

Só joguei no Blackjack e Craps, e jogo pelo livro, por isso, saí a ganhar.

Scott Caan



III. Jogar Blackjack

Lição 1: Noções básicas: O Blackjack é conhecido por vezes como o 21 pois o objectivo básico deste jogo é as cartas atingirem este total.

O seu objectivo primordial é chegar mais perto deste valor do que o negociador, mas sem o ultrapassar. Está apenas a jogar contra as cartas deste último e não contra as dos outros jogadores. O negociador estabelece algumas regras de jogo, a cumprir para não haver problemas com o negociador ou com os outros jogadores da mesa que vêm o seu jogo. Se estiver a jogar um jogo com seis ou oito baralhos de cartas, todas estarão voltadas para cima, excepto a primeira carta do negociador.

Nos jogos onde se usem menos baralhos, normalmente as cartas estão voltadas para baixo. Independentemente das suas cartas estarem ou não voltadas para cima, não tenha receio de mostrar as suas cartas ao negociador ou aos outros jogadores, de forma a poder fazer questões. No Blackjack, apenas importa o valor das cartas e não os naipes. As cartas de 2 a 9 valem o seu número. Se tiver um 6 e um 8, então a sua mão vale $6 + 8 = 14$. Quer o 10, Valete, Rainha e Rei valem 10. Se tiver um 10 e um

Rei, então a sua mão vale $10 + 10 = 20$. Se tiver um 5 e um Valete então a sua mão vale $5 + 10 = 15$.

O Ás pode-se contar 1 ou 11, dependendo das suas outras cartas. Se tiver um 6 e um Ás, a sua mão pode valer 7 ou 17. Se ficar por aqui, a sua mão valerá 17. Imaginemos que lança outra carta e sai um 8. Tem agora um 6, um 8 e um Ás. Esta mão vale $6 + 8 + 1 = 15$. Neste caso o Ás tem que valer 1 caso contrário resultaria em $6 + 8 + 11 = 25$, o que ultrapassa o 21 e significa uma mão perdedora, independentemente das cartas do negociador. "Busting" é o termo utilizado quando se ultrapassa 21. Significa que perdeu a mão, mesmo que tenha acontecido o mesmo com o negociador.

No caso mencionado anteriormente ($6 + \text{Ás} = 17$) estamos perante um 17 "suave". Este total acontece quando tem uma mão com um Ás que pode valer 1 ou 11 sem resultar em passar os 21. Se adicionasse 10 Á mão anterior ($6 + 10 + \text{Ás} = 17$) teria um 17 "difícil". Neste caso, o Ás vale apenas 1 para evitar-se passar os 21. Com um resultado "suave" pode sempre jogar outra carta sem receio de ultrapassar. As apostas começam à esquerda do negociador e seguem em sentido horário. O negociador faz duas jogadas, começando por dar uma carta a cada jogador e depois a si próprio, com a face voltada para baixo. Na segunda jogada, o negociador entregará novamente uma carta a cada jogador e depois a si próprio uma segunda carta, desta vez com a face voltada para cima.

Porém, da Europa para a Austrália as regras variam, pois o negociador pode jogar a sua primeira carta com a face voltada para cima e jogar a sua segunda carta após os outros jogadores terminarem as suas jogadas. Chama-se a isto "Regra Europeia No Hole Card". Em jogos onde as cartas dos jogadores estão voltadas para cima, os jogadores não deverão tocar nas suas cartas. Nos jogos onde as cartas estão voltadas para baixo, os jogadores têm as cartas na mão. Só poderá tocar nas cartas que outro jogador já tenha tido e tem que colocar as suas cartas sobre a mesa. Quaisquer cartas posteriores serão jogadas voltadas para cima, sobre a mesa, e não devem ser escolhidas.

As jogadas começam à esquerda do negociador e desenvolvem à volta da mesa da mesma forma que a atribuição das cartas. Algumas destas regras podem soar estranhas mas previnem a batota. Se for novo nestas andanças, antes de começar a jogar observe primeiro outros jogadores. Parte da beleza do Blackjack é o facto de jogar apenas contra o negociador e este ter que jogar de uma forma específica. Existem duas variações normais às regras que ditam a forma de agir do negociador.

