quella carta è il momento di mischiare i mazzi.



A sinistra puoi notare la *Shoe*, con accanto la carta di plastica.

Rischio di rovina

Ahi ahi. Ogni giocatore ha un certo grado di probabilità di **perdere tutto** il proprio Bankroll, anche giocando perfettamente. Sempre per il discorso della varianza, per cui non abbiamo garanzia che l'Actual Value si avvicini all'EV, soprattutto nel breve termine. Anche questo si calcola con i **software** che abbiamo visto prima e **dipende** enormemente dal proprio **Bankroll**. Non solo dipende da questo ma ne dipende a livello esponenziale, il che è un bene: un Bankroll doppio rispetto a un altro non ha la metà di rischio di rovina ma parecchio di meno. Quindi **più soldi** abbiamo a disposizione per giocare e meno sarà probabile che nelle varie oscillazioni **perderemo** tutto (e non si parla di centinaia di euro, neanche di migliaia, ma di decine di migliaia, perché un bankroll sia decente, giocabile e profittevole).

Ordine delle operazioni

Strategia di base, resa, assicurazioni, deviazioni... come muoversi con tutte queste scelte?

Con quest'ordine: anzitutto se il banco ha un **asso** e viene offerta l'**assicurazione** si valuta se il True Count è di **3+**. Dopodiché, se c'è l'opzione della resa si valuta questa. A questo punto ci si chiede se a questa mano, con la carta del banco e il True Count, c'è una **deviazione** e nel caso non ci sia si procede con la **strategia di base**.

Ti ripeto l'ordine, per togliere ogni dubbio:

1. Assicurazione;
2. Resa;
3. Deviazioni;
4. Strategia di base.

Doppie mani

In molti tavoli si può **giocare più di una mano** contemporaneamente (generalmente a tutti tranne ad alcuni double deck). Ci sarebbero diverse cose da dire ma sono dettagli più avanzati: in breve conviene farlo quando il **counting è positivo** e, quindi, quando il vantaggio è dalla nostra parte. Tieni a mente, però, che questo aumenterà sì l'EV ma anche il **rischio** e l'esposizione. Il Bet Spread che abbiamo visto all'inizio può quindi diventare più aggressivo, come in questo esempio:

True Count	Puntata
-2	lasciare il tavolo
-1	minimo del tavolo (es: 10)
0	minimo del tavolo (es: 10)
1	50
2	100 x 2
3	150 x 2
4	200 x 2
5+	250 x 2

Dove il x2 indica che giocheremo due mani di x € l'una. Quindi quel 100 con True Count 2 non va visto come due mani da 50€ ma due da 100€. Ai true count 5+ ci

saranno quindi 500€ a mano, bello pesante, rischioso, ma potenzialmente profittevole.

In alternativa si può decidere di giocare la stessa quantità che si era scelta precedentemente ma dividendola questa volta in 2 puntate diminuendo così la varianza.

Regole bonus profittevoli e dannose

Come abbiamo detto varie volte, le regole del Blackjack variano parecchio. Ho quindi deciso di includere una breve panoramica di tutte quelle che, se presenti, aumentano il **vantaggio** del giocatore:

- **DAS** (Double After Splitting): possibilità di raddoppiare dopo aver spartito;
- **RSA** (Resplitting Aces): possibilità di spartire due assi avendoli ricevuti in seguito a un altro split;
- **Doubling on every hand**: possibilità di raddoppiare con qualsiasi mano;
- **Surrender**: possibilità di arrendersi perdendo metà della propria puntata;
- **S17**: il banco non chiede carta quando ha un asso e un 6 (soft 17);
- **Deck Penetration**: più è alta più si ha il vantaggio;
- **2 Decks Games**: a parità di regole i giochi a 2 mazzi sono più profittevoli.

Ecco invece regole che **danneggiano** il nostro EV:

- **6:5 Blackjack**: quei tavoli dove un blackjack viene pagato 6:5 invece di 3:2. Da evitare, sono in genere non profittevoli (a meno che le altre regole non siano molto vantaggiose);
- **ENHC**: il Blackjack Europeo dove il banco non riceve la seconda carta coperta è leggermente più svantaggioso per il giocatore;
- Naturalmente, sarà svantaggiosa anche l'assenza delle regole citate nei vantaggi.

