

# A Blackjack alapjai



Amit mindenképpen tudnod kell

## Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék	2. oldal
Jogi nyilatkozat	4. oldal
Ajánlás	5. oldal
Köszönetnyilvánítás	6. oldal
El szó	7. oldal
Egy téveszme eloszlatása	11. oldal
01. A blackjack szabályai	13. oldal
02. Hogyan gy zhetjük le a kaszinót	18. oldal
03. Az alapstratégia	21. oldal
04. Az alapstratégia megtanulása	30. oldal
05. A kártyaszámolás	34. oldal
06. A kártyaszámoló rendszerek bemutatása	40. oldal
07. A kártyaszámolás alapjainak megtanulása	62. oldal
08. Kártyaszámolás a gyakorlatban	67. oldal
09. Pénzkezelés 1. rész	78. oldal
10. Pénzkezelés 2. rész	85. oldal
11. Alapstratégia variációk	96. oldal
12. A játék kiértékelése	104. oldal
13. A megfelelő lelki beállítottság	111. oldal

14. Hogyan álcázd magad	115. oldal
15. Játék több kézzel	119. oldal
16. Csapatjáték	126. oldal
Játékszenvedély	138. oldal
Felhasznált irodalom	148. oldal
El készületben	149. oldal

## Jogi nyilatkozat

Minden jog fenntartva.

Ez az elektronikus könyv bármely ingyenes tartalom megosztó oldalon közzétehető.

Mindenki számára ingyenesen letölthető, szabadon másolható, terjeszthető.

Pénzért és egyéb szolgáltatások ellenében nem értékesíthető.

A könyv és annak egyes részei szabadon felhasználhatóak, azzal a feltétellel, hogy a felhasználó forrásként ezt a könyvet, és a [www.blackjackmagyarul.blogspot.com](http://www.blackjackmagyarul.blogspot.com) oldal címét feltünteti.

A könyv bármilyen tartalmi, vagy egyéb formai változtatása tilos.

Ez a könyv nem tekinthető semmilyen hivatalos oktató, vagy tájékoztató anyagnak.

A szerző a könyvben leírt módszerek felhasználásból eredő anyagi, és egyéb károkért semmilyen felelősséget nem vállal!

Az olvasó ezt a nyilatkozatot tudomásul veszi, és elfogadja.



Karolnak,

Ádámnak,

Bencének

és

az olvasónak, azaz NEKED!

Külön köszönetemet szeretném kifejezni,

Mrs. J.M-nek

a helyes gondolkodásmód megtanításáért,

Mr. B.C-nek,

aki nélkül a mozaikdarabkák soha nem állhattak volna össze!

## El szó

„Nem is annyira a pénzért.  
Az soha nem számított.  
Nagyrészt, inkább a győzelem érzéséért.  
Amit Dávid érezhetett, amikor legyőzte Góliátot.”  
Dr. Edward O. Thorp - Beat The Dealer

Kedves olvasó!

Sok szeretettel üdvözöllek, és köszönöm, hogy letöltötted, ezt a könyvet!

2009 októberében indítottam el a blogomat, azzal a céllal, hogy akik érdeklődnek a téma iránt, azokkal megismertessem, mi is a valóság a blackjackel kapcsolatban.

Habár hazánkat is utolérte a texas hold'em pókerőrület, létezik egy szekebb, de annál kíváncsibb réteg, akik a blackjack iránt mutatnak érdeklődést. Jó néhányan pedig a népszerű, 21 Las Vegas Ostroma című filmet megnézve kezdtek el érdeklődni a játék iránt.

A blogon közreadtam egy 16 részből álló sorozatot, amelyben a játék alapjait írtam le, úgy hogy azt bárki képes legyen otthon gyakorolva elsajátítani. Ez a könyv ezt a 16 fejezetből álló sorozatot tartalmazza. Azokat a legfontosabb részeket, amelyeket mindenkinek érdemes tudnia, aki a blackjackel foglalkozik!

Természetesen, itt-ott megtoldottam, hozzáírogattam, tehát aki végigragta magát a blogon megjelent fejezeteken, annak is érdemes lehet beleolvasnia, de az alapjai ugyanazok.

Mielőtt gyanakodni kezdenél, és valami átverést láttartanál, rögtön az elején közlöm:

Nem akarlak rávenni arra, hogy bármit is megvásárolj, vagy bárhová is beregisztrálj!

Nem akarom elkérni az e-mail címedet, hogy mindenféle szemetet küldözgessek!

Nem akarom elkérni a telefonszámodat, hogy vasárnap ebédidben zaklassalak különféle „kihagyhatatlan” ajánlatokkal!

Célom, ezzel a könyvel csupán annyi, hogy, azok, akik kíváncsiak arra, hogyan is kell ezt a játékot sikeresen = nyereségesen játszani, azok számára teljesen ingyenesen álljon rendelkezésre egy útmutató, ami a valóságot tartalmazza, és nem pusztá nyereségvágyból fakadó hazugságot.

Habár nem ez volt az első magyar nyelvű oldal, és e-könyv, ami a blackjackkel kapcsolatos, úgy gondolom tudtam, és tudok újdonságot mutatni a kíváncsiskodóknak.

A legtöbb oldalon bemutatják ugyan az alapstratégiát, röviden, tömören írnak a kártyaszámolásról, és még röviden belemennek (ha belemennek) a tétrakási stratégiába is.

Azokról a módszerekről viszont, amik ezek magtanulásához szükségesek, továbbá, hogy miért is kell azt tennünk amit, hogy a játék sikeres legyen, valamiért mélyen hallgatnak.

Egyes állítások, pedig teljesen pontatlanok, és a játék valódi természetéről, és veszélyeiről szinte szó sem esik.

Továbbá jó néhányan hitegetik még a hozzá nem értőket azt állítva, hogy az internetes kaszinók megverhetők, könnyű pénzkereseti lehetőséget látva más emberek átverésében.

Éppen ezért szükségesnek találtam, hogy ebben a könyvben a 16 rész mellett az Egy téveszme elosztatása és a Játékszenvedély című fejezeteket is megjelentessem, amelyekben felfedem, miért lehetetlen legyőzni a gépi internetes kaszinókat, és felhívni mindenki figyelmét a szenvedélybetegség veszélyeire.

A blogon találhatsz még néhány más, cikket is.

Ebben a könyvben csak és kizárólag azt a tudást igyekeztem összegyűjteni, amit mindenképpen tudnod kell, mielőtt a kaszinóban akarnál blackjackezni.

A könyvben leírt módszerek, ugyan szigorúan a matematikára épülnek, de ettől függetlenül senkinek nem kell emiatt aggodalmaskodnia. Nem kell Nobel díjas atomfizikusnak lenned ahhoz, hogy elsajátítsd, és kifejleszd magadban a nyerni tudáshoz szükséges képességeket.

Ahol viszont szükséges, ott igyekszem érthetően elmagyarázni az adott matematikai fogalmat, úgy hogy bárki képes legyen azt megérteni. Minden hétköznapi, átlagos ember képes ezt megtanulni.

Ezeket a matematikai fogalmakat **kék** színnel jelöltem meg. Természetesen nem szükséges megtanulnod, de érdemes lehet elolvasnod, hogy jobban megértsd miről is van szó. A felsorolt módszereket ezek ismerete nélkül is használni tudod majd.

Azokban a fejezetekben, ahol szükségesnek láttam igyekeztem a szóbeli leírás mellett példákon keresztül bemutatni, hogy miről is van szó.

A fontosabb tudnivalókat pedig, **piros** színnel jelöltem meg.

Elsőként lapozd végig ezt a könyvet szépen lassan, és ha valami megragadja a figyelmedet, olvass bele bátran néhány mondat erejéig.

Utána kezd el olvasni a könyvet a legelejétől. Mindig csak egy fejezetet olvass el, ne többet.

Miután elolvastad, állj meg és foglald össze magadnak azt, amit lényegesnek tartasz!

Akár ki is jegyzetelheted, külön egy szöveges fájlba, vagy írd ki papírra.

A leírt gyakorlatokat sorban végezd el a könnyebbektől a nehezebbek felé haladva!

Ha valami mégsem lenne érthető, lépj velem kapcsolatba a

**blackjackmagyarul@gmail.com**

e-mail címen.

Minden levélre válaszolok!

Továbbá, nagyra értékelném, ha a blogon, a könyvet bemutató,

**A blackjack alapjai**

című rész végén, a hozzászólásokban, aki csak tehetné, leírná a véleményét a könyvről.

Minden építő jellegű kritikát előre is köszönök!

Tehát

OLVASD,

ÉLVEZD,

és ha akarsz,

HASZNÁLD!

*El Finito*

## Egy téveszme eloszlátása

Utolsó jó tanács a degenerált játékgépezőnek,  
akik azt hiszik, hogy képesek legyőzni a félkarú rablót.  
Négy szó:  
"Ezt nem lehet megtenni!"  
John Scarne

Tehát, rögtön az elején, mielőtt bármilyen félreértés történne, szeretnék megcáfolni egy téves elméletet.

Jó néhányan kérdezték már tőlem, és néhány internetes oldal még mindig azt állítja, hogy az online kaszinók megverhetőek.

Nos, ez pedig egy elég súlyos tévedés, ami aztán pénzben mérhető hibákhoz vezethet. Vannak olyan oldalak, melyek büszkén hirdetik, hogy megtalálták a pénzkereset egy biztos forrását, a tuti módszert.

Nem kell mást tenned csak olvasd el az itt leírtakat, töltsd le a szoftvert, regisztrálj be a nevük alatt, tölts fel a számládról valamennyi kezdőtét és a leírtak alapján játssz. Csupán ennyi, és dőlni fog a pénz! Ezek szerint, már mindenkinek, aki ezeken az oldalakon játszik, réges-régen milliomosnak kellene lennie!

- Nem furcsa??

A valóságra, gondolom már ők maguk is rájöttek, mikor az eredmények nem jelentkeztek.

Ezeknek az oldalaknak a tulajdonosai, nagyon egyszerűen, csak könnyű pénzszerzést látnak ebben, mivel az internetes kaszinó, az alájuk regisztráltak után jutalékot, és különféle bónuszokat fizet.

Természetesen akinek nem inge ne vegye magára! Azonban más embereket becsapni, és ilyen módszerekkel pénzhez jutni, szerintem elég tisztességtelen dolog!

Talán az olvasók közül is voltak olyanok, akik próbálták, már az internetes kaszinókat. Néhányan már talán ezt azt olvastak is a blackjackról. Azonban amikor próbálkoztak, kisebb nagyobb összegeket nyertek az elején, de a vége mindig súlyos veszteség lett, vagy jobb esetben amit elvesztettek azt visszanyerték.

Ez utóbbi pedig a legszerencsésebb ami előfordulhat.

**AZ INTERNETES KASZINÓK NEM LEGY ZHET EK!**

**ANNÁL AZ EGYSZER OKNÁL FOGVA, HOGY MINDEN LEOSZTÁS  
UTÁN ÚJRAKEVERIK A PAKLIT!**

Ezzel pedig a kaszinó máris behozhatatlan el nybe került velünk szemben!

Itt most félreértés ne essék, nem akarom megvádolni az online kaszinókat, azzal hogy csalnának.

Ezzel, ugyanis ,hogy minden leosztás után újrakeverik a paklit, máris éppen elég el nyre tesznek szert, a játékosokkal szemben. Még csak csalniuk, vagy manipulálniuk sem kell a gépet, a valószínűség így is éppen elég nagy ellenfél!

Az enyhébbik eset az, amikor ezeknek az oldalaknak a tulajdonosai, talán k maguk sem tudják a teljes igazságot. Olvastak arról, hogy a blackjack legy zhet , talán még a kártyaszámolásról, a tétrakási stratégiáról is hallottak valamit, de azt, hogy hogyan is kell ezt megtanulni, illetve, hogy hogyan kell ezt egészen pontosan alkalmazni már k sem.

A félm veltség pedig elég veszélyes dolog, és ez elég súlyos anyagi veszteségekhez vezethet!

Éppen ezért mindenkit arra kérek, hogy az elkövetkezőkben közreadott lecke sorozatban leírtakat, becsületesen tanulja meg, és gyakorolja végig, mindaddig amíg az biztosan nem fog menni.

Tehát összefoglalva, ha pénzt akarsz keresni a blackjacken messze kerüld el a gépi internetes kaszinókat.

Itt mellékesen szeretném megjegyezni, hogy nemrégiben megjelentek az él internetes, vagy más néven élő osztós kaszinók is, ahol már lehet némi keresnivalónk!

Természetesen ha játékpénzben, pusztán a szórakozás kedvéért játszol az egészen más...



## 01. A blackjack szabályai

„Tanuld meg a játékszabályokat, aztán már csak játszani kell - persze mindenkinél jobban.”  
Albert Einstein

Az első fejezet nagyon egyszerű lesz. Megismertetlek a blackjack szabályaival. Bár egyesek számára ez teljesen nyilvánvaló lehet, azért tanácsos mindenkinek elolvasni.

A blackjacket vagy más néven huszonegyet francia kártyával játsszák, egy pakli 52 db lapot tartalmaz. Létezik egy, kettő, négy, hat és nyolc paklis változat. A paklik száma miatt, pedig eltérő stratégiákat kell alkalmaznunk. A játékot egészen egyszerűen az a játékos nyeri, akinek, a lapjai összértéke közelebb van a huszonegyhez.

A lapjaink összértékét egyszerűen a lapok összeadásával határozhatjuk meg.

A lapok értéke:

- A számozott kártyák a rájuk írt számok szerint 2,3,4,5,6,7,8,9,10 értékű lehet.
- A Bubi (J), Dáma (Q) és a Király (K) (angolul=Jack, Queen, King) értéke mindig 10.
- Az ász értéke tetszés szerint 1 vagy 11 lehet.

Az ász és a 10-es (10;J;Q;K) értékű lap kombinációja adja a blackjacket, ami a legerősebb lapkombináció a játékban. Egyes kaszinókban azonban az osztónál,(dealer) lévő blackjack erősebb, mint a mi blackjackünk. Ez a kaszinó saját házszabályaitól függ.

A többi játékos lapjainak értéke a mi játékunk kimenetelét nem befolyásolja, a játékot mindenki az osztóval szemben játssza. Ha a húzott lapok értéke meghaladja a 21-et vesztettünk (bust), függetlenül az osztó lapjainak értékétől. Ha a dealer lapjainak értéke nagyobb, mint 21, akkor mindenki nyert, aki még játékban van. Ha lapjaink értéke kisebb, mint az osztóé akkor vesztettünk (Lose), de ha az értéke megegyezik az osztó lapjaival, akkor döntetlen (Push) és a feltett tétünk megmarad. A játékosok tetszés szerint húzhatnak vagy megállhatnak bármely lapra, míg az osztónak 16-ra rá kell húznia és 17-nél meg kell állnia. Ez pedig a számunkra egy nagyon fontos szabály lesz, amit majd ki is fogunk használni.

Mielőtt a játék elkezdődne, négy dolog történik. Ezek:

1. keverés (Shuffle)
2. elvágás (Cut)
3. levágás (Cut off)
4. égetés (Burn)

1. Az osztó összekeveri a játékhoz felhasznált pakli(kat)t. Egyes helyeken ezt már keverőgéppel végzik.

2. Miután az osztó befejezte a keverést megkéri az egyik játékost hogy egy minőségű kártyával, a vágókártyával (cut card) vágja el a paklit. Ez az elvágás, mindegyik velete. Ha egyik játékos sem akarja megjelölni a vágás helyét az osztó maga végzi el. Az elvágás után az osztó ketté választja a paklit és az egyik felét a másik elé helyezi.

3. Az elvágás után elhelyezi tetszése szerint az általában piros vagy fekete jelölésű kártyát a pakli utolsó harmada után. Ez a levágás, amit szintén jó, ha már most megjegyezzünk, mert a vágás helye (mélysége) azaz a penetráció nagy kihatással lesz a játékunk hatékonyságára. A jelölésű kártya utáni lapok már nem vesznek részt a játékban. Ha a lapok idáig elfogynak vége a leosztásnak és újrakeverés történik.

Miután az osztó elhelyezte a jelölésű kártyát, a paklit az osztódobozba (shoe-ba) helyezi.