1. O negociador permanece em todos os 17

Nesta variante, o negociador tem que continuar a aceitar cartas, até ter um total de 17 ou mais. Isto inclui as combinações "suaves".

2. O negociador atinge 17 "suave"

Neste caso, o negociador irá "bater" sempre em qualquer valor inferior a 17 e atingirá um 17 "suave". Por exemplo: se o negociador tem um 3 e um Ás o negociador terá um total de $3 + 11 = 14$, inferior a 17. Se o negociador tiver um 3 terá, $3 + 11 + 3 = 17$. Sob esta variante, o negociador atinge novamente porque é um 17 "suave". Esta variante é menos comum que a primeira.

Em qualquer variante, o negociador não tem influência sobre se deita ou não uma carta. Se tiver 20 e o negociador tiver 18, ele terá que parar apesar de você ter a mão vencedora. O negociador pode também ultrapassar os 21. Neste caso, todos os jogadores que não ultrapassaram este valor têm uma mão vencedora. Quando tem um mesmo resultado que o negociador tem o que se chama "push." (empate). Nesta situação, o negociador deixará a sua aposta na mesa, por isso não ganha nem perde.

Uma vitória com uma jogada de cartas normal dar-lhe-á um retorno em dinheiro, se apostar \$10 ganha \$10. As exceções a esta situação são o "Blackjack" e "insurance" discutidos mais tarde. A "mão" mais desejada é o Blackjack. Um Blackjack é uma mão onde as suas duas cartas originais são um Ás e uma carta com valor 10, que pode ser quer um 10, Valete, Rainha ou Rei. O Blackjack paga normalmente probabilidades de 3 para 2. Por isso, se aposta \$10 e tem um Rei e um Ás, o negociador pagar-lhe-á \$15. O Blackjack de um jogador bate qualquer total do negociador mais do que a situação contrária. Se o negociador também tem um Blackjack, está-se perante um empate e o jogador mantém o seu dinheiro. Normalmente o negociador paga imediatamente o seu Blackjack vencedor, quando for a sua vez de jogar. Se estiver a jogar um jogo onde as cartas estão voltadas para baixo, deverá mostrar o seu Blackjack ao negociador quando chegar a sua vez.

Na sua essência, o Blackjack é um jogo bastante simples, tendo apenas algumas regras básicas que deve conhecer antes de começar a jogar. **Começar a Jogar** – Antes das cartas serem deitadas, o jogador tem que apostar. Fá-lo ao colocar a sua aposta no espaço designado em frente à sua posição na tabela. O negociador entrega então duas cartas a cada um dos jogadores, e duas para o próprio. Uma das cartas está voltada para cima e a outra para baixo. As cartas dos jogadores são deitadas de qualquer forma. Os Reis, Rainhas e Valetes valem 10, os Ases valem 1 ou 11, dependendo das outras cartas da jogada, e todas as restantes valem pelo seu número.

Blackjack – Um jogador ganha se tiver como primeiras cartas um Ás e um 10, ou uma carta numérica. Mas, se o negociador também tiver um Blackjack, dá-se um empate. Um Blackjack vencedor paga ao jogador probabilidades de 3 para 2.

Bater – Significa deitar uma outra carta, que o jogador recebe ao colocar as suas restantes cartas na mesa num jogo com as mesmas voltadas para baixo ou com os seus dedos num jogo com a face voltada para cima. Se o jogador ultrapassar 21, entrega imediatamente as suas cartas e perde a aposta.

Stand – Significa que o jogador não recebe mais cartas, que este indica ao colocar as suas cartas por debaixo da sua aposta num jogo de cartas voltadas para baixo ou ao mover a sua mão numa direcção horizontal num jogo com a face voltada para cima.

Double Down – o jogador pode dobrar a aposta nas suas primeiras duas cartas e pedir uma carta adicional apenas para melhorar a sua mão. Essencialmente, o jogador diz que pode vencer a mão do negociador apenas com uma carta adicional.