Casinò: dove giocare

Punto fondamentale ma anche dolente. Negli ultimi decenni i casinò hanno preso tante **contromisure** per ridurre o annullare il vantaggio dei contatori. La contromisura principale, è quella di diminuire la Deck Penetration dando **meno mazzi**. Tagliando quindi i giochi da 6 mazzi dopo i primi 4, ad esempio, oppure, ancora peggio, annullando del tutto la penetration tramite l'uso delle **CSM** (*Continuous Shuffle Machines*). Queste sono dei macchinari che sostituiscono la classica shoe, nei quali vengono rimesse le carte date dopo ogni turno, azzerando

sempre il counting e rendendo di fatto **impossibile** acquisire **vantaggio!** Non è possibile battere matematicamente e con profitto i giochi con CSM.

L'**aumento dei mazzi**, che possono arrivare anche a **8** in certi casi, è anch'essa una contromisura ma è aggrabile e battibile diventando degli abili contatori e riuscendo a mantenere la concentrazione per tutto il sabot. Ma se hai seguito **Laser Focus**, la concentrazione non è più un tuo problema (se non lo hai fatto [clicca qui](#) e usa il **codice sconto “BLACKJACK”** se è ancora disponibile).



A destra puoi notare una CSM (il tuo peggior nemico)

Quindi il numero di mazzi è aggrabile, la Deck Penetration, al contrario, non lo è. Ma le **brutte notizie** devono ancora arrivare, perché in **Europa** la maggior parte dei casinò usa le **CSM**. In **America**, invece, la maggior parte dei tavoli mantiene le **shoe** e ci sono addirittura molti game con ancora il doppio o il singolo mazzo. L'America, infatti, è la **patria del card counting** e uno dei pochi posti (se non l'unico) dove è possibile fare di questa disciplina una vera e propria professione, anche piuttosto profittevole.

In conclusione, dunque, in **Europa** la professione del card counter è stata resa quasi **inattuabile**, a meno di trovare sufficienti casinò giocabili, ma su questo ci torniamo dopo. La ricerca dei casinò è, di conseguenza, un altro degli aspetti fondamentali di questa disciplina.

I casinò online

Altro punto dolente. Se speravi di rifugiarti nel counting online sappi che la situazione cambia poco. La maggior parte dei casinò online, se non tutti, usa le **CSM** o shoe da **8 mazzi** con una pessima e per niente profittevole Penetration di 4 mazzi (quest'ultima è una modalità molto usata nei casinò online live, ovvero quelli online in cui a dare le carte è un dealer in carne ed ossa).

Come ti starai rendendo conto non è più oro questo mondo, specialmente se non si vive negli USA. Inoltre, se si punta a farne una professione non è affatto un business scalabile, poiché si è strettamente legati al lavoro orario (più giochi, più guadagni).

La situazione cambia nel momento in cui, da giocatori, si passa ad essere **manager** e/o **investitori** di un team (hai sentito bene), ma questo è un altro capitolo, decisamente lungo e interessante che, però, esula dall'obiettivo del manuale (ma, se ti interessa, ne parlo nella tesi).

Metodi avanzati

Sistema Zen

Come accennavo prima, l'**hi-lo** è sì il sistema di conteggio più utilizzato, ma non è l'unico. Ce ne sono diversi e quello che abbiamo utilizzato noi si chiama **Zen**. Si tratta di un sistema leggermente più complesso e di conseguenza più preciso dove le carte hanno i seguenti valori:

- **2, 3 e 7** valgono +1
- **4, 5 e 6** valgono +2
- **8 e 9** valgono 0
- **10, J, Q e K** valgono -2
- **Asso** vale -1

In questo sistema il vantaggio si verifica intorno al **true 2** invece che intorno al **true 1** e bisogna quindi aggiustare il proprio **Bet Spread** di conseguenza. Sottolineo “intorno” perché dipende dalle regole del gioco e quindi dall’house edge (che puoi calcolare facilmente a [questo link](#)).

Ad esempio il **Bet Spread** di prima può diventare il seguente:

True Count	Puntata
-3	lasciare il tavolo
-1/-2	minimo del tavolo (es: 10)
0/1	minimo del tavolo (es: 10)
2	50
4	100 x 2
6	150 x 2
8	200 x 2
10+	250 x 2

Shuffle tracking e ace sequencing

Queste due tecniche sono ormai **quasi impossibili** da applicare ad eccezione di qualche raro casinò. Non a caso sono allo stesso tempo le più avanzate e le più **redditizie**. Si tratta di tecniche in cui si prende nota mentalmente di come vengono mischiati le carte in modo da avere delle informazioni nel *sabot* successivo sulla base di quello che è successo in quello precedente.