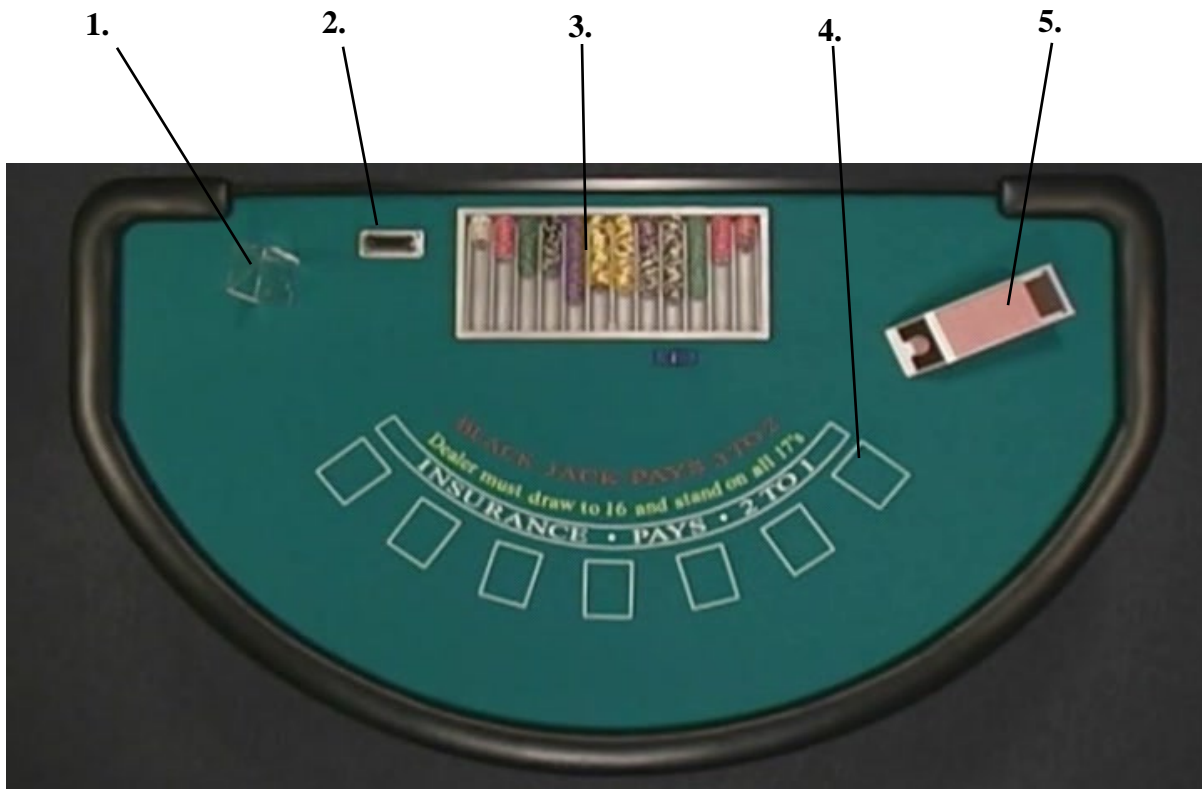
4. Amikor a lapok az osztódobozban vannak az osztó „elég” egy lapot (Burn), ami azt jelenti, hogy az első lapot lehúzza, és a használt kártyákat tartalmazó kártyaéget be teszi.

A kártyaéget egy olyan fém, vagy minőségű doboz, aminek csak két oldala van. Ide kerülnek egymásra téve a játék során elhasznált lapok és innen veszi el az osztó az újabb játék előtti keveréshez.

Ha a játék folyamán a kaszinó leváltja az osztót egy másikkal, akkor az új dealer is elég egy lapot.

Az alábbi képen egy tipikus blackjack asztal látható, számokkal megjelölve az asztal tartozékai.

Alatta pedig a hozzáfűzött magyarázat.



1. Kártyaéget
2. A zsetonokra beváltott pénz elhelyezésére szolgáló nyílás
3. Zsetontálca
4. Téthely (box)
5. Osztódoboz (shoe)

## A játék menete:

Miután a fentebb leírt el készületek megtörténtek, az osztó felszólítja a játékosokat

"- Kérem tegyék meg a tétüket!" („Bets, please!”).

Miután a játékosok tétjeiket a téthelyekre, (boxokba, az asztalon a játékosok el tt található kör vagy négyszög alakú rész) helyezték az osztó kiosztja a lapokat.

Ha az osztás megkezd dött a téten már nem lehet változtatni.

A téteknek az asztalnál megengedett minimum és maximum limitek között kell lennie.

Az osztó mindig a bal kezét l a jobb keze felé oszt (tehát a játékosok szempontjából jobbról-balra) és két körben minden játékos összesen két kártyát kap. Ezt nevezzük leosztásnak (hand-nek).

A játékosok a következ döntéseket hozhatják:

1. Lapot kérnek (hit), (vagy a kezükkel egyszer en a téthelyükre mutatnak).
2. Megállnak (stop), (vagy a kezükkel, lefelé fordított tenyérrel egy vízszintes mozdulatot tesznek).
3. Dupláznak (double down), ilyenkor még egyszer ugyanannyi tétet kell berakniuk a boxukba.
4. Szétválasztanak (split), ha két ugyanolyan érték lapjuk van. Ilyenkor még egyszer ugyanannyi tétet kell berakniuk. (A két kezük mutatójával jelzik a szétválasztást).
5. Feladás (surrender), ha ezt a szabályok megengedik. Ilyenkor a tét felét visszakapják.

Az egyes kaszinókban a szabályok eltér ek lehetnek! Tehát lehet, hogy csak meghatározott érték lapokra lehet duplázni, szétválasztani, és nem mindenhol lehet feladni.

A félreértések elkerülése végett, az osztó és a játékos keze soha nem érintheti egymást, és a játékosok soha nem nyúlhatnak a lapokhoz! Ezt pedig tessék betartani, mert így, jó néhány kellemetlenségt l kíméljük meg magunkat! Borraaló adása esetén is egyszer en tegyük a zsetonokat, az osztó elé.

## Biztosításkötés

A blackjackben biztosítást akkor köthetünk, ha az osztó a felső lapja ász.

Ilyenkor az osztó megkérdezi a játékosokat, hogy kíván-e valaki biztosítást kötni.

A biztosítás összegeként mindig az adott tétünk felével kell, hogy fogadjunk.

Miután a játékosok döntöttek, az osztó ellenőrzi, hogy a lefelé fordított lapja milyen értékű.

Ha 10-es értékű, azaz az osztónak blackjacke van, akkor a tétünket elveszítjük, de a biztosításként betett összeg kétszeresét kapjuk vissza. Tehát tulajdonképpen csak a tétünk felét veszítjük el.

Ha az osztónak nincs blackjacke akkor a biztosítás összegét elveszítjük, de játékban maradunk.

Sok oldalon a biztosításkötés kérdését annyival elintézik, hogy teljesen felesleges dolog, mert vagy bejön vagy nem.

De sajnos nem tudják azt, hogy arról, hogy kötünk biztosítást vagy nem, nem egyszer csak a megérzéseink alapján döntünk, hanem, ahogy szinte minden dologról a blackjackben, ez is szigorúan matematikai alapon történik!

Ugyanis a megfelelő időben kötött biztosítással, kevesebbet veszíthetünk, azaz nem kevés pénzt spórolhatunk, de erről majd később.

A következő fejezetben ismertetem, hogy hogyan is épül fel a játék során alkalmazott szisztéma.

## 02.

# Hogyan győzhetjük le a kaszinót

„Minden ember láthatja azt a taktikát, amivel csatát nyerek,  
de amit senki nem lát, az, az a stratégia, amelyből a győzelem származik.”

Szun Ce - A hadviselés tudománya

Ebben a részben ismertetni fogom azt az alapvető szisztémát, amit a játék során felhasználunk.

Mielőtt bárkinek valamilyen kétségei támadnának, az itt leírásra kerülő módszerek mindegyike teljesen törvényes. Nem tartóztathatnak le, csupán azért mert képes vagy egy matematikai alapú módszert fejben alkalmazni, amellyel a saját pályáján tudod legyőzni a kaszinókat.

Persze más kérdés, hogy a kaszinók nem igazán lelkesednek azért, ha olyan emberek ólálkodnak a blackjack asztalok körül, akik tudják, hogyan lehet legyőzni a játékot. De erről majd később.

Mivel a kaszinó eleve egy beépített előnnyel rendelkezik velünk szemben, el kell érünk, hogy a saját előnyünket növeljük, a kaszinóét csökkentjük. Ahhoz, hogy képesek legyünk legyőzni a kaszinót a saját játékában, egy olyan szisztémát kell alkalmaznunk, amely három stratégiai elemből épül fel.

Az eltérő szabályok miatt, pedig szükséges, hogy a szisztémát a megfelelően módosítsuk.

Ezek:

1. Húzási, vagy más néven alapstratégia (basic strategy)
2. Kártyaszámolás, vagy más néven lapszámolás (card counting)
3. Tétrakási stratégia (money management)

1. A húzási vagy más néven alapstratégia: egészen egyszer en annyi, hogy minden egyes lapértékre létezik egy specifikus válaszlépés. Tehát minden egyes helyzetben meghatározott, hogy mit kell cselekednünk. Húzunk, megállunk, szétválasztunk, duplázunk vagy feladunk, ha erre van lehetőség.

Ettől pedig soha, de soha nem térünk el! Minden egyes játékhoz létezik egy meghatározott alapstratégia. Tehát a különböző számú paklival játszott játékoknál, alkalmazott húzási stratégiák eltérnek egymástól.

Léteznek variációk az alapstratégiában, amelynek alkalmazásával tovább növelhet az előny a kaszinóval szemben, de erről majd később.

2. Kártyaszámolás: Még mindig él az a tévhit, hogy a kártyaszámolás valami titokzatos, hétköznapi emberek számára megtanulhatatlan dolog, amit csak erre hivatott, számítógép agyú emberek képesek alkalmazni. Máshol szintén elintézik egy két mondatban, miszerint, ezt csak erre szervezett kurzusokon lehet megtanulni az USA-ban kisebb-nagyobb vagyonokért, és közönséges földi halandók egyébként sem képesek ezt elsajátítani, tehát nem érdemes foglalkozni vele.

Ezeket a tévhiteket az erről szóló részben jelentősen meg fogom cáfolni!

Annyira, hogy ha követed a leírást, otthon egy szál paklival a kezeden képes leszel megtanulni, és kifejleszteni magadban ezt a képességet.

Egy kis gyakorlással, pedig el fogod érni, azt, ami egy profi blackjack játékos számára alapvető követelmény.

Valamivel kevesebb, mint 20 másodperc alatt képes leszel megszámolni egy paklit!

Itt most hosszadalmas lenne bővebben kifejteni ezt a részt, ezért csak annyit, hogy a lapszámolás segítségével, a lejátszott lapokat követve képesek vagyunk, megállapítani, hogy az adott helyzetben éppen előnyben vagy hátrányban vagyunk-e a kaszinóval szemben.

3. A tétrakási stratégia segítségével, meghatározzuk, hogy a kaszinóban, az adott alaptéthez képest, milyen alaptéttel (bankrollal) kell rendelkezünk.

Ezen kívül a kártyaszámolás segítségével meghatározva az adott előnyünket-hátrányunkat, tudni fogjuk, hogy az alaptét hányszorosával kell fogadnunk.

Nagyon egyszerűen megfogalmazva, ha előnyben vagyunk, akkor az előnyünkhöz mérten nagyobb összegben fogadunk, amikor hátrányban vagyunk, csak az alaptéttel.

**Egy – egy stratégia önmagában való alkalmazása, még veszteséghez vezet!**

Tehát ahhoz, hogy sikeres legyél = anyagi nyereséget érj el a fent említett három stratégiai elem mindegyikét egyszerre kell használnod! Nem úgy, ahogyan azt egyes hozzáértő oldalakon állítják, miszerint elég pusztán az alapstratégia szerint játszani, és máris dőlni fog a pénz.

(4.) Egyesek szerint manapság már bátran kimondhatjuk, hogy ehhez a három stratégiai elemhez hozzákapcsolódik egy negyedik is.

Ez pedig nem más, mint az álcázás!

Ahogy már említettem, a kaszinók nem igazán szeretik azokat az egyéneket, akik nagyon is tisztában vannak azzal, hogy a megfelelő módszerek alkalmazásával a blackjack legyőzhető. Azaz, hosszú távon nyereséget érhetnek el. Egy - egy ilyen leleplezés pedig, különféle kellemetlenségekkel (megfigyeléssel, zaklatásokkal, a kaszinóban a játék megzavarásával és különféle szabálmódosításokkal) vagy, akár (valamilyen mondvacsinált ürüggyel) teljes kitiltással is járhat.

Éppen ezért szükséges lesz, hogy a tipikus, megrögzött szerencsejátékos látszatát keltsük, aki bejött egy kicsit játszani, és egészen „véletlenül” nagyobb összeggel távozik, mint amennyivel érkezett.

Ennek kérdését egy külön fejezetben fogom tárgyalni, ahol igyekszem bemutatni, hogyan is viselkednek az átlagos szerencsejátékosok, és mik a kártyaszámolók „tipikus” ismertetőjegyei a kaszinók szerint.

A következő részekben, tehát szépen sorban végigmegyek, és megtanítom a felsorolt elemek használatát.

Elsőként, rögtön az alapstratégiát!



## 03.

### Az alapstratégia

„Bármilyen gyönyörű a stratégia, nem árt, ha olykor az eredményére is vetünk egy pillantást.”  
Winston Churchill

Ha győzni szeretnél a blackjackben, akkor az, ahogyan azt már előzőleg említettem, a megfelelő stratégiák alkalmazásával teheted.

Az alapstratégia használata, egészen egyszerűen azt jelenti, hogy megfelelő, matematikailag helyes döntést hozol a játék során minden húzáskor, megálláskor, duplázáskor vagy a párok szétválasztásakor.

Az alapstratégia nem a megérzésekről szól!

Ezek a blackjackben nem működnek. Azt kell elérned, hogy minden egyes esetben előnyben legyél a házzal szemben!

Ha 10-nél ráduplázol az osztó 5-ösére háromszor egymás után, és veszítesz, még ha negyedszerre is ugyanezt a leosztást kapod, akkor is dupláznod kell!

Ez az egyenletesség a nyerő játék fontos része lesz. Akkor is a megfelelő játékot kell játszod, ha az asztalnál mindenki teljesen idiótának gondol, hogy mit is csinálsz.

Kizárólag a pénzért vagy ott, semmi más okod nincsen arra, hogy blackjacket játssz!

A kaszinók világában minden, de minden a pénzről szól, bárki bármit is mond erről. A megfelelő alapstratégia alkalmazása pedig pénzt fog hozni a számodra, azt hogy mások mit gondolnak a játékodról, az ne érdekeljen.

A megfelelő alapstratégia annak a kaszinónak a szabályaitól fog függeni, ahol játszol. Az a stratégia, ami az egy paklis játékra vonatkozik, sokban más lesz, mint például a nyolc paklis játék.

**Tehát a választott és alkalmazott alapstratégia, mindig a játék szabályaitól fog függeni!**

A magyar kaszinókban általában az alábbiak szerint játsszák a blackjacket:

(ezekben persze idő közben lehetnek változások, de igyekszem naprakész maradni)

- hat pakli
- duplázás bármely két első lapra
- ászok csak egyszer választhatók szét
- bármely két azonos első lap szétválasztható
- összesen 3 szétválasztás (kivéve az ász pár)
- szétválasztás után duplázás megengedett
- biztosítás köthető, ha az osztó felső lapja ász, a minimum tét felét 1, a tét feléig.
- az osztónak ász-6-on meg kell állnia
- feladás nincs

A következőkben ezekre a szabályokra alkalmazva fogom bemutatni az alapstratégiát.

A következő oldalakon látható a 3 táblázat, utána pedig a hozzáírt magyarázat.

Hard leosztások

	Az osztó lapja									
A TE lapod	2	3	4	5	6	7	8	9	T	A
8 és alatta	K	K	K	K	K	K	K	K	K	K
9	K	Dk	Dk	Dk	Dk	K	K	K	K	K
10	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	K	K
11	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	K
12	K	K	Á	Á	Á	K	K	K	K	K
13	Á	Á	Á	Á	Á	K	K	K	K	K
14	Á	Á	Á	Á	Á	K	K	K	K	K
15	Á	Á	Á	Á	Á	K	K	K	K	K
16	Á	Á	Á	Á	Á	K	K	K	K	K
17 és felette	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á

Szoft leosztások

	Az osztó lapja									
A TE lapod	2	3	4	5	6	7	8	9	T	A
A-2	K	K	K	Dk	Dk	K	K	K	K	K
A-3	K	K	K	Dk	Dk	K	K	K	K	K
A-4	K	K	Dk	Dk	Dk	K	K	K	K	K
A-5	K	K	Dk	Dk	Dk	K	K	K	K	K
A-6	K	Dk	Dk	Dk	Dk	K	K	K	K	K
A-7	Á	Dá	Dá	Dá	Dá	Á	Á	K	K	K
A-8	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á
A-9	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á
A-T	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á

Párok

	Az osztó lapja									
A TE lapod	2	3	4	5	6	7	8	9	T	A
2-2	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	K	K	K	K
3-3	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	K	K	K	K
4-4	K	K	K	Sz	Sz	K	K	K	K	K
5-5	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	Dk	K	K
6-6	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	K	K	K	K	K
7-7	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	K	K	K	K
8-8	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz
9-9	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Á	Sz	Sz	Á	Á
T-T	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á	Á
A-A	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz	Sz

Jelmagyarázat	
K	Kérj
Dk	Duplázz, ha nem tudsz duplázni kérj
Dá	Duplázz, ha nem tudsz duplázni állj
Á	Állj
Sz	Válaszd szét
T	Tizes érték lap 10;J;Q;K
A	Ász

Amint láthatod a kezeknek három fő csoportját különböztetjük meg.