Splitting Pairs – se as primeiras duas cartas recebidas por um jogador forem um par, podem dividir-se em duas mãos, e apostar-se a mesma quantia em cada uma depois se jogarem separadamente. Se um jogador divide Ases, recebe apenas uma carta adicional por cada Ás. Depois da divisão, uma combinação Ás-10 conta como 21 e não como Blackjack.

Insurance – se a carta de topo do negociador for um Ás, o jogador poderá ter que fazer uma aposta que não exceda metade da sua aposta original. Se a carta inferior do negociador for um 10 ou qualquer carta numérica, o jogador ganha 2 para 1. Qualquer outra carta significa a vitória do negociador. Esta aposta separa-se da aposta inicial do jogador.

Surrender – Quando permitido, o jogador pode desistir das suas duas primeiras cartas e perder apenas uma metade da sua aposta original.

Regras do Negociador – o negociador tem que jogar em 16 e ficar no 17. Em alguns casinos e também online, o negociador tem que apostar no 17 "suave".

Estratégia básica O conceito de Blackjack reside no uso da matemática da probabilidade para redução da margem da casa ao mínimo, que pode chegar a 0,5%. Esta estratégia deverá sempre limitar a vantagem da casa mas a sua eficácia irá depender das variações das regras e do número de baralhos utilizados. Por exemplo, terá maior vantagem num casino que lhe permita dobrar a sua aposta original após uma divisão. A vantagem do casino será tanto maior quanto mais forem os baralhos utilizados. Este curso explica a estratégia básica do Blackjack utilizada em quatro ou mais baralhos, sendo utilizados quando consegue um 17 "suave". A estratégia divide-se em três diferentes secções: totais difíceis, totais suaves, e pares. A estratégia básica dependerá por vezes das variações de regras na sua mesa.

Lição 2: Estratégia básica de Blackjack para totais difíceis se tiver um total de 8 ou menos:

Peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total difícil de 9:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tem uma carta de topo de 2,7,8,9,10 ou Ás.

Se o negociador tem um 3, 4, 5 ou 6 então dobre a sua aposta se permitido, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total difícil de 10:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 10 ou Ás.

Se o negociador tem um 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9 então dobre a sua aposta se permitido. Caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total difícil de 11:

Bata se o negociador tiver um Ás. Se o negociador tem 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ou 10 então dobre a sua aposta se permitido,

Se tiver um total difícil de 12:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver 2, 3, 7, 8, 9, 10 ou Ás. Assegure o seu total se o negociador tiver um 4, 5 ou 6.

Se tiver um total difícil de 13 ou 14:

Assegure o seu total se o negociador tiver um 2, 3, 4, 5 ou 6.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 7, 8, 9, 10 ou Ás.

Se tiver um total difícil de 15:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 7, 8, 9 ou Ás. Se o negociador tiver um 10 então desista se permitido, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total difícil de 16:

Assegure o seu total se o negociador tiver 2, 3, 4, 5 ou 6.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 7 ou 8.

Se o negociador tiver um 9, 10 ou Ás então desista se permitido, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total difícil de 17 ou maior:

Não peça mais cartas.

Lição 3: Estratégica Básica de Blackjack Para totais suaves

Se tiver totais suaves Ás 2 ou Ás 3:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver uma carta de topo de 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10 ou Ás.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 5 ou 6 e então dobre a sua aposta se permitido, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total suave Ás 4 ou Ás 5:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 2, 3, 7, 8, 9, 10 ou Ás. Se o negociador tiver um 4, 5 ou 6 então dobre a sua aposta se permitido, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total suave Ás 6:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 2, 7, 8, 9, 10 ou Ás. Se o negociador tiver um 3,4,5 ou 6 então dobre a sua aposta se permitido, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um total suave Ás 7:

Assegure o seu total se o negociador tiver um 2, 7 ou 8.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 9,10 ou Ás.

Se o negociador tiver um 3, 4, 5 ou 6 então dobre a sua aposta se permitido, caso contrário assegure o seu total.

Se tiver um total suave Ás 8, Ás 9 ou Ás 10:

Não peça mais cartas.

Lição 4: Pares Básicos Estratégicos do Blackjack

Se tiver um par de 2 ou 3:

Se o negociador tiver uma carta superior de 2 ou 3 então divida a mão se tiver a hipótese de dobrar a aposta após a divisão, senão peça sempre uma outra carta. Divida a mão se o negociador tiver um 4, 5, 6 ou 7.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 8, 9, 10 ou Ás.