Nel caso dello **shuffle tracking** bisogna ricordare quali sono le zone della pila degli scarti con la più alta concentrazione di **10** e **assi** per poi provare a seguire queste zone durante la fase di mescolamento e usare la **cut card** (la carta che viene data ai giocatori per tagliare il mazzo alla fine del mescolamento) per spostare queste carte all'inizio del *sabot*. Va da sé che se i mazzi vengono mischiati particolarmente bene e con molta randomicità, questa tecnica diventa **molto difficile** da applicare. Ho parlato personalmente con un ex contatore che ha usato questa tecnica per anni, vincendo centinaia di migliaia di euro, ma nei nostri viaggi e nelle nostre ricerche non abbiamo trovato casinò dove poterla applicare. Anche perché si tratta di un metodo “poco scientifico” dove l'intuito e il colpo d'occhio giocano la loro parte.

L'**ace sequencing** è ancora più complesso e consiste nel memorizzare sequenze di carte specifiche, ovvero gli **assi**, le **carte** che li circondano e la loro **posizione**. Così facendo, se i mazzi vengono poi mischiati in un determinato modo (attraverso il *riffle*), potremmo riuscire a sapere **dove potrebbe uscire un asso** nello specifico. Anche in questo caso si tratta di una tecnica molto profittevole ma estremamente difficile da applicare, necessitando anche di grandi capacità mnemoniche. Oltre al fatto che ormai quasi tutti i casinò mescolano a dovere, usando lo *strip* dopo il *riffle*, che uccide questa tecnica.



Side bet (a cura di Tom)

Le **side bet**, o scommesse laterali, sono delle puntate aggiuntive rispetto al gioco principale. All'interno del casinò, le possiamo trovare generalmente nel blackjack, nel baccarat e nel poker. Le side (così le chiameremo d'ora in poi) si basano su **eventi** o **combinazioni specifiche**. Ad esempio, nel blackjack esiste una side che ti paga x volte ogni volta che il banco sballa con un certo punteggio, oppure una delle più famose, la "Perfect Pair", in cui l'obiettivo è ottenere una coppia di carte. Più è **rara** la coppia, maggiore sarà il pagamento. Nel baccarat, invece, è possibile scommettere che si verificherà un pareggio specifico oppure che il punto o il banco vinceranno con un determinato punteggio. Nel poker, si possono effettuare scommesse su combinazioni come scala, full e così via. In sintesi, si tratta di **eventi scollegati dal gioco** principale e, proprio per questa ragione, vengono chiamate "side bet".

Esistono molteplici side e altrettante ne verranno create. Ma ora, parlando di cose interessanti, alcune side sono estremamente **vulnerabili al conteggio**, permettendo di ottenere rendimenti orari molto alti, con rischi minori e investimenti altrettanto bassi. La vulnerabilità delle side è data principalmente da un fattore: queste spesso si basano, come detto in precedenza, su "eventi o combinazioni specifiche". Cosa intendiamo con "specifico"? Intendiamo che è possibile ottenere quell'evento o quella combinazione con un **ristretto numero di carte**. Per questa ragione, in alcune side, le carte estratte hanno un peso enorme sul vantaggio che possiamo ottenere.

Alla luce di ciò, possiamo dedurre che il punto fondamentale per sapere se una side è vulnerabile è comprendere la sua **specificità**. Una volta stabilita questa, dobbiamo analizzare il vantaggio standard del casinò sulla side. Per farlo, è necessario conoscere l'effettiva probabilità che l'evento si verifichi rispetto al pagamento.

Esempio: io, casinò, ti pago **19 a 1** ogni volta che fai **blackjack**. Perfetto. La probabilità di fare blackjack su 6 mazzi è del 4,74%.

Quindi:

Probabilità dell'evento \times Pagamento = return to player (RTP).

In questo caso: $4,74\% \times 20 = 94,8\%$ RTP.

(20 e non 19 perché viene considerata anche la propria puntata messa in gioco).

Ciò significa che, puntando su questa side, il nostro valore atteso è di **perdere il 5,2%** della nostra scommessa (100- 94,8).

Tuttavia, questo valore atteso, con il giusto conteggio, può facilmente essere stravolto a nostro favore, e in modo molto significativo.

Ora sappiamo che la **vulnerabilità** di una side dipende da:

- **Specificità**
- **Vantaggio del casinò**
- **Incertezza**

Ci resta solo da affrontare il terzo punto: la **deviazione standard**, cioè la dispersione rispetto al valore atteso. In parole semplici: l'**incertezza**.