- Az úgynevezett hard (kemény) leosztások, csak számokat tartalmaznak.
- Az úgynevezett szoft (puha) leosztások, amelyek egy számmal jelzett lapot és egy ászt tartalmaznak
- A párok, amelyek két egyforma érték lapot tartalmaznak

A táblázatok bal oszlopában látható a te két lapod értéke amit az osztás során kapsz.

A jobb oldalon fent az osztó felső lapja, amit látsz. A Te lapod és az osztó lapjának a keresztezésében találod a megfelelő döntést amit hoznod kell.

## Néhány példa

A lapjaink értéke 17 vagy nagyobb. Teljesen mindegy, hogy az osztónak milyen lapja van, megállunk.

A lapjaink értéke 11 az osztó lapja 5. A jelölés Dk azaz duplázunk, ha nem tudunk duplázni, egyszer en kérünk még egy lapot.

A lapjaink értéke A-7 az osztó lapja 6. A jelölés Dá azaz duplázunk, ha nem tudunk duplázni megállunk.

A lapjaink értéke A-A az osztó lapja 8. A jelölés Sz azaz szétválasztunk.

## A táblázatok megtanulása

Elsőre kicsit talán ijesztőnek tűnik, de ne aggódj, ezt nem kell ebben a formában megjegyezned.

Amit tenni fogunk, az csupán annyi, hogy egyszer en átalakítjuk az információt olyanná, hogy azt az agyunk könnyedén képes legyen megjegyezni. Így végül a fenti táblázatokban, található döntéseket olyan jól fogod tudni, akár a saját nevedet.

Ahhoz hogy ez sikerüljön, az alábbiakat kell tennünk. A megtanuláshoz úgynevezett "flashkártyákat" fogunk használni.

Egyszer en papírból vágjál ki kártyákat. (5 x 5 cm-es méretű kártyák kiválóan meg fognak felelni a célnak.)

A kártyák elején a lapjaink értéke fog szerepelni, a hátulján az egyes döntések, amiket a játék során hozhatunk. Célszerű a különböző döntéstípusokat különböző színekkel ráírni (még egy kis segítség az agynak).

A következő oldalon táblázatba foglalva látható hogyan is fog ez kinézni.

A kártyák eleje	A kártyák hátulja	A kártyák eleje	A kártyák hátulja
8 és alatta	K	A-6	3-6-ig Dk egyébként K
9	3-6-ig Dk egyébként K	A-7	3-6-ig Dá 9;T;A-ra K egyébként Á
10	2-9-ig Dk egyébként K	A-8	Á
11	2-10-ig Dk egyébként K	A-9	Á
12	4-6-ig Á egyébként K	2-2	2-7-ig Sz egyébként K
13	2-6-ig Á egyébként K	3-3	2-7-ig Sz egyébként K
14	2-6-ig Á egyébként K	4-4	5;6-ra Sz egyébként K
15	2-6-ig Á egyébként K	5-5	2-9-ig Dk egyébként K
16	2-6-ig Á egyébként K	6-6	2-6 -ig Sz egyébként K
17 és felette	Á	7-7	2-7-ig Sz egyébként K
A-2	5-6-ig Dk egyébként K	8-8	Sz
A-3	5-6-ig Dk egyébként K	9-9	7;T;A-ra Á egyébként Sz
A-4	4-6-ig Dk egyébként K	T-T	Á
A-5	4-6-ig Dk egyébként K	A-A	Sz

Amint láthatod, lesznek olyan lapok, amelyek nagyon könnyen meg tudsz majd jegyezni, vagy talán már most a táblázat átnézésével meg is jegyezted.

Ezek például az A-A , a 8-8 ahol mindig szétválasztasz, vagy a 17-és az ennél nagyobb értékek ahol mindig megállsz, vagy a 8 és az ennél kisebb értékek, ahol mindig kérsz.

A legnehezebb talán az A-7 ahol 3-6-ig duplázol, ha nem tudsz duplázni, megállsz, 2;7;8-as értékre megállsz, és a 9;10;A-ra kérsz.

Természetesen máshogyan is ráírhatod a kártyákra a döntéseket, a lényeg hogy minél egyszeribb legyen, és saját magad ne keverd bele!

Még egyszer hangsúlyozom, az itt közölt alapstratégia, a fent közölt körülményekre vonatkozik!

Egy olyan kaszinóban ahol a szabályok módosulnak, az alapstratégia is változni fog.

Persze most teljesen jogosan felvetődik a kérdés.

- Ezek a döntések miért úgy vannak, ahogy vannak?
- Honnan is származnak ezek az eredmények, és egyáltalán miből, milyen alapon határozták meg ezeket?

## Az alapstratégia matematikája:

Az alapstratégia döntéseket, a valószínűségszámítás segítségével, úgynevezett döntési egyenletekkel határozzuk meg. Ezt úgy tesszük, hogy a két lapunk, és az osztó felső (azaz a látható) lapja alapján, valószínűségi egyenletekkel meghatározzuk az egyes lehetőségeket, figyelembe véve a játékszabályokat (pl. az osztónak 16-ra húznia kell, de 17-en meg kell állnia).

Erről elsőként a JOURNAL OF THE AMERICAN STATISTICAL ASSOCIATION 1956-os, szeptemberi számában jelent meg egy cikk, THE OPTIMUM STRATEGY IN BLACKJACK címmel.

A szerzők Roger R. Baldwin, Wilbert E. Cantey, Herbert Maisel, James P. McDermott. Ebben a szerzők bemutatják a játékszabályokat, és levezetik az egyes döntések egyenleteit.

Egészen egyszerűen a húzás, megállás, szétválasztás, duplázás döntési, egyenleteit kiszámítva, megkapjuk a döntéseink úgynevezett várható értékeit.

## Várható érték, EV (Expected Value)

A populáció eloszlásának (elméleti) középértéke.

Becslése a valószínűségi változó(k) függvényének ismételt mintáiból számított középértékkel történik.

A várható értékek eredményei alapján hozzuk meg azt az ideális döntést, ami a legkedvezőbb lehet számunkra. Ezekből a várható értékekből áll össze az alapstratégia táblázat.

Itt most nem szeretnék senkit se mindenféle rémisztéssel bonyolultnak tenni matematikai egyenlettel rémisztgetni, ezért a következőkben csak példaként bemutatok néhány várható értéket kiszámítva.

Ezek a várható értékek a hat paklis játékra vonatkoznak, ahol az osztónak szoft 17-en meg kell állnia!

		A várható értékek eredményei			
Lapjaink	Az osztó lapja	Megállás	Húzás	Duplázás	Szétválasztás
7;4	5	-0.16059	0.315911	0.631821	-
T;6	T	-0.54095	-0.53468	-1.06935	-
T;2	6	-0.15469	-0.16876	-0.33751	-
4;4	5	-0.15631	0.083624	0.027678	0.111454

Menjünk végig sorban és nézzük meg miről is van itt szó!

Az első esetben a lapjaink értéke 11 az osztó 5-ösével szemben. Amint látható pirossal kiemelve a legnagyobb várható értéke a duplázásnak van. 11 Vs. 5-nél, tehát duplázunk.

A következő esetben 16 Vs. 10-nél mindegyik várható érték negatív. A legkevésbé negatív a húzás várható értéke! Tehát 16 Vs. 10-nél, kérünk.



12 Vs. 6-nál a legkevésbé negatív a megállás értéke. Tehát ebben az esetben az ideális döntés, 12 Vs. 6-nál ha megállunk, bármilyen kevésnek is tűnik a 12-es érték!

Az utolsó példában 4-es párunk van az osztó 5-öse ellen. Itt a legnagyobb pozitív értéke a szétválasztásnak van. Tehát 4;4 Vs. 5-nél szétválasztunk.

Amint tehát azt remélem, már mindenki kezdi sejteni, az alapstratégiát követve, matematikailag sokkal helyesebb döntést hozhatunk a játék során, mintha csupán a megérzéseinkre hagyatkoznánk.

Ez pedig annyira így van, hogy az alapstratégia használatával a kaszinó beépített 4%-os elnyét közel 0.5%-ra csökkentjük!

### Figyelem!

**Ahogy írtam, csak csökkentettük a ház elnyét, de még nem kerültünk elnybe!**

Mondhatnánk, hogy az a 0,5 %-os hátrány már elenyész, de mindenki elhiheti, hogy még így is elég nagy hátrányban vagyunk.

Természetesen azzal, hogy a megfelelő alapstratégiát használjuk, máris jóval kevesebb pénzt veszítünk, mintha csak a "megérzéseinkre" hagyatkoznánk, de még így is veszteségesek leszünk!

A fő célunk pedig nem az, hogy csupán kevesebb pénzt veszítsünk, hanem hogy nyerjünk!

Ezért szükséges lesz, hogy a játékunkat kiegészítsük a lapszámolásból és a tétrakási stratégiából származó további elnyökkel.

## 04.

# Az alapstratégia megtanulása

„Minden jó azoknak jut, akik megszerzik a tudást.”  
John Steinbeck

Ebben a részben, ahogy azt előzőleg említettem, meg fogom mutatni, hogyan sajátíthatod el legkönnyebben a kiválasztott húzási stratégiát.

Annyira tökéletesen meg fogod tanulni, hogy a játék során nem fogsz gondolkodni rajta, melyik döntés is a megfelelő az adott helyzetben, hanem automatikusan cselekedni fogsz.

**Ezt pedig sok gyakorlással és rengeteg ismétléssel lehet kifejleszteni!**

Egyszer nek ugyan egyszer, de időt kell rá szánnod. Annyira tökéletesen meg kell tanulnod, ahogyan a saját nevedet is bármikor le tudod írni.

Azért, hogy kevésbé legyen unalmas, egy kicsit érdekesebbé fogjuk tenni. A gyakorlás nem az energiáidat, mint inkább az idődet fogja igénybe venni, ezért eleinte minden nap időt kell szánnod a gyakorlásra.

Ha rendszeresen gyakorolsz az eredmények automatikusan jönni fognak.

Ha időnként ellustulnál, emlékeztessd, magad rá olyan készségeket tanulsz most, amelyekből az életed hátralévő részében előnyöd = pénzed származik majd!

A gyakorlásra szánt idő a jövőben bőségesen meg fog majd térülni.

- Sikerült magadat eléggé motiválnod?

- Akkor hát, rajta!

- Kezdjük!

## 1. gyakorlatsor:

Az el z részben említett flashkártyákat fogjuk használni.

### Els ként ajánlott az egészt, részekre bontani!

Tehát el ször tanuld meg a hard leosztásokat, azután a szoft leosztásokat, és végül a párokat.

Szépen sorban menj végig a kártyákon. Vedd észre, hogy már az els ilyen alkalom után, megjegyeztél bel le bizonyos elemeket!

Ne a hiányosságokat vedd észre magadban, hanem a pozitív dolgokat, és dicsérd meg saját magad egészen nyugodtan!

Amikor már sikerült mindet megtanulni, kezdj el id re gyakorolni.

Most már az összesen egyszerre menj végig. Miközben átlapozod a kártyákat, folyamatosan mérd az id t, hogy mennyi id alatt vagy képes végigmenni rajtuk.

Eleinte, hagyd a kártyákat sorrendben! Ne keverd össze a lapokat.

Az id re haladás remekül fog m ködni, mert önmagadat fogod nagyobb teljesítményre sarkalni, miközben arra ösztönzöd önmagad, hogy tanulj.

Két perc körüli eredmény már nagyon jónak számít, és egy kis gyakorlással, könnyedén elérhet .

Amikor ez, már jól megy, keverd össze az egészet, és kezdj el így gyakorolni.

Addig gyakorolj, amíg így is képes leszel két perc körüli id alatt egy összekevert „paklin” végigmenni!

El ször, minden nap gyakorold ezt, vagy ha az id d engedi eleinte naponta akár többször is.

A sebesség kulcsfontosságú, ugyanis, ha valamit gyorsan és pontosan vagy képes elvégezni, az azt jelenti, hogy tökéletesen tudod.

A döntéseknek a játék során automatikusnak kell lennie, mert a kaszinóban az asztalnál ülve túlságosan el leszel foglalva a kártyaszámolással, és a megfelelő nagyságú tét meghatározásával.

## 2. gyakorlatsor:

Ezekhez a gyakorlatokhoz egy pakli kártyára lesz szükség.

A választott alapstratégia táblázatoddal, (ha már tudod nem szükséges nézned!), és egy pakli kártyával fogunk gyakorolni.

Elsőként állandósítjuk az osztó lapját, és erre az egy lapra fogunk, minden egyes lehetséges helyzetet, begyakorolni, ami csak előfordulhat.

Válassz egy lapot a pakliból, ami az osztó felső lapja lesz, és hagyd az asztalon.

Mivel az osztó lapja most állandó ezért csak magadnak húzz két lapot! Egészen egyszerre határozd meg az aktuális döntést.

Ha dupláznod, szétválasztanod vagy újra húznod kell, még ne tedd!

Elsőként a húzási stratégiát nézve, később, fejbe is határozd, meg milyen döntést kell hoznod.

Elsőként mindig ellenőrizd le a pontosságodat. Ha végeztél tedd félre a magadnak kiosztott lapokat és ossz újra.

Menj végig az összes lehetséges variáción, ami az osztó felső lapja lehet!

## 2/2 gyakorlat:

Az osztó lapja még mindig állandó marad!

Ugyanúgy ossz magadnak két lapot a pakliból, ahogyan az első gyakorlat során.

A különbség csupán annyi lesz, hogy most már az alapstratégiának megfelelően, húzz, dupláz, válassz szét vagy állj meg, és utána rakd félre a lapokat.

Ügyelj a pontosságra!

Ugyanúgy menj végig az összes lehetséges variáción, ami az osztó felső lapja lehet!

## 3. gyakorlatsor

### 3/1. gyakorlat

Ebben a gyakorlatban, már az osztó lapját is változtatni fogod.

Tehát ossz egy lapot a képzeletbeli osztónak, és kettőt magadnak. Hasonlóan a 2/1 gyakorlathoz, csupán határozd meg az aktuális döntést.

Ha dupláznod, szétválasztanod vagy újra húznod kell, még itt se tedd! A döntés meghatározása után, rakd félre a lapokat és ossz újból az osztónak és magadnak is.

### 3/2. gyakorlat:

A 3/1 gyakorlathoz hasonlóan ossz egy lapot az osztónak és kettőt magadnak.

Az alapstratégiának megfelelően húzz, duplázz, válassz szét vagy állj meg, majd a lapokat félrerakva, ossz magadnak újból.

### 3/3. gyakorlat:

Az utolsó gyakorlat már nagyon hasonlít a tényleges játékhoz.

Hasonlóan, ahogyan a kaszinóban szokás, kezdj el osztani. Egy lapot magadnak, egyet az osztónak színrel felfelé, megint egyet magadnak, majd még egyet az osztónak színrel lefelé fordítva.

A húzási stratégiának megfelelően, kérj, duplázz, válassz szét vagy állj meg.

Ezek után fordítsd fel az osztó második lapját, és dönts az osztó helyett is, úgy ahogyan az osztónak kell játszania. (Célszerű az első fejezetben felsorolt szabályok szerint.) Ne feledd, a szabályok szerint az osztónak 16-ra rá kell húznia, de 17-en meg kell állnia! A kihúzott lapokat tedd félre, és újból osztva, szintén menj végig a teljes paklin. Természetesen, amikor már megfelelően megtanultad az alapstratégiát elegendő, a legutolsó gyakorlatot használni! Később ezt kibővítheted azzal, hogy több játékosnak osztasz, és mindegyik helyében meghatározod az aktuális döntést.

Ezekkel a gyakorlatokkal, nagyon hamar képes leszel megtanulni az alapstratégiát.

## 05.

### A kártyaszámolás

„- A lapszámlálás, tuti bevált módszer.

- Mellesleg, illegális!

- Nem illegális, csak eltérő kategória, mint a recskázás a repülőgépen.

- Szerintem azt is büntetik!

- Igen, mert szeptember 11 óta, minden gyanús, ami jó. Kösz szépen, Bin Laden.”

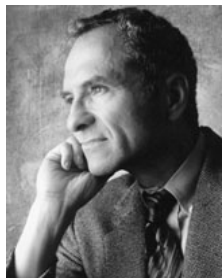
Másnaposok című film

Ebben a fejezetben igyekszem, eloszlatni azokat a tévhiteket, amik a lapszámlálást körbeveszik. Fel fogod fedezni, hogy nem kell számítógép fejé matekzszeninek lenned ahhoz, hogy megértsd hogyan is működik a kártyaszámolás. Te is képes leszel arra, hogy hat paklin keresztül számold a lapokat. Nincs benne semmi különleges, csupán ismerned kell a megfelelő módszereket.

Az első "titok" ahogy a kártyaszámoló rendszerek működnek. Ugyanis akár hiszed vagy sem, de nem jegyzünk meg minden kártyát a pakliban. Csupán, a lapok fontosságát figyelembe véve különböző lapcsoportokat alakítunk ki, és minden lapcsoporthoz hozzárendelünk egy számot, majd ezeket az értékeket összeadva, használható információvá alakítjuk azokat.

A lapokhoz rendelt pontértékek attól függenek, hogy a játékos melyik kártyaszámoló rendszert használja. Ebben a könyvben a Hi/Lo rendszeren keresztül fogom megtanítani a kártyaszámolást.