Se tiver um par de 4:

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 2, 3, 4, 7, 8, 9,10 ou Ás. Se o negociador tiver um 5 ou 6 então divida se permitido para dobrar após uma divisão, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Se tiver um par de 5:

Dobre a sua aposta se o negociador tiver um 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 10 ou Ás.

Se tiver um par de 6:

Se o negociador tem um 2 então divida a mão se for permitido dobrar a aposta depois de uma divisão, caso contrário peça sempre uma outra carta.

Divida a aposta se o negociador tiver um 3, 4, 5 ou 6.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 7, 8, 9, 10 ou Ás.

Se tiver um par de 7:

Divida a aposta de o negociador tiver um 2, 3, 4, 5, 6 ou 7.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 8,9,10 ou Ás.

Se tiver um par de 8:

Divida sempre.

Se tiver um par de 9:

Divida se o negociador tiver um 2, 3, 4, 5, 6, 8 ou 9.

Peça sempre uma outra carta se o negociador tiver um 7,10 ou Ás. Se tiver um par de 10 não peça mais cartas.

Se tiver um par de Ases:

Divida sempre.

OUTRAS DICAS:

Utilize a cábula do Blackjack para saber o bom e o menos bom deste jogo. Não deverá guiar as suas decisões mas poderá ser uma grande referência para comprovar estatisticamente qual o melhor passo. As mesas de Blackjack não se regem pelas mesmas regras. Algumas combinações têm diferentes recomendações dependendo das regras da sua mesa.

Tenha a certeza que conhece as regras antes de consultar a cábula. A que se segue aplica-se ao Blackjack standard, com quatro ou mais baralhos, e um negociador que consegue um 17 "suave". Esta é a regra básica do Blackjack, adaptável a variações. A primeira coluna representa as suas duas primeiras cartas. A linha de topo representa a carta de topo do negociador.

A seguir, encontra uma pequena lista de dicas, como suplemento à estratégia básica do Blackjack. Siga estas dicas para uma orientação mais geral e para obter conselhos de jogadores mais experientes.

- Divida sempre os 7 contra uma carta do negociador de igual valor ou inferior.
- Divida sempre Ases e 8, independentemente da carta de topo do negociador.
- Não aceite mais cartas num 17 "difícil" ou superior

Ás, 2	H	H	H	DD	DD	H	H	H	H	H
Ás, 3	H	H	H	DD	DD	H	H	H	H	H
Ás, 4	H	H	DD	DD	DD	H	H	H	H	H
Ás, 5	H	H	DD	DD	DD	H	H	H	H	H
Ás, 6	H	DD	DD	DD	DD	H	H	H	H	H
Ás, 7	S	DS	DS	DS	DS	S	S	H	H	H
As, 8	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
As, 9	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
2,2	SH	SH	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H
3,3	SH	SH	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H
4,4	H	H	H	SH	SH	H	H	H	H	H
5,5	DD	DD	DD	DD	DD	DD	DD	DD	H	H
6,6	SH	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H	H
7,7	SP	SP	SP	SP	SP	SP	H	H	H	H
8,8	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP
9,9	SP	SP	SP	SP	SP	S	SP	SP	S	S
10,10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Ás,Ás	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP	SP
H	Carta Adicional									
S	Não aceitar mais cartas									
DD	Dobrar a aposta inicial									
SP	Divisão									
SH	Divisão se permitido dobrar depois da mesma. Se não for possível aceitar mais uma carta									
DS	Dobrar a aposta, se permitido. Se não for então não aceitar mais cartas									
XH	Não jogar a mão. Se não então peça outra carta									

Probabilidades do Blackjack

As probabilidades do Blackjack dependem do tipo de variação de regras sob as quais joga. Com um único baralho standard a casa tem uma vantagem de

0.05%. Quaisquer variações terão um efeito no retorno esperado pelo jogador.