L'incertezza, in modo molto semplificato, si misura sulla **probabilità** che l'evento si verifichi. Più l'evento è improbabile, maggiore sarà l'incertezza; al contrario, più l'evento è probabile, minore sarà l'incertezza. Gli eventi più probabili hanno un'incertezza più bassa, quindi il vantaggio diventa evidente più rapidamente. Eventi meno probabili richiedono volumi di gioco maggiori per "stabilizzare" i risultati e mostrare il nostro vantaggio.

Ricapitolando:

- Maggiore è la **specificità**, maggiore è il **vantaggio** che le carte ci danno man mano che vengono estratte.
- Minore è il **vantaggio della casa**, minore sarà il numero di **carte** necessario per ottenere un vantaggio.
- Minore è l'**incertezza**, minore sarà il **tempo** necessario per vedere concretamente il nostro vantaggio.

Tuttavia, per poter battere una side è necessario che il gioco preveda che le carte estratte viste non vengano rimesse in gioco. Di conseguenza, giochi come il baccarat o il blackjack con sabot manuali diventano ideali. Perciò sì, grazie alle side bet, anche il baccarat diventa battibile, e spesso molto battibile, così come il più famoso e blasonato blackjack, che oltre a essere profittevole nel gioco principale può esserlo anche nelle side.

Conteggio e trigger count

Le side bet, essendo svariate e in continua creazione, si riferiscono sempre a un certo tipo di eventi e combinazioni. Per questa ragione, il modo in cui questi si verificano cambia. Facciamo un esempio: supponiamo che una side bet paghi 10 unità ogni volta che la **prima carta** ricevuta giocando a blackjack è un **7**. In questo caso, ci serve che il mazzo sia ricco di 7 o che la proporzione di 7 sia alta. Ma come possiamo saperlo? Semplice: attraverso il conteggio. Se nel blackjack classico assegniamo un valore di **+1** alle carte che, se rimosse, avvantaggiano il giocatore, e **-1** alle carte che, se rimosse, lo svantaggiano, qui faremo lo stesso, ma con valori assegnati alle carte in relazione a ciò che ci interessa tracciare. Poiché dobbiamo tracciare i 7, assegniamo un valore di **-12** al 7 e **+1** a tutte le altre carte (la somma deve essere zero).

Sistema di conteggio:

- A/2/3/4/5/6/8/9/10/J/Q/K = +1
- 7 = -12

A questo punto, ci serve sapere qual è il **True Count** necessario affinché noi non perdiamo soldi ma al contrario ne guadagniamo puntando. Questo valore specifico viene generalmente chiamato **Trigger Count**. Per alcune side bet, calcolare il trigger count è complesso e richiede software specifici. In altre, come questa, il calcolo è più semplice: basta determinare quante carte estratte sono necessarie affinché la probabilità dell'evento, in relazione al pagamento, cambi a **nostro favore**. Con queste informazioni, potete tranquillamente comprendere o intuire quanto un gioco sia battibile, probabilmente più di tanti direttori e ispettori di casinò.

La mia principale fonte è **Eliot Jacobson** autore di libri e articoli sul tema, molti dei quali specifici su specifiche side, come quelle del baccarat.

La mia esperienza durante la docuserie

Le mie considerazioni le ho fatte nell'ultimo episodio della serie ma ci tengo che siano presenti anche qui.

L'esperienza del conteggio è stata **surreale**, complici le persone che ho coinvolto e gli eventi totalmente improbabili che si sono verificati. Ho passato un anno davvero particolare e ricco di ricordi, sia positivi che negativi. Quindi è senz'altro qualcosa che rifarei, pur cambiando molte cose.

Ma il mio obiettivo, oltre quello dell'esperienza, era produrre la docuserie. **Se l'obiettivo fosse stato economico avremmo fallito**, pur avendo studiato tutto nei minimi dettagli per quelle che erano le nostre possibilità e pur avendo con noi due contatori esperti e altre persone molto capaci.

Dove voglio arrivare; al fatto che se l'obiettivo è economico allora **sconsiglio** di perseguire questa strada. Ci sono troppe variabili fuori dal nostro controllo e questo alla lunga diventa molto frustrante. Se invece vuoi provare a fare qualcosa di diverso, mettendoti in gioco e mettendo alla prova le tua capacità mentali, con la possibilità di guadagnare anche qualcosa (o di **perderlo**) allora mi sembra più ragionevole. Ma sappi che statisticamente la maggior parte dei contatori **perde soldi**, anche di questo abbiamo spiegato le ragioni nella serie; quindi **non ti sentire speciale** e accetta che questa potrebbe essere la realtà.