#### A Hi/Lo rendszer története röviden



A kártyaszámolás „atyjának” Dr. Edward Oakley Thorp matematika professzort tekintjük. A legenda valahogy úgy szól, hogy Thorp az 1960-as évek elején, egy Las Vegas-i kirándulás alkalmával az egyik kaszinóban a szerencsáját próbára téve blackjacket játszott, és természetesen vesztett.

Dr. Edward Oakley Thorp

Ezen mérgelődve kezdett el azon gondolkodni, hogy mi is lehet az ideális stratégia a blackjackben. Thorp az akkori idők csúcstechnikájának számító IBM 704-es számítógépét használva ellenőrizte

körülmények között kezdte el vizsgálni a játékot. A pakliból különböző lapcsoportokat eltávolítva, és így rengeteg játékot leszimulálva, arra a következtetésre jutott, hogy bizonyos lapok eltávolítása a játékosok, más lapok pedig az osztó számára kedveznek.

Az alábbi táblázatban látható, hogy egy-egy lap eltávolítása a pakliból, milyen mértékben is befolyásolja a játékunkat. Az eredmények százalékban vannak megadva.

Lapok	A	2	3	4	5	6	7	8	9	T
Értékek (%)	31.1	-19.4	-22.4	-28	-35.2	-23.4	-14.3	0	9.2	26

Tehát, ezekhez a lapcsoportokhoz különféle pontértékeket rendelve, és a játékból kiment lapokat nyomon követve, egy megfelelő húzási és tétrakási stratégiával, a játékosnak legálisan elnyerhet a kaszinóval szemben, és győzhet!

Ebből született meg az első kártyaszámoló rendszer, a hírhedt Thorp féle 10-es számláló:

Thorp Ten Count	
Lapok	Pontértékek
2;3;4;5;6;7;8;9;A	+1
T	-9

Thorp az eredeti, 1962-ben megjelent "Beat The Dealer" című könyvében mutatta be ezt a rendszert.

Azt azonban kevesen tudják, hogy valójában egy Allan Wilson nevű ember megelızıtt, mert már 1958-ban megalkotta saját rendszerét a "Wilson számolót", de csak az 1965-ben megjelent „The Casino Gambler's Guide” című könyvében hozta nyilvánosságra:

Wilson Count	
Lapok	Pontértékek
A	+4
2;3;4;5;6;7;8;9	-1
T	+1

Miután Thorp professzor nyilvánosságra hozta rendszerét, számos matematikus kezdett kártyaszámoló rendszerek fejlesztésével foglalkozni.



Harvey Dubner

A leginkább figyelemre méltó Harvey Dubner volt, aki 1963-ban létrehozta a nyers verzióját a napjainkban Hi/Lo (plusz-mínusz)-ként ismert rendszernek, amit "High-Low" pontrendszernek nevezett el.



Julian Braun

Ezt a rendszert tökéletesítette tovább Julian Braun, és "Dubner rendszernek" nevezte el. Ma pedig Hi/Lo rendszerként ismerjük.

Braun munkájára figyelt fel egy iskolai tanár, aki a Lance Humble álnevet használta, és Braunnal együtt tökéletesítette a rendszert. Ezt a rendszert Charles Einstein tette közzé az 1968-ban megjelent "How to Win at Blackjack" című könyvében.

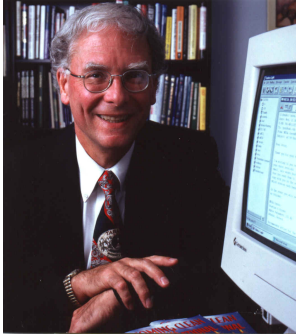
Braun tovább fejlesztette a rendszert, és Hi-Opt 1. rendszerként értékesítette az arra kíváncsiaknak. Elsőként a nagyközönség számára az 1980-ban kiadott "The World's Greatest Blackjack Book" címen kiadott könyvében mutatta be.



Stanford Wong

A Hi/Lo rendszert Stanford Wong finomította tovább, és az 1975-ben megjelent "Professional Blackjack" című könyvében minden szükséges információt leírt, hogy egy átlagember is alkalmazni tudja a rendszert.





Jerry L. Patterson

Stanford Wong tanításai alapján, Jerry L. Patterson hozta létre az első igazán jó kártyaszámoló tanfolyamot (Akkoriban, azaz az 1970-es években, ez úgy 400\$-ba került.), ahol bárki képes volt a blackjackhez szükséges megfelelő tudást elsajátítani.



Arnold Snyder

Végül meg kell még említeni, Arnold Snyder nevét, aki szintén foglalkozott a Hi/Lo rendszerrel. A Hi/Lo rendszert alapul véve hozta létre a Hi/Lo Lite-nak elnevezett rendszert, ami tulajdonképpen a Hi/Lo rendszer egy speciális változata.

Ezt elsőként a „Blackbelt in Blackjack” című könyvében mutatta be.

A Hi/Lo rendszerben a lapokhoz rendelt pontértékek az alábbiak:

Hi/Lo	
Lapok	Pontértékek
2;3;4;5;6	+1
7;8;9	0
T; A	-1

Tehát minden egyes lap értéke 2-től 6-ig +1; minden 7-es, 8-as és 9-es lap értéke nulla, és minden 10-es értékű lap (10,J,Q,K) és az ászok értéke mínusz 1!

Ha úgy döntesz, hogy megtanulsz egy másik rendszert, az itt megtanult módszereket ott is használni tudod.

Éppen ezért, hogy a kártyaszámoló rendszerek működési elve és használata még érthetőbb legyen, a következő fejezetben részletesebben be fogom mutatni a kártyaszámoló rendszereket.

A másik nagy titok a kártyaszámolásról az, hogy hogyan is tesszük azt a blackjack asztalnál.

Talán már néhányan az olvasók közül is tanultak, vagy olvastak egy-két dolgot erről. Talán némelyikük már a kaszinóban is próbálkozott a használatával, ám amikor próbára tette a tudását, a sok zavaró körülmény miatt az csődöt mondott. Most meg fogod látni, hogy miért is szükséges, hogy ne legyen több dolgod, mint számolni az asztalnál.

Jó néhány különféle kártyaszámoló rendszer van. Ugyanis az idők folyamán, különböző szemlélet és különböző gondolkodásmódú emberek más és más szempontok alapján fejlesztettek ki egy – egy ilyen kártyaszámoló rendszert. Természetesen, (mint a legtöbb dolog az életben) mindegyiknek vannak előnyei és hátrányai. A következő fejezetben tehát bemutatom a népszerűbbeket, hogy segítsék eligazodni.

A legfontosabb tényező egy rendszer kiválasztásakor, az a játéktípus, amit a kaszinóban fogsz játszani, az idő nagy részében. Ugyanis más és más rendszer lesz hatékony az egy paklis, és a több paklis játékokhoz!

**Tehát mielőtt valaki kiválaszt egy rendszert, és esetleg az, az öltöztetés ötlete támad, hogy másoknak is meg akarja azt tanítani, nem árt tudni, hogy milyen körülmények közé is szánták a készítőit!**

Másik fontos tényező egy rendszer kiválasztásakor, az idő, amit a játékkal töltesz. Meglepőnek fog tűnni a számodra, de akinek szándékában áll sokat játszani, annak egy egyszerű rendszert kell megtanulnia. Pusztán azért, mert egy egyszerű rendszer alkalmazása kevés koncentrációt igényel, így hosszabb időn keresztül is könnyen alkalmazható, fáradság és zavarok nélkül.

**Ne feledd, a fáradság és a koncentrációzavar az asztalnál hibákhoz = anyagi veszteséghez vezet!**

Másfelől ha kevesebbet játszol egy nehezebb rendszer alkalmazása kifizetődőbb lehet a számodra.

Jó néhányan azt gondolhatják, amikor ezeket a sorokat olvassák, hogy inkább bizony jó sok időt fognak az asztalnál tölteni egy bonyolult lapszámoló rendszer alkalmazásával, hogy minél több pénzt nyerjenek.

Ez így elsőre nagyon szépen hangzik. Ezzel a tervvel a probléma, csupán az, hogy valós körülmények között az idő múlásával a fáradtság hatására egyre több hiba kezd becsúszni, a hibák felhalmozódása pedig jelentős pénzübeli veszteséghez vezet.

Ezért egy bonyolultabb rendszer alkalmazásának sikere a kaszinóban, a zavaró körülmények hatására kérdésessé válik.

Nem mondanám lehetetlennek, csak más stratégia szükséges az alkalmazásához.

Ha például rövidebb ideig játszol, nagyobb tétekben, érdekesebb lehet egy nehezebb rendszert alkalmazni.

**Tehát a használd a legegyszerűbbet elv érvényesül a legjobban!**

Ismét szeretném kihangsúlyozni, hogy amit itt leírok és megtanítok teljesen törvényes.

Az persze már más kérdés, hogy ebben a kaszinótulajdonosok nem fognak velem egyetérteni.

Nincs törvényi korlátozás a kártyaszámolás ellen, de ha egyszer kitiltanak a kaszinókból, csak elpazarolod a képességeidet!

Ezért szükséges először alaposan megtanulni, gyakorolni, majd a kaszinóban óvatosan, az álcázás szempontjait figyelembe véve alkalmazni a teljes szisztémát.

## 06.

# A kártyaszámoló rendszerek bemutatása

„Az elitet csak az különbözteti meg az összes többitől, hogy bárki másnál jobb az alapokban.”

Duane Stanton mester

Ebben a fejezetben tehát, ahogy említettem, kicsit részletesebben bemutatom, hogyan is működnek a kártyaszámoló rendszerek.

A kártyaszámolást a Hi/Lo rendszeren keresztül fogom megtanítani, mert könnyen megtanulható, kezelhető, a legtöbb játékban hatékony, különösen a több paklival játszott verziókban, ahol nagy tételekben lehet játszani.

Azonban mint minden rendszernek, ennek is vannak korlátai, amit más rendszerekkel jobban ki lehetne használni. Ezért ebben a részben bemutatok néhány rendszert, hogy mindenki eldönthesse melyik is a számára a legmegfelelőbb. A kiválasztás alapja, a hatékonyság, a könnyű megtanulhatóság volt, és persze található legyen róla elegendő információ.

Minden kártyaszámoló rendszer működése arra az alapra épül, hogy egyes kártyák fontosabbak, mások pedig kevésbé fontosak a játékosok számára, és minden laphoz egy-egy pontértéket rendel.

Így a játék során a lapokat számolva a játékos tudni fogja, hogy éppen előnyben, vagy hátrányban van a kaszinóval szemben.

A legfontosabb lap nekünk, játékosoknak az ász. Egészen egyszerűen azért, mert az ász és a 10-es értékű lapok kombinációja adja a blackjacket, amely a játék során a legjobban fizet. A nyereség, amit az ász használatával elérhetünk elsőrendű fontosságú. Tehát az ász használatával plusz pénzhez jutunk, mert az egyes játékszabályok adta előnyökön kívül több előnyünk lesz a házzal szemben. Ezért az ász jelenléte vagy nemléte a pakliban mérhető hatással lesz az előnyünkre vagy a hátrányunkra. Ha például egy paklis játék során mind a négy ászt eltávolítjuk a pakliból, a kaszinó előnye szinte behozhatatlan lesz ellenünk.

Ugyanezt elmondhatjuk az 5-ös lapról, ami az osztó számára a legfontosabb lap. Egészen egyszerűen azért, mert 12 és 16-os értékek között, 17 és 21 közti eredményt érhet el vele.

Egy paklis játék során, ha az összes 5-ös lapot eltávolítanánk a pakliból, máris jókora elnyhöz jutnánk a kaszinóval szemben! Tehát egy kártyaszámoló rendszer elsődleges feladata, hogy segít megállapítani, hogy éppen elnyben vagy hátrányban vagyunk.

Egy jó lapszámolási rendszer másik feladata, hogy tájékoztasson, hogyan is kéne megjátszanunk egy adott leosztást. Egészen pontosan, hogy mikor is kell eltérnünk az alapstratégiától.

Tehát, ha például tudjuk, hogy megfelelően sok a 10-esek és az ászok száma a pakliban, olyankor is szétválaszthatunk, vagy duplázhatunk, ha ezt egyébként az alapstratégia szerint nem tennék, vagy például 16-os érték esetén egyszeren emiatt megállunk. Azonban ugyanez fordítva is igaz lehet!

Ez persze ahhoz fog vezetni, hogy ha egy kártyaszámoló rendszernek jó a fogadási hatékonysága, akkor kevésbé lesz jó a játék hatékonysága (játszhatósága). Ugyanez igaz lesz megfordítva is, ha egy rendszernek jó a játszhatósága, kevésbé lesz megfelelő a fogadási hatékonysága.

Mielőtt tovább mennénk, meg kell vizsgálnunk még egy területet. Ez pedig a biztosítás kötése.

Ahogy már írtam, a megfelelő időben kötött biztosításkötéssel, jelentős mennyiség pénzt spórolhatunk. Ha az osztó felső lapja ász, nagyon egyszerűen, csak egyetlen egy kérdést kell feltennünk. Mi van, ha az osztó másik lapja 10-es? Ennek az esélyét nagyon könnyen meghatározhatjuk, ha nyomon követjük a 10-es értékű lapok arányát, és így szinte tökéletes döntést hozhatunk a biztosítás kötéséről. Azért csak azt mondom, hogy szinte tökéletes, mert nem fogunk állandóan jó döntést hozni, azonban ha nyomon követjük a 10-es akkor ez hosszú távon nyereséget fog hozni.

A képesség hogy pontosan meghatározzuk a biztosítás szükségességét, nagyon fontos, és ez az egyszerű, mégis fontos variáció az alapstratégiában kihatással lesz a nyereségünkre.

Ha szeretnél a biztosításkötésről többet olvasni, olvasd el a blogon az alábbi cikket:

### Biztosításkötés

Az alapstratégia döntéseinek megváltoztatása a számláló értékének változásával, szintén elnyhöz juttat minket, a kaszinóval szemben. Az, hogy egy számláló rendszernek, mennyire jó az "elrejelző képessége" a 10-es értékű lapokkal kapcsolatban igen fontos szempont. Az a rendszer, amely nagyon pontos a

biztosítás kötésének meghatározásában, meglepően jó lesz a játék során a döntések meghatározásában, de a használatával egyenesen pocskék lesz az elnyünk a kaszinóval szemben.

## A kártyaszámoló rendszerek osztályozása

Minden lapszámoló rendszert, három féle szempont szerint osztályozunk. Eszerint, a három szempont szerint vizsgáljuk meg, hogy az adott rendszer hogyan kezeli a fent említett tényezőket.

### 1. A tétkorreláció (BC)

A fogadási hatékonyság vagy más néven tétkorreláció (BC) segít megállapítani, hogy mekkora elnyben vagy hátrányban vagyunk a kaszinóval szemben.

Például, ha egy adott kaszinó a saját szabályai szerint 0.5%-os elnyben van azzal a játékoskal szemben, aki a megfelelő alapstratégiát használja, és olyan kártyaszámoló rendszert használ, amely 100%-os FH-val rendelkezik, akkor pontosan meghatározható a játékos elnye vagy hátránya, ha a játékos pontosan számol, és pontosan határozza meg a számlálót.

Természetesen, ehhez szükséges, hogy megfelelő mennyiség alaptéke (bankroll) álljon a rendelkezésére, mert lehet, hogy éppen elnyben van, de ebből nem feltétlenül következik, hogy az adott leosztást

fogja megnyerni.

### 2. A játék hatékonyság (PE)

A játszhatóság vagy más néven játék hatékonyság (PE) megmutatja, hogy a játék alatt az egyes leosztások során megfelelő döntéseket hozunk-e, ha változtatjuk az alapstratégiánkat a számláló állásához mérten.

A játék hatékonyság azonban nem tér ki a biztosítási hatékonyságra!

### 3. Biztosítási hatékonyság (BH)

A biztosítási hatékonyság vagy más néven biztosításkorreláció (IC) megmutatja, hogy, ha az osztó felül lapja ás lenne, és biztosítanánk a tétünket, akkor mennyire cselekednénk helyesen.

Ezt a három szempontot (J; BH; FH) százalékos értékben szokás megadni. Egyes esetekben a rendszerek nagy pontossággal működnek, máskor viszont az eljelzések teljesen pontatlanok lesznek.

A Hi/Lo rendszer például 82%-os pontosságú, ha arról kéne döntenünk, hogy duplazzunk-e 11-re az osztó ása ellen. Azonban ha a 16 Vs. 9-es ellen meg kell állnunk, akkor az elrejelzés pontossága csak 53%-os.

Melyik rendszer is a legjobb?

A legjobb rendszer a fogadásokhoz az, amely a BH-t 100%-os pontossággal határozza meg.

Ennek a rendszernek a játszhatósága azonban csak 70%-os pontosságú. Sajnos olyan rendszer nem létezik, amely mindent egyszerre tartalmazna.

**Ezért, hogy melyik rendszer is lesz a legalkalmasabb a számodra, azt**

**Neked kell eldöntened!**

Egy paklival játszott blackjackhez, ahol kis tétekben lehet fogadni (maximum az alaptét négyszereséig növeled a tétet) olyan rendszert érdemes választani, amelynek a játszhatósága a legmagasabb.