Uma "five card Charlie" é um vencedor automático ou qualquer mão de cinco cartas que não tenha ultrapassado os 21. Esta regra não se aplica depois da divisão ou se o negociador tiver um Blackjack. É raro encontrar um casino que ofereça estas soluções. O "six" e "seven" card Charlie" são variações semelhantes com seis e sete cartas respectivamente.

No Blackjack europeu e em muitos casinos online o negociador não verifica por um Blackjack depois de entregar as cartas. Refere-se isto como a regra "no-peek", porque o negociador não espreita para ver se tem um Blackjack. Neste caso, depois dos jogadores fazerem as suas apostas, se o negociador tiver um Blackjack, então o jogador perde a aposta no valor total, incluindo a aposta adicional se o jogador tiver dobrado ou dividido.

Muitos casinos têm a indicação blackjack "Single Deck". Porém, num letreiro muito mais pequeno diz, "Blackjack paga 6 para 5." Apesar dos 6-5 no Blackjack custar ao jogador um adicional 1.39%, para uma vantagem total de 1.44%. em algumas mesas um jogador de Blackjack ganha sempre, o que desce a vantagem da casa em 0.21% para 1.23%. De qualquer forma é um mau Blackjack.

A tabela seguinte mostra o efeito no retorno do jogador sob várias variações das regras tendo em consideração ajustamentos próprios da estratégia básica. Estas mudanças são relativas Às seguintes regras: 8 baralhos, o negociador permanece num 17 "suave", o jogador pode dobrar quaisquer duas primeiras cartas, o jogador pode dobrar após dividir uma mão em duas, o jogador pode ir até 4 mãos. Estas são as regras standard, que originam um retorno para o jogador de -0.43%.

Variação de Regras	Efeito
Five card Charlie	+1.46%
Desistência inicial contra um Ás	+0.39%
Desistência inicial contra um dez	+0.24%
Player pode jogar para dividir Ases	+0.19%
Six card Charlie	+0.16%
Jogador pode re-dividir Ases	+0.08%
Desistência tardia contra 10	+0.07%
Seven card Charlie	+0.01%
Desistência tardia contra Ás	+0.00%
Re-dividir para apenas duas mãos	-0.01%
Regra No-peek rule: Mostrar o Ás	-0.01%
O jogador pode apenas dobrar em 9, 10 ou 11	-0.09%

Regra no-peek: Mostrar o dez	-0.10%
O jogador poderá não re-dividir	-0.10%
O jogador poderá não dobrar após dividir	-0.14%
O jogador poderá dobrar apenas em 10 ou 11	-0.18%
O negociador aposta em 17 "suave"	-0.22%
O Blackjack paga 6-5	-1.39%
O jogador perde 17 empates	-1.87%
O jogador perde 17,18 empates	-3.58%
O jogador perde 17-19 empates	-5.30%
O jogador perde 17-20 empates	-8.38%
O jogador perde 17-21 empates	-8.86%

Más Estratégias

Seguem-se algumas más estratégias frequentes nas mesas de Blackjack; Nunca Rebente, Imitar o Negociador, e Assegurar sempre Dez no Buraco. Pense duas vezes antes de as usar.

Ao usar a Estratégica Básica de Blackjack, a vantagem da casa é de apenas 0.43%

Nunca Rebente

Esta estratégia assume que o jogador nunca atinge 12 ou mais. O conceito é que a mão do jogador nunca ultrapassará os 21. Isto resulta numa vantagem para a casa de 3.91%.

Imitar o Negociador

Esta estratégia assume que o jogador atingirá sempre 16 ou menos e permanecer num 17 ou mais incluindo o 17 "suave". O jogador segue as regras do negociador. Isto resulta numa vantagem para a casa de 5.48%.

Assegurar sempre Dez no Buraco

Esta estratégia altera a estratégia básica do Blackjack para assumir que a carta inferior é sempre um Dez. O jogador assume que o negociador está a esconder um dez. Isto resulta numa vantagem para a casa de 10.03%.

Pode Realmente Ganhar!

É um facto que a sorte é importante no Blackjack mas porque não colocar a probabilidade do seu lado? É possível ganhar com uma das estratégias mencionadas mas terá muito mais oportunidade se cumprir as regras básicas. Existem imensos jogadores bem sucedidos pelo que **você** pode ser um deles.