Riguardo alla fattibilità di tutto ciò in Europa, se all'inizio pensavo non fosse più possibile, ho poi scoperto di **sbagliarmi**. Sì, negli Stati Uniti è tutta un'altra storia ma anche in Europa c'è un discreto numero di casinò battibili, alcuni dei quali li abbiamo scoperti dopo la serie (nel blackjack ma soprattutto nel baccarat) e ho scelto quindi di non andarci perché il mio obiettivo era ormai concluso. Il limite è che bisogna essere disposti a muoversi parecchio.

E sui paesi nello specifico dove siamo stati preferisco non esprimermi, sia perché abbiamo usato delle videocamere nascoste e, pur avendo censurato tutto, preferisco avere una tutela in più, e sia perché non voglio che il pubblico sappia esattamente dove sono i casinò battibili perché, in unione con questo manuale, sarebbe un invito a contare e non è quello che voglio. Come detto nella serie, in alcuni casi abbiamo detto il paese dove eravamo, in altri ne abbiamo inventato uno "verosimile".



Il commento di Tom

L'esperienza di Andrea, in termini di guadagni, rappresenta quella della stragrande maggioranza delle persone che si affacciano al conteggio: un mondo estremamente **altalenante** e spesso **non meritocratico**, dove l'incertezza regna sovrana. Un mondo reso famoso prevalentemente dai film, i quali mostrano solo una minima parte della realtà, romanzzando tutto il resto, esaltando il bello e idealizzando il brutto.

Non a caso, i casinò promuovono interi film, scene e leggende sul conteggio, poiché l'idea del "conteggio" **attira persone al gioco**. Ma la verità è che, per poter essere veramente profittevoli, c'è troppo da comprendere, sapere e vivere.

Quel "troppo", spesso, nessuno è pronto ad affrontarlo.

Io mi sono ritrovato a vincere, sì, e a vincere con il mio gruppo diverse centinaia di migliaia di euro, per questo, non posso disprezzare il conteggio. Tuttavia, la realtà non è questa.

Perciò **sconsiglio** vivamente di addentrarvi in questo angusto settore e vi invito a guardare i video di Andrea comprendendo quello che state vedendo, cioè quanto di più vero esista nel conteggio.

Quella è la realtà: varianza, sfortuna, ban e **soldi persi**.

Non io, i film o i racconti.

Un po' di domande frequenti

È illegale contare le carte?

Assolutamente **no**, ma essendo i casinò dei luoghi privati, questi possono rifiutarsi di offrirti un servizio, in questo caso di farti giocare a blackjack o addirittura di farti entrare.

Come capiscono chi è un contatore?

Principalmente notando le puntate che variano fino a raggiungere anche un 10/20x, ma anche facendo un check che l'aumento delle puntate è connesso ad un counting alto, così come vedendo chi gioca una strategia perfetta. Spesso sono aiutati da software che analizzano il gioco.

È pericoloso?

No, dopotutto siamo nel mondo reale, non in un film di Martin Scorsese. L'essere picchiati quando si viene sospettati di counting è una leggenda. Decenni fa erano più duri ma adesso le cose sono cambiate, quindi tranquillo/a: niente occhi neri, niente momenti di sudore freddo e niente martellate sulle mani (sempre citando Scorsese). Il massimo che possono farti è cacciarti dal casinò (o bandirti, impedendoti legalmente di tornare).

Quanto guadagna un card counter professionista?

Come abbiamo visto dipende dal Bet Spread, dall'abilità, dalle regole del tavolo e da molto altro. Se dobbiamo fare una stima, diciamo dai 50 ai 500\$ l'ora (in alcuni rari casi anche molto di più), quindi può comunque essere piuttosto profittevole. Ma non lo considero un business sostenibile e scalabile anche perché non si costruisce niente di valore ma si punta al mero guadagno.

Come allenarsi?

Si possono usare i casinò online (preferibilmente all'inizio senza giocare soldi reali) per fare pratica con tutti gli step, così come giocare con carte reali da soli a casa. Io ho usato il programma a pagamento di blackjack apprenticeship, con il quale mi

sono trovato molto bene. Un’alternativa è la loro app per smartphone, molto più economica ma comunque davvero ottima per aiutare a capire i propri errori.

Conclusioni

Qui si chiude questo nostro breve ma intenso percorso. Spero che il manuale ti sia stato utile e che tu abbia potuto trovare interesse nel capire come funziona questo mondo. Se deciderai mai di mettere in pratica tutto questo tieni bene a mente i contro che abbiamo visto (limitazioni geografiche, rischio di rovina, necessità di giocare con la massima precisione ecc.). Altrimenti, divertiti semplicemente quando ti può capitare di sfruttare le occasioni!