Hazánkban azonban egy paklis játék nincs!

Nagy tétekben fogadó játékosoknak, (ahol a maximum tét az alaptét 12-szerese), olyan rendszert kell választaniuk, amelynek az FH-ja erős.

Azok számára is, akik gyakran csapatban játszanak (erről majd egy későbbi részben), egy magas fogadási hatékonyságú rendszert érdemes megtanulniuk, és ki kell dolgozniuk a megfelelő jelrendszert, amivel az asztalnál ülve meg tudják osztani egymással az információkat.

A következőkben ismertetni fogom az egyes rendszereket, megvitatva azok erősségeit, és gyengéit.

A számok azonban önmagukban nem segítenek. Hiába játszol órákon át egy erős rendszerrel, ha közben hibákat követsz el.

A kártyaszámoló rendszereket két fő szempont szerint csoportosítjuk.

1. A lapokhoz rendelt pontérték alapján, szintek szerint.
2. A pakli összértéke alapján.

1. A lapokhoz rendelt érték alapján, három szintet különböztetünk meg.

1. szint

Az 1. szint rendszereknél a lapok hozzárendelt értéke -1; 0 vagy +1 lehet.

2. szint

A 2. szint rendszereknél a kártyák értéke lehet -2 ; -1 ; 0 ; +1 vagy +2.

3. szint

A 3. szint rendszerekben a lehetnek olyan lapok, melyeknél a hozzárendelt pontértékek közt lehet 3-as is.

2. A pakli összértéke alapján

1. Kiegyensúlyozott (a pakli összértéke, azaz a lapokhoz rendelt pontértékeket összeadva a pakli értéke 0.)

2. Kiegyensúlyozatlan (a pakli összértéke, azaz a lapokhoz rendelt pontértékeket összeadva a pakli értéke nem nulla.)

Végezetül meg kell említenünk az "elméleti rendszereket" is. Ezek az ember számára nem igazán használhatóak, főleg nem egy kaszinóban az asztalnál, csupán a számítógépek boldogulnak velük.

1. szint rendszerek

Az 1. szint arra utal, hogy ezekben a számoló rendszerekben, a lapokhoz rendelt pontok értéke +1; 0 vagy -1. Ez teszi ezeket a rendszereket népszerűvé, mivel a használatukhoz nem kellenek különleges képességek, minden átlagember elboldogul velük. Az alábbiakban abból a szempontból fogjuk megvizsgálni ezeket a rendszereket, hogy hogyan kezelik az ászt.

Az ász, ahogy már a korábbiakban is említettem, egyedülálló szerepet tölt be a játékban. Az ászt a fogadások szempontjából "magas" lapként, a játék szempontjából viszont "alacsony" lapként kezeljük. Ha például 14-es értékre ászt húzol, akkor csak 15-öd lesz.

Azonban ha tudod, hogy a játék során már rengeteg ász ment ki, vagy még rengeteg ász van a pakliban és magas a 10-es értékű lapok aránya, akkor ez az információ nagyon is fontos lesz a tétrakás szempontjából.



Ezért a kártyaszámoló rendszerek az ást két féle módon kezelik. Egyes rendszerekben az ás semleges lapként kap szerepet, és az értéke 0, vagy mint magas lap, és az értéke -1.

Ez pedig jelentősen meghatározza a játék előzőekben említett három fontos tényezőjét, azaz a játszhatóságot, a fogadási hatékonyságot, és a biztosítási hatékonyságot.

Mennyire hatékony egy 1. szintű rendszer?

Természetesen a hatékonyság attól függ, hogy a hatékonyságot miben és hogyan állapítjuk meg.

De, ha a hatékonyságot szeretnénk mérni, megemlíthetjük a könnyű megtanulhatóságot, és a használhatóságot. Az 1. szintű rendszerek, ilyen szempontok szerint kiválóan teljesítenek.

Tehát a választás azon szempontok alapján is történhet, hogy milyen jellegű játékot fogsz játszani. Ez pedig attól független lesz, hogy mennyire vagy profi, vagy sem, mekkora tétekben fogadsz, milyen gyakran játszol.

**A legtöbb pénzt összességében az 1. szintű rendszerek használói nyerik el a kaszinóktól!**

A legnépszerűbb 1. szintű rendszerek

A következőkben bemutatok néhány rendszert. Van még több is, de a választásom elsőslegesen azért esett ezekre, mert könnyen megtanulhatóak, és használhatóak.

A másik lényeges szempont, ahogyan már írtam, hogy található legyen róla elegendő információ.

Ugyanis hiába ismersz egy jó rendszert, ha nem tudod, hogy hogyan kell azt használni!

Hi/Lo	
Lapok	Pontértékek
2;3;4;5;6	+1
7;8;9	0
T; A	-1
Fogadási hatékonyság: 97 %	
Játszhatóság: 51 %	
Biztosítási hatékonyság: 79 %	

Leghatékonyabb: azokban a játékokban ahol az alaptétünk minimum 1-8 szorosában fogadhatunk

El ny: könnyen megtanulható, könnyen kezelhet , hosszú id n keresztül is fáradtság nélkül használható

Hátrány: Nem határozza meg teljesen pontosan, hogy mikor kell eltérnünk az alapstratégiától

Könyv: Stanford Wong - Professional Blackjack

Uston Advanched Plus/Minus	
Lapok	Pontértékek
3;4;5;6;7	+1
2;8;9	0
T; A	-1
Fogadási hatékonyság: 95 %	
Játszhatóság: 54.7 %	
Biztosítási hatékonyság: 79 %	

Leghatékonyabb: azokban a játékokban ahol az alaptétünk minimum 1-8 szorosában fogadhatunk

El ny: könnyen megtanulható, könnyen kezelhet , hosszú id n keresztül is fáradtság nélkül használható

Hátrány: Nem határozza meg teljesen pontosan, hogy mikor kell eltérnünk az alapstratégiától

Könyv: Ken Uston - Million Dollar Blackjack

Hi-Opt 1	
Lapok	Pontértékek
3;4;5;6	+1
2;7;8;9;A	0
T	-1
Fogadási hatékonyság: 88 %	
Játszhatóság: 61.5 %	
Biztosítási hatékonyság: 85 %	

El ny: Könnyen megtanulható; jól alkalmazható. Ráadásul, ha a kaszinó személyzete megfigyelne minket, és a Hi/Lo rendszer szerint számolnak akkor könnyen megtéveszthet ek a számolásban.

Hátrány: Ahhoz hogy igazán hatékony legyen, az ászokat külön kell számolnunk, több pakli esetén ez zavaró lehet.

Könyv: Lance Humble & Carl Cooper - The World's Greatest Blackjack Book

The Canfield Expert Count	
Lapok	Pontértékek
3;4;5;6;7	+1
2;8;A	0
9;T	-1
Fogadási hatékonyság: 86 %	
Játszhatóság: 62.3 %	
Biztosítási hatékonyság: 85 %	

El ny: Könnyen megtanulható; jól alkalmazható. Ráadásul, ha a kaszinó személyzete megfigyelne minket és a Hi/Lo rendszer szerint számolnak akkor könnyen megtéveszthet ek a számolásban.

Hátrány: Ahhoz hogy igazán hatékony legyen, az ászokat külön kell számolnunk, több pakli esetén ez zavaró lehet.

Könyv: Richard Canfield - Blackjack Your Way to Riches

The Insurance Count	
Lapok	Pontértékek
2;3;4;5;6;7;8;9;A	+ 4
T	- 9
Fogadási hatékonyság: 72 %	
Játszhatóság: 62.1 %	
Biztosítási hatékonyság: 100 %	

Elsőre nem úgy tűnik, azonban, ez a rendszer is 1. szintű. Az értéke abban rejlik, hogy segítségével össze lehet játszani egy csapattal aki ugyanannál az asztalnál ül. Egyikük egy hagyományos rendszert használ a fogadáshoz és a játékhoz, a másik személy ezt a rendszert használja a biztosításkötéshez.

Előny: Teljességgel kihasználja a biztosításkötés adta tétlehetőséget, ami a legfontosabb alapstratégia variáció.

Hátrány: Használható "hagyományos" kártyaszámoló rendszerként, azonban a fogadási hatékonyság kicsi.

Leghatékonyabb: Biztosításkötésnél, egy vagy több paklival játszott játék esetén

The 10 Count	
Lapok	Pontértékek
2;3;4;5;6;7;8;9;A	+ 1
T	- 2
Fogadási hatékonyság: 72.26 %	
Játszhatóság: 61.14 %	
Biztosítási hatékonyság: 100 %	

Ez a rendszer a The Insurance Count-hoz hasonló rendszer. Tehát hagyományos kártyaszámoló rendszerként nem igazán hatékony, viszont ha csapatban játszunk és a csapat egyik tagja biztosításszámolóként segédkezik, akkor ezt ajánlatos használni a könnyebb használhatóság miatt. Egészen egyszerűen, azért mert könnyebb vele számolni.

Stanford Wong a Professional Blackjack című könyvében szintén ezt a rendszert ajánlja biztosításszámoláshoz, mivel könnyebb vele számolni, mint az Insurance Countal.

A rendszer használatáról szintén találhatsz leírást az oldalamon:

## Biztosításkötés

### 2. szint rendszerek

A 2. szint elnevezés arra utal, hogy a lapokhoz rendelt lehetséges pontértékek, +1; +2; 0; -1 vagy -2. Ezek a rendszerek több kategóriára bontják a lapokat, tehát bizonyos kártyáknak nagyobb hatást tulajdonítanak, mint a többinek.

Ilyen lap például az első leg már említett 5-ös lap. A hármasok már kevésbé jelentősek, de sok 1. szint rendszerben a 3-as és az 5-ös lapok ugyanakkora értékkel kerülnek súlyozásra. A 2. és a magasabb szint rendszerek különbséget tesznek a 3-as és az 5-ös lapok közt.

A 2. szint rendszereknek is két fő típusa létezik. Ezek az ászot figyelembe vevő és az ászot nem figyelembe vevő rendszerek. A két rendszer az ászot eltérő módon pontozza és az értéke szintén lehet nulla, -1 vagy +1.

### A 2. szint rendszerek hatékonysága

Ezeknek a rendszereknek a használatával, csak kismértékű járulékos előnyök érhetők el.

Ha valaki egy paklis játékot tudna játszani 100%-os pontossággal, és az osztó rendszeresen kiosztaná a kártyák felét, a stratégia használata mintegy 95%-os hatásfokú lenne. A rendszer 67%-os hatékonyságú, ezért a nyereség  $0.95 \times 0.67 \% \sim 0.64\%$  lenne.

A legjobb egyes szint rendszer használatával (az ászok külön számolása nélkül) az előny  $0,95 \times 0.623\% = 0,59\%$ .

Hogy ez a 0,05%-os (igen 5 század százalékos) plusz nyereség mennyire is éri meg azt mindenki döntse el magának.

Ugyanígy a fogadási hatékonyság, és a biztosítási hatékonyság növekedéséből származó előny sem észrevehető.

A 2. szint rendszerek játszhatósága csaknem 25%-al magasabb és ez adja a népszerűségét.

De valószínűleg amint egy jobb 1. szint rendszer kerülne kidolgozásra, ez a népszerűség csökkenne.

A következőkben két 2.szint rendszert fogok bemutatni. Szintén van belőle több is, azonban az elsődleges szempont megint a könnyű megtanulhatóság, használhatóság, és az elegendő információ volt.

The Zen Count	
Lapok	Pontértékek
4;5;6	+2
2;3;7	+1
8;9	0
A	-1
T	-2
Fogadási hatékonyság: 96 %	
Játszhatóság: 64 %	
Biztosítási hatékonyság: 85 %	

Előny: Könnyen megtanulható, könnyen kezelhető hosszú játék során is.

Hátrány: A pontos állás meghatározása nehezebb.

Könyv: Arnold Snyder - Blackbelt in Blackjack

The Omega II. Count	
Lapok	Pontértékek
4;5;6	+2
2;3;7	+1
8;A	0
-1	-1
T	-2
Fogadási hatékonyság: 92 %	
Játszhatóság: 67 %	
Biztosítási hatékonyság: 82 %	

Leghatékonyabb: Az egy paklis játékokban, ahol nem lehet igazán nagy tétekben fogadni.

Előny: Magas játszhatóság akár anélkül is, hogy az ászokat külön számolnánk.

Hátrány: Ahhoz, hogy a fogadási hatékonyságot növeljük, az ászokat külön kell számolni.

Könyv: Bryce Carlson - Blackjack for Blood

Megjegyzés: Bryce Carlson szerint az ászok külön számolásával 98% -os fogadási hatékonyság érhető el.

Ez kiválóan megvalósítható egy paklis játékok során, ám több pakli esetén már bonyolultabb lehet.

## 3. szint és magasabb rendszerek

Ezek a kártyaszámoló rendszerek a végső kig igénybe veszik a szellemi képességeket. Igencsak próbára teszik az egyedül dolgozó kártyaszámolók képességeit, hogy milyen pontosan is képesek számolni.

Ahogy már említettem a 3. szint elnevezés onnan ered, hogy a lapok között lehet olyan is, amelynél a hozzárendelt pontérték -3 vagy +3 is lehet. Ha valaki egy olyan rendszert tervezne, amely már odáig menne, hogy némelyik laphoz 4-es értéket rendelne, már 4. szint rendszernek tekintenénk.

Ezeknek a rendszereknek a hatékonyságából származó nyereség is csupán elenyésző. Ez pedig megkérdőjelezi ezeknek a rendszereknek az értékét, és használhatóságát.

Mégis akadnak, ha elenyésző számban is, olyan kártyaszámolók, akik ilyen rendszereket használnak. Azt, hogy kit mi vesz rá, hogy egy ilyen rendszert használjon, úgy gondolom, a felhasználótól kellene megkérdezni, és bizonyára a válasz eléggé meglepő lenne.

Tehát ezek a rendszerek ugyanúgy megtanulhatóak, és használhatóak. Azonban valós körülmények között elég nehézkes, és fárasztó lehet.

Ezért azt, hogy ki lenne képes használni és ki nem, mindenki döntse el saját magának. Mielőtt azonban valaki elhatározza, hogy márpedig egy 3. szint vagy egy 2. szint rendszert kezd el megtanulni, és használni, jómagam azt ajánlom, hogy mindenképp előtte tanuljon meg és használjon egy 1. szint rendszert. Miután megtanulta, és élesben is képes a használatára, csak azután térjen át egy fejlettebb rendszerre.

### Mennyire is hatékonyak a 3. szint rendszerek?

Ezeknek a rendszereknek egyike sem hoz sok javulást a fogadási hatékonyságban az 1.szint Hi/Lo rendszerhez képest.

Tehát, ha valaki első sorban több paklis játékot játszik, akkor a rendszer kiválasztásánál az elsőleges szempont a fogadási hatékonyság legyen!

Mondom ezt azért, mert ezekben a játékokban, lehet nagyobb tétekkel fogadni. Egy paklis játéknál azonban egy 3. szint rendszer használata is megfontolandó. Csak tudd használni!



## A legjobb 3. szint rendszerek

Íme, két rendszer, amely a leírtak alapján, megfeleltek a feltételeknek. A két rendszer azonban az általános hatékonyságukban jelentősen eltér egymástól. Ez főként azért van, mert a két rendszer az ászot különféle

kezeléssel felel meg arról, hogy ahhoz, hogy az ászot nulla értékűként kezelő rendszerek megfelelő hatásfokkal működjenek, az ászokat külön számolni kell!

Ez egy pakli esetén könnyű, de több pakli esetén, már nehezebb.

Uston Advanced Point Count	
Lapok	Pontértékek
5	+3
3;4;6;7	+2
2;8	+1
A	0
9	-1
T	-3
Fogadási hatékonyság: 98 %	
Játszhatóság: 69 %	
Biztosítási hatékonyság: 91 %	

Leghatékonyabb: Az egy paklis játékokban

Előny: Ez a rendszer kínálja a legnagyobb együttes hatékonyság növekedést, amit ezen a szinten egy rendszer adni tud.

Hátrány: Nehéz lehet pontosan használni a több paklis játékokban, és a megfelelő hatékonysághoz, az ászokat külön számolni kell, ami több pakli esetén szintén nehéz lehet.

Könyv: Ken Uston - Million Dollar Blackjack

Wong Halves Count	
Lapok	Pontértékek
5	+1.5
3;4;6	+1
2;7	+0.5
8	0
9	-0.5
T;A	-1
Fogadási hatékonyság: 99 %	
Játszhatóság: 57 %	
Biztosítási hatékonyság: 73 %	

Leghatékonyabb: A több paklis játékokban, ahol nagy tétekben lehet játszani.

Előny: Ijesztően néz ki, de könnyű megtanulni. Magas a fogadási hatékonysága

Hátrány: Alacsony játszhatóság és biztosítási hatékonyság.

Könyv: Stanford Wong - Professional Blackjack

Megjegyzés: Egyesek a könnyebb használhatóság érdekében, minden laphoz rendelt pontértéket a duplájának veszik, így egész számokkal lehet számolni. Ilyenkor az alapstratégiában használt variációk értékei is megduplázódnak!

## Számítógépen alkalmazható kártyaszámoló rendszerek

Edward Thorp professzor a "Beat The Dealer" című könyvének 1966-ban megjelent, átdolgozott kiadásában az eredeti Tíz-es számláló mellett, az "Egyszeres pont számlálót" és a "Teljes pont számlálót" is bemutatva. Az azonban sokan elfelejtették már, hogy az eredeti 1962-ben megjelent könyvében közzétett egy "Végleges számláló" rendszert.

Thorp nagyon is tisztában volt vele, hogy ezzel a rendszerrel, a számítógép segítségével, nagy eredményeket lehetne elérni a kaszinóban. Ez 1962-ben még nem volt megvalósítható, de napjainkban már elég használható ötletnek tekinthető.

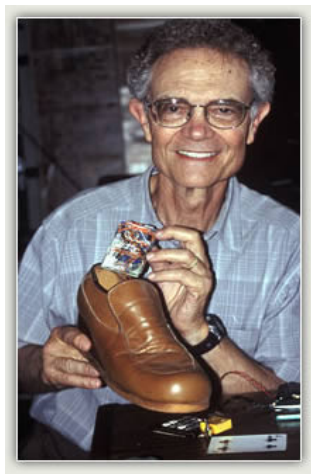
Thorp Ultimate Point Count	
Lapok	Pontértékek
5	+11
4	+8
3;6	+6
2	+5
7	+4
8	0
9	-3
T	-7
A	-9
Fogadási hatékonyság: 100 %	
Játszhatóság: 53 %	
Biztosítási hatékonyság: 69.62 %	

Amint az látható, ez a rendszer sem tökéletes. A fogadási hatékonysága 100 %-os, azonban ez valószínűleg csak elméletben lenne így. A játszhatósága eléggé alacsony, és a biztosítási hatékonysága sem a legtökéletesebb. Tehát meglehet, hogy egy 1-es szintű rendszerrel jóval többre mennénk.

Emellett azt is meg kell jegyezni, hogy a szerencsejáték ipar azonban soha nem tekintett valami barátságosan azokra az egyénekre, akik valamilyen számítógépes segítséggel próbáltak elnyitni kicsikarni a kaszinókkal szemben.

**Hangsúlyozom manapság a kaszinókban tilos mindenféle  
gépi segédeszközt igénybevenni!**

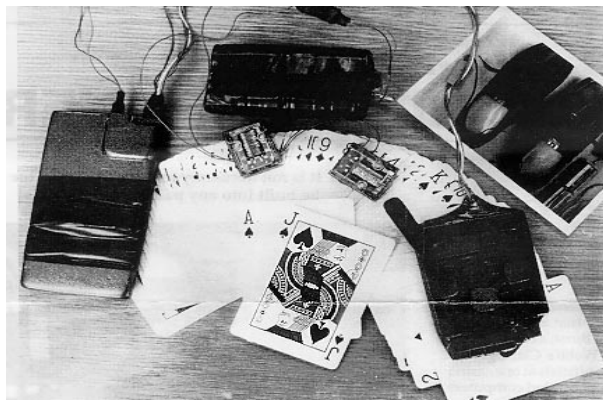
Ez persze nem volt mindig így. Az 1960-as években egy Robert Bamford nevű ember kifejlesztett egy blackjackhez használható gépet.



Keith Taft

A 70-es években Keith Taft kifejlesztett egy újabb számítógépet, amit George névre keresztelt.

George egy kisméretű számítógép volt ami, mikroprocesszort, memóriát, kártyaszámoló programot tartalmazott, és a cipő talpába lehetett rejteni.



George

A gépet gombokkal, lehetett kezelni, ezeken kapta George az információt a játékról. Miután a játékos a gombokat nyomkodva jelezte milyen kártyák mentek ki a játék során, a számítógép kiszámolta a játékos elnyert-hátrányát, a következő körre és pontosan jelezte, milyen döntést is kell hoznia a játékosnak a kapott lapjai alapján.

A számítógép a kimenő jeleket egy vezetékekkel összekötött, testre erősíthető vibráló egységnek adta, Morse-szerű rövid és hosszú jelekkel.



Ken Uston

George 1977. február 1-jén került először "bevetésre" Ken Uston személyében. Ez volt az első alkalom, hogy sikeresen alkalmazták számítógépet kaszinóban.

Nem sokkal később már 16 fős csoportban használták George "klónjait", mégpedig olyan sikeresen, hogy a játékidő 80 %-ban nyertek. A csapat egy hónap alatt több mint 150.000 dollárt nyert.



Persze manapság, az érintőképernyős mobiltelefonok korában is vannak próbálkozások. Nem is olyan régen egy cég kifejlesztett egy olyan programot, amit, több kártyaszámoló rendszer közül választva ezeken a telefonokon alkalmazva használhatunk.

Az ötlet persze nem rossz. A hiba csak annyi az egészben, hogy a legtöbb kaszinó játékterébe tilos mobiltelefont bevinni. Másrészt, ahol ezt meg is engedik, ha valaki folyton a telefonját nyomkodja, az előbb vagy utóbb elég feltűnő lesz, (az meg kinek hiányzik).

Ráadásul a kamerák miatt ezt a tevékenységet elrejtetni szinte lehetetlen. Tehát ezek a programok inkább csak a készítőiknek jelentenek bevételt, nekünk csak problémákat okoznának.

**Attól, hogy valaki is csalni próbáljon, vagy számítógéppel, menjen a kaszinóba, mindenkit óva intek! Ez ugyanis törvénytelen!**

## Több paraméteres kártyaszámoló rendszerek

Ezek valójában nem is rendszerek, csak egy segédlet ahhoz, hogy a kártyaszámoló rendszer tulajdonságait javítsuk vele. A több paraméter valójában itt annyit jelent, hogy egyes lapokat külön számolunk.

Ez főként azokra vonatkozik, amelyeknek az értéke nulla.

A legjobb példa erre az ász. Ahogy az előzőleg láthattad egyes rendszerek az ászot különbözőképpen veszik számításba, -1-ként, vagy nullaként. Valóban, az ász egy igen furcsa kártya a blackjackben. Számon tarthatjuk, mint "kis" lapot a játék szempontjából, és mint "nagy" lapot a fogadás szempontjából. Tehát ha olyan rendszert választasz, amelyik nagyon pontos a fogadás szempontjából akkor az ász nagy lapnak számít és az értéke -1. Ha olyan rendszert szeretnél, amelyik a játszhatóság szempontjából pontosabb, akkor az ászat, mint semleges lapot veszi figyelembe (az ász értéke 0).

Sajnos mindkettőt egyszerre nem lehet. Vagy mégis?

Mi van akkor, ha az ászokat nullaként kezeljük, de külön-külön számba vesszük őket?

Ha van egy olyan rendszerünk, aminek a játszhatósága eléggé pontos, és a döntéseinket az adott számláló állásához igazítjuk, és ezzel együtt a tét nagyságát is. Az ászok külön számolása, olyan lehet séget ad a kezünkbe, ami egyébként kimaradna. Ez az el nye a több paraméteres kártyaszámolásnak, és bizonyos esetekben nagyon hasznos lehet. Egyébként annak ellenére egy számoló rendszer talán hozzárendel valamilyen értéket az ászhoz, az nem jelenti azt, hogy ne tudnád nyomon követni a több paraméteres módszer segítségével.

Ha az ászok számolásáról szeretnél még többet megtudni, olvasd el ezt a blogon:

### Az ászok külön számolása

Ilyenkor persze jogosan felmerül a kérdés, hogy esetleg érdemes más lapokat is számolni? A válasz, természetesen igen. Szinte mindegyik kártyát érdemes lenne nyomon követni, mert ennek megvan a maga el nye. Maga a végrehajtás azonban szinte lehetetlen, és nem áll elegend információ a rendelkezésre, hogy a megfelelő módon kihasználjuk ezt.

Például nagyon hasznos lenne, ha tudnánk, hogy van néhány 7-es lap a pakliban, ha 14-et kapnánk az osztó 10-ese ellen. De mit csinálnánk másképp? Ezen a ponton sajnos nem lehet megmondani, hogy mi lenne a helyes döntés. A kártyaszámolás és még mellékesen az ászok számolása is elegend egy kaszinóasztalnál. Nagy valószínűséggel az elkövetett hibák miatti veszteségek, meghaladnák a hasznot. Így végül is ugyanoda lyukadtunk ki, ahonnan elindultunk...

## Kiegyensúlyozatlan rendszerek

Szinte az összes rendszert, amit idáig megvizsgáltunk (kivéve az 1. szint rendszerek), nehéz lehet megtanulni. Nem mondanám, hogy lehetetlen, de nem is könnyű. Ha már teljesen elbátortalanodtál attól, hogy ezeket a rendszereket a kaszinóban alkalmazd, egy kicsit ismét fellelkesítelek.

A kiegyensúlyozatlan rendszerek könnyen megtanulhatóak!

Ezeket a rendszereket azért hívjuk kiegyensúlyozatlan rendszereknek, mert bár minden lapcsoporthoz ugyanúgy hozzárendelünk egy pontértéket, a teljes pakli értéke nem nulla. Így ezek a rendszerek lehet vé teszik a játékot anélkül, hogy játék közben ki kéne számolni a pontos állás TC értékét.

A TC, azaz a Pontos Állás kiszámításáról majd a megfelelő fejezetben írok!

Sok ember számára nehéznek t nhet, hogy egyszerre számolja a lapokat, használja az alapstratégiát, és meghatározza a pontos állást. Számukra egy kiegyensúlyozatlan rendszer használata t nhet a legjobb megoldásnak.

Ezek a kiegyensúlyozatlan rendszerek, hatékonyak a 4; 6 vagy 8 paklis játékokban is, és a legtöbb "alkalmi" blackjack játékos ezt is használja a kaszinókban. Egy, vagy két paklis játékokra nem igazán alkalmasak, de egyébként kiválóan m ködnek.

## Mennyire hatékonyak a kiegyensúlyozatlan rendszerek?

Természetesen a hatékonyságot az el zekben leírt módon határozzuk meg. Tehát a fogadási hatékonyság, a játszhatóság és a biztosítási hatékonyság alapján.

Ha ezeket a szempontokat vesszük figyelembe, akkor egy kiegyensúlyozatlan rendszer is megfelelő lehet.

A legf bb szempont azonban úgy gondolom mindenek el tt, hogy egy rendszer "élesben" mennyire használható, és mennyi pénzt vagyunk képesek nyerni a használatával!

Ha havonta csak egy-két alkalommal, vagy még ritkábban látogatsz meg egy-egy kaszinót, valószínűleg több órán át fogsz játszani egyhuzamban. Aki viszont rendszerben jár a kaszinóba, és ilyenkor a látogatásai rövidebbek lesznek. Ha egy-két órát játszol egyhuzamban, és egy bonyolult rendszert használsz, akkor ez szellemileg jobban megvisel, és a fáradtság hibákhoz, és anyagi veszteséghez fog vezetni.

A kiegyensúlyozatlan rendszerek használatának elnye, hogy egyszerűek és nem igényelnek különösebb erőfeszítést, ezért hosszabb ideig használhatóak.

**Azonban ha sok pénzt szeretnél keresni,  
akkor ajánlott egy kiegyensúlyozott rendszer használata.**

A kiegyensúlyozatlan rendszerek valamivel kevésbé pontosak. Tehát ha már elkötelezted magad amellett, hogy pénzt csinálj a blackjackel, (és valószínűleg ez a szándékod, mert különben nem olvasnád ezt a könyvet), akkor érdemes egy kis erőfeszítést és időt áldozni rá!

### A legjobb kiegyensúlyozatlan rendszer

Ezek alapján tehát felvetődik a kérdés, hogy melyik kiegyensúlyozatlan rendszert is érdemes megtanulni. Ugyanúgy ahogyan a kiegyensúlyozott rendszerek között itt is léteznek különböző szintű rendszerek. Ha már mindenképpen egy kiegyensúlyozatlan rendszert szeretnél megtanulni, a választás az elz leg leírt szempontok szerint történjen! Tehát a lényeg az egyszerűség legyen. A megfelelő használattal, egy ilyen rendszer is hatékony lehet. Tehát akik ritkábban járnak kaszinóba, vagy valamilyen könnyebb rendszert szeretnének megtanulni, és végre nem csak veszíteni szeretnének, akkor érdemes lehet egy ilyen rendszert megtanulniuk.

De a saját véleményem az, hogy ugyanennyi idő alatt bárki el tud sajátítani egy 1. szintű rendszert is!

Éppen ezért a könnyű használhatóság, és az elegendő információ miatt jómagam a K.O. rendszert ajánlom.



The K.O. Count	
Lapok	Pontértékek
2;3;4;5;6;7	+1
8;9	0
T;A	-1
Fogadási hatékonyság: 97.69 %	
Játszhatóság: 55.27 %	
Biztosítási hatékonyság: 78.32 %	

A szabványos összehasonlítások a többi rendszerrel itt nem igazán működnek, a kiegyensúlyozatlan rendszerek eltérő volta miatt. A mutatók és a tapasztalat alapján meglepően jól teljesít.

Leghatékonyabb: Hat és nyolc paklis játékban, ahol a tét az alaptét 1-10 szerese.

Előny: Könnyű megtanulni, hosszú időn keresztül használható fáradtság és figyelemfelkeltés nélkül.

Hátrány: Egy és két paklis játékok során kevésbé hatékony. Kevés alapstratégia variációt ismer, de egy váltószám segítségével használhatók a Hi/Lo rendszer variációi. Ehhez azonban szükséges a pontos állás meghatározása és az átszámítás.

Könyv: Olaf Vancura & Ken Fuchs- Knock-Out Blackjack

A rendszer használatáról az oldalamon részletesebben is olvashatsz:

## A K.O. Count kártyaszámoló rendszer használata

Ezzel be is fejeztem a kártyaszámoló rendszerek bemutatását. Most már elegendő támpontod kell, hogy legyen ahhoz, hogy kiválaszd a neked megfelelő rendszert, de ahogy már említettem, jómagam a Hi/Lo rendszert ajánlom.

A következő részben bemutatom a módszereket, amelyek megkönnyítik a kártyaszámolás megtanulását!

## 07.

# A kártyaszámolás alapjainak megtanulása

“Ha hallom, elfelejtem  
Ha látom, megjegyzem  
Ha csinálom, megértem.”

Kínai bölcsesség

Tehát valószínűleg már kiválasztottál egy kártyaszámoló rendszert, amelyet meg akarsz tanulni. Ezek a rendszerek egymástól eltérőek lehetnek, a megtanulásuk azonban ugyanazokon az alapokon nyugszik.

Ahogy már előzőleg említettem, a Hi/Lo rendszeren keresztül fogok mindent bemutatni.

A lapokhoz rendelt pontértékek:

$$2;3;4;5;6 = +1$$

$$7;8;9 = 0$$

$$T;A = -1$$

Amint azt már olvastad nekünk, játékosoknak a legfontosabb lapok a 10-es értékű lapok és az ász. Ezeket a rendszer -1 értékkel jelöli.

Az osztó számára értékes kártyák a 2; 3; 4; 5; 6-os lapok. Ezeknek az értéke +1

A semleges lapok 7; 8; 9-es kártyák, értékük nulla.

Ha megfigyeled, észreveheted, hogy minden egyes pakli kártyában ugyanannyi számú pozitív és negatív értékű lap található. Tehát a rendszer kiegyensúlyozott.

Egészen egyszerően a plusz és mínusz értékű lapok aránya megmutatja nekünk hogy a pakli állása kedvező vagy kedvezőtlen.

Minél több a pozitív értékű lapok száma a játékban lévő pakliban az esélyek annál inkább az osztó, azaz a kaszinó számára kedveznek.

Minél több a negatív érték lapok (10;J;Q;K;A) száma a pakliban az esélyek annál inkább a játékos számára kedveznek. A 10-es és az ászok nagy száma nagyobb esélyt jelent a blackjack húzására.

Természetesen az osztónak ugyanakkora esélye van, hogy magas érték lapokat húzzon. De emlékezzünk csak a szabályokra, az osztó nem duplázhat, nem választhatja szét a lapjait, 17-es értéken meg kell állnia és 16-ra vagy kisebb értékre rá kell húznia.

## Az alapok megtanulása

A kártyaszámolás alapjait rendkívül könnyű megtanulni.

**Az els és legfontosabb a pontosság legyen!**

**A sebesség növelése csak utána következik!**

Az alapok elsajátításához mindössze két gyakorlat szükséges.

A legelső, amit meg kell tanulnod az, az egyes lapokhoz rendelt értékek. Ehhez pedig egyetlen egy gyakorlat szükséges.

Fogj egy pakli kártyát és a lapokat egymás után végignévezve határozd meg magadban (!nem hangosan kimondva!) a lapok értékeit!

Ha egy lap plusz érték, nem kell magadban "plusz egyet" mondanod, csupán egyet, mert ez egyébként is a plusz számra utal.

Ha egy kártya mínusz érték, ne mondj magadban "mínusz 1-et" hanem mondj magadban M1-et. (em 1)

A semleges, azaz a 0 érték kártyákra se mond magadban hogy nulla, hanem egész egyszer en mondj magadban ó-t.

Ezzel máris jelent sen megkönnyíted és lecsökkentetted a számolás idejét.