Chiudo dicendo che il materiale non finirebbe qui. Ci sono altre informazioni, strategie e precisazioni da imparare quindi, se hai intenzioni serie, non limitarti alla lettura di questo manuale. Qui sotto ti lascio alcune fonti utili, seppur datate, che io stesso ho usato per apprendere tutto ciò.

Con questo ci salutiamo, ti aspetto sui miei profili social.

Andrea

P.S. Non ti dimenticare di [Mnemonica](#) e di [Laser Focus](#) per portare al livello successivo le tue capacità mentali!

Bibliografia e Sitografia

- Il grande libro del blackjack e dei giochi da casinò di Dario De Toffoli: <https://amzn.to/3BIWCIM>
- Professional Blackjack di Stanford Wong: <https://amzn.to/3W6FJd7>
- Beat the dealer di Edward O. Thorp: <https://amzn.to/3v0RdTk>
- The 21st century card counter di Colin Jones: <https://amzn.to/3WcDxRd>
- Canale YouTube di Blackjack Apprenticeship: <https://www.youtube.com/@Blackjackapprenticeship>
- Sito web di Blackjack Apprenticeship: <https://www.blackjackapprenticeship.com/>

Glossario

- **Actual Value:** indicatore del guadagno preciso, si calcola dividendo il guadagno totale (o la perdita totale) con il totale delle ore giocate;
- **Bankroll:** il capitale a disposizione per giocare;
- **Bet Spread:** schema che indica le variazioni delle nostre puntate. Si calcola moltiplicando i valori del True Count con quelli della Betting Unit;
- **Betting Deviations:** variazioni delle proprie puntate;
- **Betting Unit:** l'unità che indica di quanto ridurre o aumentare la propria puntata a ogni modifica;
- **Blackjack:** punteggio pari a 21 ottenuti con un asso e una carta di valore 10 come prime due carte; prevede una ricompensa pari a 3:2 (o 6:5 in certi casi) della propria puntata;
- **Card Counting:** il conteggio delle carte da cui si ricava il Running Count;
- **Casinò online live:** casinò online in cui a dare le carte è un dealer in carne e ossa;
- **Coppie pure:** coppie senza assi;
- **CSM (Continuous Shuffle Machines):** macchinari che sostituiscono la shoe, nei quali vengono rimesse la carte dopo ogni turno per ottenere un mazzo di gioco costantemente mescolato;
- **DAS (Double After Splitting):** possibilità di raddoppiare dopo aver spartito;
- **Dealer:** la persona che dà le carte e, dunque, gioca nel ruolo del banco;
- **Deck Estimations:** stimare la quantità di mazzi (interi o non) presenti nella pila degli scarti;
- **Deck Penetration:** indica quanti mazzi vengono giocati prima di essere rimescolati;
- **Doubling on every hand:** possibilità di raddoppiare con qualsiasi mano;
- **ENHC (European No Hole Card) Blackjack:** il banco non riceve la seconda carta coperta ma riceve tutte le proprie carte dopo che i giocatori hanno fatto le loro scelte;
- **Expected Value:** guadagno orario medio di un tavolo, stimato per specifiche condizioni;
- **Playing Deviations:** strategie di gioco che si discostano da quella di base al variare del True Count;
- **Push:** situazione di parità tra il giocatore e il banco, che consente al primo di riprendersi la propria puntata senza vincere né perdere nulla;
- **Raddoppiare:** raddoppiare la propria puntata per farsi dare una sola carta dal banco e terminare il proprio turno;

- **RSA** (Resplitting Aces): possibilità di splittare due assi avendoli ricevuti in seguito ad un altro split;
- **Running Count**: rappresenta quante carte alte in più (o in meno, se il conto è negativo) ci sono tra quelle ancora da giocare, rispetto a un mazzo neutro. Si calcola con il card counting;
- **Sballare**: superare il 21 con la somma dei valori delle proprie carte, perdendo la mano e dunque la puntata;
- **Shoe**: il contenitore dal quale estraggono le carte;
- **Splittare**: dividere la propria mano di gioco in due distinte, nel caso in cui le due carte del giocatore abbiano punteggio uguale, giocando una quota pari a quella iniziale. A ogni carta ne verrà aggiunta una seconda ed entrambe le mani andranno giocate simultaneamente (in caso arrivi una terza carta dello stesso valore, è in genere possibile splittare nuovamente). Quando si splittano gli assi, invece, si riceve una sola carta senza possibilità di compiere altre scelte;
- **Strategia di base**: insieme delle mosse matematicamente più corrette per ogni situazione di gioco;
- **Surrender**: possibilità di arrendersi perdendo metà della propria puntata;
- **S17** (soft 17): il banco non chiede carta quando ha un asso e un 6;
- **True Count**: indica quante carte alte ci sono in più per ogni mazzo ancora da giocare. Si calcola facendo il rapporto tra il Running Count e i mazzi rimanenti;
- **2 Decks Games**: tavoli in cui si gioca con solo 2 mazzi;
- **6:5 Blackjack**: tavoli in cui un blackjack viene pagato 6:5 della puntata giocata invece di 3:2.