Tehát hogyan is néz ez ki?

Fogj egy pakli kártyát a kezébe, és a lapokat egyenként felfelé fordítva, egyszer en egyesével határozd meg az értéküket, anélkül hogy összeadnád ket.

Menj végig a teljes paklin. Ezzel az egyszer kis gyakorlattal nagyon hamar képes leszel az egyes lapokhoz tartozó értékeket megtanulni.

Alapvet követelmény, hogy ezt addig kell gyakorolnod, amíg az egyes lapokhoz tartozó értékeket úgy el nem sajátítod, hogy az gondolkodás nélkül menjen!

Fontos, hogy a lapok meghatározásakor ne akard hangosan kimondani az értéküket, csupán magadban határozd azt meg! Még a szádat se mozgasd!

Ne aggódj ez általában nagyon rövid ideig tart.

## Egyszer kártyaszámolás

Mikor elsajátítottad a pontértékeket, elkezdheted gyakorolni a lapszámolást, egyetlen paklival.

Fogj egy pakli kártyát és egyszer en vegyél ki három kártyát és rakd ket félre, anélkül hogy megnéznéd. (Kés bb ezzel ellen rízheted a pontosságodat).

Most kezd el számolni a pakliban maradt kártyákat egyenként felfordítva és megnézve azokat, és a hozzájuk rendelt pontérték alapján add össze ket. Ezt alkalmazva menj végig az egész paklin.

A félretett három lap összege pontosan a kapott eredményed ellentéte kell, hogy legyen, mivel a pakli összértéke 0! Mivel három lapot teszel félre és a Hi/Lo rendszerben a lapok értéke -1; 0 vagy +1 lehet a kapott eredmény maximum +3; -3 vagy, -3 és +3 közötti egész számnak kell lennie.

Erre egy példát mutatva végigmegyek egy egész paklin. Tehát az 52 lapos pakliból kiválasztok 3 lapot anélkül, hogy megnézném ket. Elkezdem számolni a lapokat, a következő oldalakon lévő táblázatban. Az Sr. a pakliból kihúzott lap sorszámát jelenti, az Értéknél folyamatosan összeadva az eddig kihúzott lapok összértékét írom!

Sr.	Lap	Érték	Sr.	Lap	Érték	Sr.	Lap	Érték	Sr.	Lap	Érték
1.	♠ 10	-1	14.	♣ Q	-4	27.	♥ Q	-5	40.	♦ 7	-1
2.	♥ J	-2	15.	♣ 7	-4	28.	♠ 4	-4	41.	♣ A	-2
3.	♣ 10	-3	16.	♣ 8	-4	29.	♥ 7	-4	42.	♥ 8	-2
4.	♦ K	-4	17.	♥ 9	-4	30.	♦ 3	-3	43.	♦ 10	-3
5.	♦ 6	-3	18.	♦ 2	-3	31.	♣ 9	-3	44.	♠ 6	-2
6.	♦ J	-4	19.	♠ A	-4	32.	♥ K	-4	45.	♦ 8	-2
7.	♣ 3	-3	20.	♣ 5	-3	33.	♠ 5	-3	46.	♥ 6	-1
8.	♦ 5	-2	21.	♠ Q	-4	34.	♣ 4	-2	47.	♠ K	-2
9.	♥ 5	-1	22.	♣ J	-5	35.	♦ A	-3	48.	♥ A	-3
10.	♠ J	-2	23.	♠ 8	-5	36.	♠ 3	-2	49.	♥ 4	-2
11.	♥ 10	-3	24.	♦ 9	-5	37.	♦ 4	-1	50.	?	?
12.	♦ Q	-4	25.	♣ 2	-4	38.	♥ 3	0	51.	?	?
13.	♠ 2	-3	26.	♠ 7	-4	39.	♣ K	-1	52.	?	?

A táblázatban található lapokat összeadva az eredmény -2, tehát a maradék 3 lap összértéke +2 kell, hogy legyen, mivel a rendszer kiegyenlített, és a pakli összértéke 0!

A maradék 3 lap tehát:

Lap	Érték
♣ 6	+1
♥ 2	+1
♠ 9	0

A három lap összege +2, és  $+2 + (-2) = 0$ . Tehát jól számoltunk!

Minden egyes gyakorlás során vegyél ki három lapot, ezzel ellenőrizve a pontosságodat.

Mivel a pontosság kulcsfontosságú, addig gyakorolj, amíg hiba nélkül egymás után legalább 10-szer végig tudsz menni egy paklin!

### Folyamatos állás (RC) fogalma

Ezt a számolási módot, folyamatos számolásnak hívjuk, az így kapott eredmény a Folyamatos Állás (idegen szóval running count) rövidítve RC.

Ebből határozzuk majd meg a pontos állást, ami a megfelelő tét megtételéhez lesz szükséges.

Gyakorold ezt minden nap, egészen addig, amíg teljesen pontosan nem leszel képes rá!

Amint ez sikerült elkezdheted gyakorolni a következő fejezetben leírtakat.

## 08. Kártyaszámolás a gyakorlatban

“A gyorsaság szükséges, a sietség káros.”

Szuovorov

Ebben a részben meg fogok tanítani néhány érdekes módszert, melyek segítségével megtanulhatod azokat a módszereket, amiket a kaszinóban használhatsz.

A kártyaszámolás gyakorlása során a sebesség fejlesztése alapvető, mert ha otthon nem vagy képes gyorsan számolni, akkor az osztóval sem tudsz lépést tartani a kaszinóban.

A pontatlan számolás eredményeként, az előnyök hátránnyá válnak, és ez további hibákhoz, azaz anyagi veszteséghez vezet.

Ha még lassú vagy ne keseregj, ugyanis a legfontosabb először a pontosság!

A sebességed is fejlődni fog, ha szorgalmasan elvégzed az alábbiakban leírt gyakorlatokat.

A legelső, hogy megtanulod, a lapokat párokban számolni.

Tehát, megtanultad a választott rendszered szerint a kártyákhoz rendelt értékeket, most megtanulod a különböző párokhoz rendelt értékeket!

Ez a kártyaszámolás egyik leglényegesebb eleme!

Tehát egész egyszerűen a két látható lapot azonnal összegzed, ezzel jelentősen megkönnyítve és gyorsítva a lapszámolás menetét.

Amint azt már említettem, és megint csak megismétlem, ebben a könyvben és a következő példákban is a Hi/Lo rendszer értékeit veszem alapul, ahol az egyes lapokhoz rendelt értékek:

2, 3, 4, 5, 6 = +1

7, 8, 9 = 0

10, J, Q, K, A = -1

Bármely két figurás lap (J,Q,K) értéke mindig -2 lesz, azaz M2.

Egy ász bármely figurás lappal vagy, ász egy 10-es lappal szintén -2, azaz M2.

Bármely két 10-es lap értéke is -2, azaz M2.

Ász, bármely figurás, vagy 10-es lap egy számozott lappal (2 - 6-ig) nulla lesz, azaz: ó.

Ász, bármely figurás vagy 10-es lap egy számozott lappal (7 - 9-ig) -1 érték , azaz M1.

Két számozott lap (2 - 6-ig) értéke +2, azaz kett .

Két számozott lap (7 - 9-ig) értéke: nulla, azaz: ó.

Két számozott lap az egyik (2 - 6-ig) és a másik (7 - 9-ig) értéke +1, azaz egy.

Ez a képesség segíteni fog, hogy növeld a számolás sebességét. Gy z dj meg róla, hogy érted melyik párnak miért annyi az értéke amennyi. Ne feledd, az eltér számolási rendszerekben az egyes párok értékei eltérhetnek egymástól! Tehát, ha egy másik rendszert akarsz megtanulni, ezt vedd figyelembe.

Ha megértetted és megtanultad a fent leírtakat, elkezdhetsz gyakorolni, egy pakli kártyával.

## Gyakorlatok

Miután megtanultad a párokhoz rendelt értékeket, kezd el, sorban végezd el az alábbi gyakorlatokat.

Ne akard elkapkodni! Ne feledd, els dleges a pontosság, és csak utána jön a sebesség.

### 1. gyakorlat

Fogj egy pakli kártyát és két lapot egyszerre felfordítva határozd meg a lapok értékét. Ne akard még folyamatosan számolni ket, egyszer en csak a két látható kártya összegét határozd meg.

Menj végig az egész paklin. Csináld ezt addig, amíg tökéletesen el nem sajátítod ezt minden lehetséges pár esetében.

Ha ez már megfelel en megy, hozzáteszünk még egy keveset.



## 2. gyakorlat

Ez a gyakorlat segíteni fog, hogy a későbbiekben növeld a számolás sebességét. Amint a számolás tökéletesen megy két kártyával, hozzáadunk egy harmadikat is.

Ez a képesség különösen hatásos lesz az osztóval szemben, hiszen így minden egyes leosztáskor azonnal képes leszel meghatározni, az első három kártya értékét.

Tehát most három lapot egyszerre felfordítva határozd meg a lapok értékét.

Ismétlem, még ne akard összeadni őket, egyszer csak a három lap összegét határozd meg!

Egy több játékoskal teli asztalnál ez a képesség még inkább az előnyödre fog válni, mert a játék menete lassabb lesz.

## 3. gyakorlat

Ebben a gyakorlatban már össze is adod a lapok értékét. Fogj egy pakli kártyát és vedd ki belőle három lapot anélkül, hogy megnéznéd őket.

Most két lapot egyszerre felfordítva folyamatosan add össze a lapokat és menj végig a teljes paklin!

Majd a kapott eredményt megjegyezve nézd meg a maradék három lapot ellenőrizve a pontosságodat.

Ne feledd a kapott összeg a maradék három lap összegének ellentéte kell, hogy legyen, mivel a pakli összértéke nulla!

Ez a gyakorlat az előzetese a kártyaszámolásnak.

A gyakorlással a sebességed, fokozatosan növekedni fog, és végül eljutsz arra a pontra, hogy a kártyák felfordításával egy időben ki fogod tudni számítani a kártyák értékét!

### 4. gyakorlat, a sebesség növelése

Ismét vegyél ki három lapot anélkül, hogy megnéznéd ket. Fogd a paklit az egyik kezedbe, és a hüvelykujjaddal ráségítve folyamatosan kettesével-hármasával nézd végig a lapokat, és határozd meg az értéküket!

Hogy ez mennyire is legyen gyors?

20 másodperces „szintid ”már nagyon jónak számít. A legjobb azonban, ha 15 és 20 másodperc közötti értékre viszed le az id t. Ez egy kis gyakorlással nagyon könnyen elérhet .

### 5. gyakorlat, a kitartás növelése

Meg tudsz már számolni egy paklit 15 és 20 másodperc közti id tartam alatt úgy, hogy nem tévesztet el az eredményt?

Kiváló!

Elkezdhetsz dolgozni a kitartásod növelésén.

Az el z gyakorlatot fogod csinálni, a különbség csupán annyi lesz, hogy most két paklit fogsz egyszerre megszámolni! Egészen egyszer en fogj két pakli kártyát és keverd ket össze. Ismét vegyél ki három lapot, anélkül, hogy megnéznéd az értéküket.

Az el z 4-es gyakorlatban leírtak szerint számold meg a paklikat. Ezzel a gyakorlattal kiválóan fejleszthet a kitartás. Természetesen ugyanúgy mérd az id t. A szintid körülbelül 40 másodperc, illetve egy kicsit alatta kell, hogy legyen.

### 6. gyakorlat, zavaró körülmények közt

Most pedig amikor már két paklit is meg tudsz számolni 40 másodpercen belül, eljutottunk egy nagyon lényeges ponthoz.

Az el z gyakorlatok nyugodt otthoni körülmények közt kiválóan m ködnek. Mi van akkor, ha egy zajos zsúfolt kaszinóban, az éjszaka közepén kell a kártyát számolnod?

Rengetegen, akik otthon így vagy úgy, begyakorolták a kártyaszámolást, a kaszinóban rendre elvéreztek.

Ezért a továbbiakban egy kicsit megnehezítjük a gyakorlást.

## Ezután, amikor gyakorolsz, érdemes lesz mindig így csinálni!

Kapcsold be a tv-t vagy a rádiót. Ne valamelyik zenei csatornára tedd, hanem olyan m sorra keress, ahol beszélgetnek. Kezd el gyakorolni a 4-es, 5-ös gyakorlatokat ismét. Ha már eljutottál oda, hogy szintid alatt számolsz és most nem fog menni, ne csodálkozz rajta! Egyszer en gyakorolj így tovább, egészen addig, amíg ismét nem tudsz kicsivel 20 illetve 40 másodperc alatt teljesíteni.

Minél zavaróbb a m sor, annál jobb!

## 7. Az utolsó gyakorlat

Ehhez a gyakorlathoz, már hat pakli kártyára lesz szükséged. Lehet leg mindegyik egyforma típusú legyen, mert a lapok eltér mérete nagyon zavaró tud lenni.

A nagy bevásárlóközpontokban kapható távol-keletr l behozott olcsó kártyák eleinte kiválóan megfelelnek a célnak, nem muszáj egyb l méregdrága plasztik kártyákat venni.

Keverd össze a hat paklit, ismét vegyél ki három lapot anélkül, hogy megnéznéd. A paklikat bontsd szét különböző nagyságú kupacokra. Számold végig a kupacokat, amilyen gyorsan csak tudod. A végs cél, hogy kicsit kevesebb, mint két perc alatt meg tudd számolni az egészet.

Az ideális szintid l perc 30 másodperc és két perc között van! Természetesen azt vedd figyelembe, hogy amíg az egyik halmot lerakod, és a másikat felveszed, az szintén id be kerül.

A kés bbiekben szintén fokozd ezt egy kis hangzavarral a tv, vagy a rádió segítségével. Ha már jól megy, próbálkozz meg azzal, hogy az adásban elhangzottakhoz f zd hozzá a véleményed, és beszélj hangosan!

Ennek a kés bb nagy el nyét fogod látni. Ha eljutsz arra a szintre, hogy a 7. gyakorlatban leírtakat, képes vagy megcsinálni, a kaszinóban is játszva tudsz számolni, és kevésbé leszel felt n !

A gyakorlás során arra készülj fel, hogy az eltérő napszakokban a teljesítményed kisebb vagy nagyobb mértékben, de ingadozni fog! Tehát nem mindegy, hogy reggel korán, napközben, vagy este gyakorolsz. Érdemes lesz kipróbálni, hogy egyes esetekben, mire is vagy képes. Gyakorolj akkor is ha fáradt vagy!

### Még egy trükk

Tanulj meg számolni, és gyakorold a számolást páratlan számokkal!

Szinte mindannyian képesek vagyunk arra, hogy páros számokkal elvégezzük a négy alapműveletet. Arra viszont, hogy páratlan számokkal gyorsan és pontosan számoljanak fejben már jóval kevesebben. Tehát kezd el ezt is gyakorolni.

Először egészen egyszerűen csak adj össze, vonj ki két páratlan számot. Később kezd el gyakorolni az osztást és a szorzást is.

Ennek a későbbiekben még nagy hasznát fogod látni!

### Kártyaszámolás a kaszinóban

Elérkeztünk a lapszámolás leglényegesebb részéhez! Mégpedig ahhoz, hogyan is számoljuk a lapokat a kaszinóban az asztalnál.

Az alábbiakban, a következő képekkel ellátott példán keresztül bemutatom, hogyan is tesszük ezt.



1. sz. kép

Az 1.sz. képen látható, ahogyan az osztó az osztás első körében mindenkinek (a játékos irányából nézve) leosztja az első lapot.

A lapok jobbról balra haladva: ♠ 7; ♠ Q; ♥ 9; ♣ K; ♠ 6; ♣ 8

A könnyebb számolás, és a feltételek elkerülése miatt ezeket a lapokat az első körben még nem számolom!



2. sz. kép

A 2.sz. képen látható, ahogyan az osztó az osztás első körét befejezve leosztja magának az első lapját. Ekkor kezdek számolni. Az osztó lapja ♣ J, amelynek értéke -1. Sárgával jelölve a képen!



3. sz. kép

A 3.sz. képen látjuk, ahogy az osztó mindenkinek leosztja a második lapját.

A lapok  $\spadesuit$  A;  $\heartsuit$  3;  $\clubsuit$  2;  $\diamondsuit$  A;  $\spadesuit$  Q;  $\clubsuit$  8

Ahogy az osztó mindenkinek leosztja a második lapját, a két lap összegét mindig hozzáadom az előző értékhez. Elsőként az ász és a 7-es lapot az osztó első lapjának az értékéhez.

A képen kék színnel a kártyákon a leosztott két lap összegét jelzem, sárgával az RC értékét.

Jobbról balra haladva a két lap és az RC azaz a folyamatos állás összege lépésről lépésre.

Az osztó lapja  $\spadesuit$  J, amelynek értéke -1, tehát az RC értéke -1.

A  $\clubsuit$  7 értéke 0, a  $\spadesuit$  A értéke -1. Tehát, az osztó lapja -1 + a két lap összege -1 = az RC értéke = -2.

A  $\clubsuit$  Q értéke -1, a  $\heartsuit$  3 értéke +1. Tehát az RC értéke -2 + a két lap összege 0 = az RC értéke = -2.