Tabelle

STRATEGIA DI BASE

La strategia di base è il primo step per imparare a vincere a blackjack. Imparandola perfettamente si può ridurre il vantaggio del banco a circa 0,5%, per poi superarlo con il conteggio delle carte e con gli altri passaggi.

COPPIE PURE											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
16	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
15	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
13	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C	
12	C	C	S	S	S	C	C	C	C	C	
11	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	
10	R	R	R	R	R	R	R	R	C	C	
9	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C	
8	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	

LEGENDA	C	Carta
	S	Stai
	R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta

COPPIE CON ASSO											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A,9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
A,8	S	S	S	S	Rs	S	S	S	S	S	
A,7	Rs	Rs	Rs	Rs	Rs	S	S	C	C	C	
A,6	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,5	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,4	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C	
A,3	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C	
A,2	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C	

C	Carta
S	Stai
R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta
Rs	Raddoppia se permesso, altrimenti stai

SPLITTARE											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
A,A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
T,T	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
9,9	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	
8,8	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	
7,7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
6,6	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	
5,5	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
4,4	N	N	N	Y/N	Y/N	N	N	N	N	N	
3,3	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
2,2	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	

Y	Splitta
Y/N	Splitta se il raddoppio dopo lo split è permesso, altrimenti non farlo
N	Non splittare

RESA (SE PERMESSA)											
CARTA DEL BANCO											
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	
16							ARR	ARR	ARR		
15									ARR		
14											

LEGENDA	ARR	Arrenditi
---------	-----	-----------

ASSICURAZIONE: DA NON PRENDERE



STRATEGIA DI BASE EUROPEA

Nel Blackjack giocato solitamente in Europa, il banco non riceve la seconda carta coperta, di conseguenza se ottiene un *blackjack* si scopre solo alla fine. Ci sono quindi alcune variazioni nella strategia.

COPPIE PURE												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
16	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C		
15	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C		
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C		
13	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C		
12	C	C	S	S	S	C	C	C	C	C		
11	R	R	R	R	R	R	R	R	C	C		
10	R	R	R	R	R	R	R	R	C	C		
9	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C		
8	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C		

LEGENDA	C	Carta
	S	Stai
	R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta

COPPIE CON ASSO												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
A,9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
A,8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
A,7	S	Rs	Rs	Rs	Rs	S	S	C	C	C		
A,6	C	R	R	R	R	C	C	C	C	C		
A,5	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C		
A,4	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C		
A,3	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C		
A,2	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C		

LEGENDA	C	Carta
	S	Stai
	R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta
	Rs	Raddoppia se permesso, altrimenti stai

SPLITTARE												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
A,A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	H	
T,T	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
9,9	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	
8,8	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	
7,7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	
6,6	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	N	
5,5	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
4,4	N	N	N	Y/N	Y/N	N	N	N	N	N	N	
3,3	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	N	
2,2	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	N	

LEGENDA	Y	Splitta
	Y/N	Splitta se il raddoppio dopo lo split è permesso, altrimenti non farlo
	N	Non splittare

RESA (SE PERMESSA)												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
17										ARR		
16										ARR	ARR	ARR
15										ARR	ARR	
14										ARR	ARR	
13										ARR		
12										ARR		
7										ARR		
6										ARR		
5										ARR		
8,8										ARR	ARR	

LEGENDA	ARR	Arrenditi
---------	-----	-----------

ASSICURAZIONE: DA NON PRENDERE

DEVIAZIONI CLASSICHE

I numeri rossi indicano le cifre che il *true count* deve raggiungere per deviare dalla strategia di base.

- "+" dopo la cifra indica che la deviazione avviene da quel *true count in su*.
- "-" dopo la cifra indica che la deviazione avviene da quel *true count in giù*.
- 0- indica che la deviazione avviene con un qualsiasi *running count* negativo.
- 0+ indica che la deviazione avviene con un qualsiasi *running count* positivo.

COPPIE PURE

CARTA DEL BANCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
16	S	S	S	S	S	C	C	4+	0+	3+
15	S	S	S	S	S	C	C	C	4+	5+
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C
13	1-	S	S	S	S	C	C	C	C	C
12	3+	2+	0-	S	S	C	C	C	C	C
11	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
10	R	R	R	R	R	R	R	4+	3+	
9	1+	R	R	R	R	3+	C	C	C	C
8	C	C	C	C	2+	C	C	C	C	C

LEGENDA C Carta

S Stai

R Raddoppia se permesso, altrimenti carta

COPPIE CON ASSO

CARTA DEL BANCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
A,9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
A,8	S	S	3+	1+	0-	S	S	S	S	S
A,7	Rs	Rs	Rs	Rs	Rs	S	S	C	C	C
A,6	1+	R	R	R	R	C	C	C	C	C
A,5	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C
A,4	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C
A,3	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C
A,2	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C

C	Carta
S	Stai
R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta
Rs	Raddoppia se permesso, altrimenti stai

SPLITTARE

CARTA DEL BANCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
A,A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
T,T	N	N	6+	5+	4+	N	N	N	N	N
9,9	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
8,8	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
7,7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N
6,6	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N
5,5	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N
4,4	N	N	N	Y/N	Y/N	N	N	N	N	N
3,3	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N
2,2	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N

Y	Splitta
Y/N	Splitta se il raddoppio dopo lo split è permesso, altrimenti non farlo
N	Non splittere

RESA (SE PERMESSA)

CARTA DEL BANCO

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
17										
16										
15							4+	-1-	ARR	ARR
14								2+	0-	-1+

LEGENDA	ARR	Arrenditi
---------	-----	-----------

ASSICURAZIONE: PRENDERLA DAL TRUE 3+



DEVIAZIONI EUROPEE

I numeri rossi indicano le cifre che il *true count* deve raggiungere per deviare dalla strategia di base.

"+" dopo la cifra indica che la deviazione avviene da quel *true count* in su.

"-" dopo la cifra indica che la deviazione avviene da quel *true count* in giù.

0- indica che la deviazione avviene con un qualsiasi *running count* negativo.

0+ indica che la deviazione avviene con un qualsiasi *running count* positivo.

COPPIE PURE												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
17	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
16	S	S	S	S	S	C	C	4+	0+	C		
15	S	S	S	S	S	C	C	C	3+	C		
14	S	S	S	S	S	C	C	C	C	C		
13	-1	S	S	S	S	C	C	C	C	C		
12	3+	2+	0-	S	S	C	C	C	C	C		
11	R	R	R	R	R	R	R	R	4+	C		
10	R	R	R	R	R	R	R	-1-	C	C		
9	1+	R	R	R	R	3+	C	C	C	C		
8	C	C	C	C	2+	C	C	C	C	C		

COPPIE CON ASSO												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
A,9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S		
A,8	S	S	3+	1+	1+	S	S	S	S	S		
A,7	0+	Rs	Rs	Rs	Rs	S	S	C	C	1+		
A,6	1+	R	R	R	R	C	C	C	C	C		
A,5	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C		
A,4	C	C	R	R	R	C	C	C	C	C		
A,3	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C		
A,2	C	C	C	R	R	C	C	C	C	C		

C	Carta
S	Stai
R	Raddoppia se permesso, altrimenti carta
Rs	Raddoppia se permesso, altrimenti stai

SPLITTARE												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
A,A	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	H	
T,T	N	N	6+	5+	4+	N	N	N	N	N		
9,9	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N		
8,8	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N		
7,7	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N		
6,6	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N		
5,5	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N		
4,4	N	N	3+/N	Y/N	Y/N	N	N	N	N	N		
3,3	0-/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N		
2,2	Y/N	Y/N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N		

LEGENDA	Y	Splitta
	Y/N	Splitta se il raddoppio dopo lo split è permesso, altrimenti non farlo
	N	Non splitta

RESA (SE PERMESSA)												
CARTA DEL BANCO												
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A		
17										5+	ARR	
16										4+	-1-	ARR
15										2+	ARR	ARR
14										-1-	ARR	
13										3+	ARR	
12												ARR
7											-1-	
6											0-	
5											2+	
8,8											ARR	ARR

LEGENDA	ARR	Arrenditi
---------	-----	-----------

ASSICURAZIONE: PRENDERLA DAL TRUE 3+