A  $\heartsuit$  9 értéke 0, a  $\clubsuit$  2 értéke +1. Tehát az RC értéke -2 + a két lap összege +1 = az RC értéke = -1.

A  $\spadesuit$  K értéke -1, a  $\clubsuit$  A értéke -1. Tehát az RC értéke -1 + a két lap összege -2 = az RC értéke = -3.

A  $\clubsuit$  6 értéke +1, a  $\spadesuit$  Q értéke -1. Tehát az RC értéke -3 + a két lap összege 0 = az RC értéke = -3.

A  $\clubsuit$  8 értéke 0, a  $\spadesuit$  8 értéke 0. Tehát az RC értéke -3 + a két lap összege 0 = az RC értéke = -3.

Tehát az RC értéke -3 piros számmal jelölve a kép bal felső sarkában!

Nézzük meg, milyen döntéseket is hoznánk az alapstratégia szerint, és számoljunk tovább!

A folyamatos állás, az RC értéke tehát -3. Sárgával jelölve az osztó lapja mellett!



A;7 Vs. 10. Az alapstratégia szerint kérünk. A kapott lap ♥ K. A lapjaink értéke 18, megállunk.

Az RC értéke -4, mert a ♥ K értéke a Hi/Lo rendszer szerint -1!

13 Vs. 10. Az alapstratégia szerint kérünk. A kapott lap ♣ 10. A lapjaink értéke 23. Bust

Az RC értéke -5, mert a ♣ 10 értéke a Hi/Lo rendszer szerint -1!

11 Vs. 10. Az alapstratégia szerint duplázunk. A kapott lap ♦ J. A lapjaink értéke 21.

Az RC értéke -6, mert a ♦ J értéke a Hi/Lo rendszer szerint -1!

!BLACKJACK! Az RC értéke továbbra is -6!

16 Vs. 10. Az alapstratégia szerint kérünk. A kapott lap ♥ 5. A lapjaink értéke 21.

Az RC értéke -5, mert a ♥ 5 értéke a Hi/Lo rendszer szerint +1!

8-as pár Vs. 10. Az alapstratégia szerint szétválasztunk. A kapott lapok ♦ 10; ♠ A.

A lapjaink értéke 18 és 19. Megállunk. Az RC értéke -7, mert a ♦ 10-es és a ♠ A értéke -1 és -1.



Számoljunk tovább és nézzük meg az osztó lapjait!



Az RC értéke tehát -7. Az osztó lapjai mellett sárga színnel jelezve a jobb oldalon.

Az osztó második lapja ♥ 6-os.

A ♥ 6-os lap értéke a Hi/Lo rendszer szerint +1, tehát az RC értéke  $= -7 + 1 = -6!$

A szabályok szerint az osztónak 16-os értékre húznia kell.

A húzott lap ♠ 8-as.

A ♠ 8-as lap értéke a Hi/Lo rendszer szerint 0, ezért az RC értéke  $-6 + 0 = -6!$

Ez módszer segít, hogy kedvedre ide-oda nézelj az asztalnál és azután odanézz a további kártyák kiosztása során. Ez sokkal természetesebbnek tűnik, mert így egyszerre en azt a látszatot kelted, hogy csupán érdeklődve megnézed, hogy milyen lapokat is kap a többi játékos.

A legtöbb teremfelügyelő azt gondolja, hogy a kártyaszámolók minden egyes lapot végigkövetnek a tekintetükkel, éppen ezért figyelemmel kísérik azokat a játékosokat, akik láthatóan minden egyes kártyát megfigyelnek, ami kiosztásra kerül a játék során.



## Fontos! Ne vegyétek észre rajtad, hogy számolsz!

Amikor már kellően elsajátítottad az előző részekben taglalt alapstratégiát, és begyakoroltad az itt leírtakat kezdj el otthon blackjacket játszani.

Közben természetesen minden nap ismételd át az alapstratégiát, és gyakorold a kártyaszámolást!

Legjobb, ha meg tudsz kérni valakit, hogy segítsen neked, mintha lenne az osztó. Ha nem megy az sem probléma. Egyszerűen ossz le néhány helyre, mintha egy több játékosal teli asztalnál ülnél, majd mindegyiken menj végig mintha az összes játékost te személyesítenéd meg.

## Figyelem!

Ne akard felvenni az osztó szerepét!

Éld bele magad a játékos szerepébe, amennyire csak lehet!

Minél inkább megtanulod, a játékos szemszögéből látni a dolgokat annál jobb.

Természetesen a későbbiekben ismét be lehet segíteni egy kis hangzavarral a tv, vagy a rádió segítségével!

Ne aggódj, gyakorlással egyre inkább menni fog.

Miután végeztél egy játékkal, állj meg, és a leosztott kártyák segítségével ellenőrizd a pontosságodat!

A későbbiekben, rá fogsz jönni, hogy ez a többlet nehézség, a későbbiekben nagyon is hasznos lesz, a tényleges kaszinóbeli játék során.

A kaszinóban játszani könnyedséggel fogod majd alkalmazni a megtanultakat!

## 09. Pénzkezelés 1. rész

"Emlékeztet ü!l: Nem a kaszinó gy z! le a játékos!

Csupán lehet séget ad rá, hogy a játékos legy zhesse saját magát."

Nicholas „Nick a Görög” Dandalos

Ebb l az idézetb l kiindulva kezdem el a mondandómat. Azért, mert nagyon unom már azt nézni, ahogy az emberek elvesztegetik a pénzüket a kaszinókban.

Nem mondom, mindenkinek vannak rossz napjai, de a kaszinóknak meg kell harcolniuk velem minden egyes zsetonért, amit csak elnyernek t lem!

Ezt a fajta hozzáállást kell neked is fejlesztened magadban. Az, hogy ezt a könyvet olvasod, nagyon jó, mert azt jelenti, hogy hajlandó vagy képezni magadat.

A kaszinók azért keresnek pénzt a játékosokon, mert azok megengedik nekik!

Mikor ezeket a sorokat olvasod, már talán jelent sen el rehaladtál az alapstratégia megtanulásában, és a kártyaszámolás gyakorlásában.

Azonban, még akkor is, ha becsületesen végigmentél az el z leckékben leírt gyakorlatokon, még mindig nem állsz készen arra, hogy valódi pénzben a kaszinóban játssz!

**Nem fogsz tudni nyerni a blackjacken, ha felteszed a fizetésed,  
vagy a megtakarított pénzed utolsó morzsáit!**

Lennie kell egy meghatározott nagyságú, elkülönített összegnek, amit ha elveszítenél, akkor sem befolyásolná kedvez tlenül az életedet.

### Mi is az a pénz menedzsment?

A pénz menedzsment, vagy másképpen pénzkezelési stratégia segít abban, hogy minimalizáld a veszteségeidet, és maximalizáld a nyereségedet a kártyaasztalnál.

Nagyon egyszerűen kifejezve, ez a célunk a játékkal.

A játék hullámzó lesz, és jó néhányszor előfognak fordulni hosszabb veszteségi sorozatok. Az előny, amit a játék során a stratégiák alkalmazásával nyerünk, kicsi, ezért az ingadozások az alaptérkében ijeszt sebességgel történhetnek.

Ezért szükséges megfelelő pénzkezelési, és tétrakási stratégiát alkalmazni a veszteségi sorozatok esetére.

Rendben, tudom, ezt minden normálisabb blackjackel foglalkozó oldalon is leírják. Most viszont ebben, és a következő fejezetben igyekszem részletesebben is kifejteni ezt.

Néhányan úgy kezdik, hogy meglepően nagy összegeket nyernek. Egyesek talán arról álmodnak, hogy sohasem fognak veszíteni, csak hatalmas összegeket nyerni. Egyszerűen csak beszélnek, nyernek, aztán elegánsan távoznak. A valóság a számukra nagyon kiábrándító lesz!

A valóság az, hogy a veszteséges szakasz, hosszú órákon keresztül eltarthat, és csak később tudsz nyereséget felmutatni.

A következőkben azt fogom bemutatni, hogyan maradhatsz talpon a blackjack asztalnál, egészen addig, amíg a stratégiák alkalmazásával nyert előny meg nem mutatkozik, és profitot kezdesz előtermelni.

Kezdjük rögtön azzal milyen alapon is növeljük vagy csökkentjük a tétjeinket.

Ehhez pedig szükséges, hogy megismerkedjünk a kártyaszámolás, egy másik fontos fogalmával!

### A pontos állás (TC) fogalma

A tétrakás során a döntéseidet, a kártyaszámolás segítségével fogod hozni, a pontos állás (angolul true count, rövidítve TC) értéke alapján.

Ezt az értéket az RC azaz a folyamatos számolás értékéből és a játékban (az osztódobozban) lévő paklik száma alapján lehet kiszámolni.

**Pontos Állás (TC) = A folyamatos állás (RC) értékét osztjuk a még játékban (azaz az osztódobozban) maradt paklik számával.**

Tehát:

$$TC = RC / \text{az osztódobozban maradt paklik száma}$$

Például:

Az RC értéke 8 és két pakli van még játékban, azaz két pakli van még az osztódobozban akkor:

$$TC = 8 / 2 = 4$$

Ne engedd magadat megzavarni azzal, hogy a játékban lévő pakli egésze felhasználásra kerül-e vagy sem. A játék során az osztó elválaszthatja a paklikat a vágókártyával, de ennek nincsen jelentősége a pontos állás értékének meghatározásakor. A számítás alapja azoknak a pakliknak a száma, amik játékban, azaz az osztódobozban vannak.

Most persze teljesen jogosan felmerül a kérdés, hogyan is határozhatjuk meg, mennyi pakli van még az osztódobozban, azaz mennyi pakli van még játékban.

Következzen a magyarázat

### A játékban maradt paklik számának meghatározása

A kaszinók egy nagyon jó segédeszközt nyújtanak nekünk, amivel meghatározhatjuk a játékban maradt paklik számát. Ez az eszköz pedig a kártyaéget , amiben a kiment, kiosztott lapokat gy jti az osztó.

Az osztók szépen rendezetten, helyezik a kártyákat ebbe a dobozba. Innen egy kis gyakorlattal nagyon könnyedén meghatározható mennyi pakli ment ki és mennyi van még játékban.

Tehát egészen egyszer en az összes pakli számából kivonjuk a kártyaéget ben elhelyezett, a már kiosztott paklik számát!

Például:

Hat paklis játékot játszunk. A játék során, két pakli kártya került a kártyaéget be.

Tehát:  $6 - 2 = 4$ , azaz 4 pakli van még játékban, azaz 4 pakli van az osztódobozban.

Most persze ismét felmerül mindenkiben egy másik kérdés. Rendben, de honnan tudjuk azt, hogy pontosan mennyi lap van a kártyaéget ben?

Íme, a válasz!

### A paklik becslése

Amint valószínűleg a címből már sejted ezt becsléssel tesszük! Mégpedig a szemmértékünk alapján!

Most szinte látom magam előtt, ahogy sokan elkerekedett szemmel merednek a képernyőre, és erőteljesen a fejüket csóválják, hogy ez lehetetlen.

Egyáltalán nem lehetetlen! Egy kis gyakorlással akár negyed pakli pontosan meg fogod tudni határozni, csupán ránézésre, hogy nagyjából mennyi kártya van előtted!

Több paklis játék során a becslésnek minimum fél pakli pontosságúnak kell lennie, de a legjobb, ha megtanulsz, negyed pakli pontosan becsülni!

A következő, amit majd tökéletesítened kell pontosan ez lesz az. A legfontosabb tehát, a pontos állás meghatározásakor, a játékban maradt paklik számának meghatározása.

## A becslés gyakorlása

Ehhez 6 pakli egyforma kártyára lesz szükséged.

### 1. gyakorlat

Tegyél egy pakli kártyát magad elé az asztalra és nézd egy darabig. Fókuszálj rá er teljesebben és laza elernyedtt tekintettel egyaránt. Nézd meg különböző szögekből. Most egyszer en képzelj el, milyen magas lenne, ha rátennél még egy paklit. Tedd is rá és ellen rízd a pontosságodat. Folytasd ezt fokozatosan újabb és újabb paklikat rátéve egészen addig, amíg el nem éred a hat pakli magasságot. Miel tt újabb paklit tennél rá, el ször mindig képzeletben határozd meg milyen magas is lenne, ha rátennéd!

### 2. gyakorlat

Mikor elérted a hat pakli magasságot haladj visszafelé, azaz szemmérték alapján emelj le egy paklit a hat pakliból. Ellen rízd a pontosságodat! Számold meg a lapokat. Persze ha két-három lapot tévedsz, az még nem a világvége, de egy kis gyakorlással megdöbbsz eredményeket lehet elérni. Kicsit időigényes, de csak eleinte szükséges kicsit több időt rászánni. Egy kis gyakorlás után csodálkozni fogsz magadon milyen pontosan is vagy. Tehát megint csak vedd, észre milyen jól haladsz és dicsérd meg magad!

### 3. gyakorlat

Amikor képes vagy egy egész paklit megbecsülni, elkezdheted a becslés gyakorlását fél pakli pontosan. Tegyél magad elé egy fél pakli kártyát, azaz 26 darab lapot, és az el z ekben leírtak szerint haladj felfelé, majd lefelé. Mindig ellen rízd a pontosságodat!

### 4. gyakorlat

Amikor már sikerül fél pakli pontosan megbecsülni a lapokat, elkezdhetsz negyed paklinként gyakorolni az el z ek szerint.

### 5. gyakorlat

A végén tetsz legesen vedd le bizonyos mennyiséget a hat pakliból és becsöld meg mennyit vettél le,

majd ellenőrizd le magad. Egy jó kiegészítés ehhez a "játékhoz" a későbbiekben, ha csukott szemmel leveszel bizonyos mennyiséget a hat pakliból, és végül felbecsülöd a nagyságukat, majd a végén ellenőrzöd magad.

**Gyakorold ezt szorgalmasan, hogy minél pontosabb legyél.**

**A pénzed fog ezen múlni!**

### A TC meghatározásának gyakorlása

Most már talán kezd még inkább világossá válni a számodra, hogy miért és írtam a legelején hogy az alapstratégiát és a kártyaszámolást annyira tökéletesen el kell sajátítanod, hogy ösztönszerűen menjen.

Dönteni, kártyát számolni és közben a kiment lapok alapján a TC értékét meghatározni, egy zsúfolt zajos kaszinóban nem is olyan egyszerű.

A következő, tehát amit még érdemes gyakorolni a TC értékének kiszámítása fejből.

Erre következik most egy kiváló gyakorlat:

Ismét kártyákat fogunk csinálni papírból, méghozzá két fajtát.

Az egyikben az RC értékei fognak szerepelni 1-től 20-ig.

A másikon, a kiosztott paklik! számát fogjuk jelölni negyed paklinként.

Tehát: 1/4 ; 1/2; 3/4; 1; 1 és 1/4; 1 és 1/2 ... egészen 5-ig.

Tehát mind a két fajtából összesen 20-20 darab kártyád lesz. Érdemes a két típusra különböző színekkel ráírni az értékeket, hogy ne keveredjenek össze.

Keverd meg a két halmot külön-külön, majd párosítsd őket össze. Egyet az RC-t jelzőből, és egyet a kiosztott paklik számát jelzőből.

Most két kártyát egyszerre felfordítva határozd meg a TC értékét.

Például:

Az RC-t jelz kártya értéke 6.

A kiosztott paklik számát jelz kártya értéke 3 és 3/4.

A TC állása tehát: 6 osztva 2 és 1/4 -el = ami kicsivel több mint 2,5 ~ 2 azaz a TC =2.

**Ilyenkor ajánlott lefelé, és nem felfelé kerekíteni!**

Hogy miért 2 és 1/4-el osztottam? Mivel a 3 és 3/4 a kiosztott paklik számát jelzi. Ezért mivel hat paklival játszunk, ebből kell levonnom a kiosztott paklik számát, hogy megkapjam a játékban maradt, azaz a kártyaosztóban található paklik számát!

Azaz  $6 - 3 \text{ és } 3/4 = 2 \text{ és } 1/4$  pakli!

Gyakorold ezt rendszeresen, és az otthoni játék során rendszeresen határozd meg a kiosztott paklik számát és ebből a TC értékét!

**Tehát fokozatosan vigyél egyre több elemet a játékba!**

**Játssz az alapstratégia szerint, számold a lapokat, és határozd meg a TC értékét!**

A következő részben ismertetem, hogy hogyan lehet meghatározni a játékhoz szükséges alaptét az alaptéthez mérten, és a TC értékéhez mérten, milyen összegekkel érdemes fogadni.



## 10. Pénzkezelés 2. rész

„Aki jövedelmet akar, a vesz d s éget is vállalnia kell.”

Lev Tolsztoj

A következ kben megmutatom, hogy a pontos állás (TC) segítségével hogyan és meddig érdemes növelni a tétet. Hogyan lehet meghatározni a szükséges alapt ke nagyságát az alaptéhoz viszonyítva.

### Tétrakás a pontos állás segítségével

Egy átlag blackjack játék során, ha a TC értéke a játék során 1-el növekedik, akkor a Hi/Lo rendszer szerint az el nyünk 0.5%-al növekedni fog.

Ha a kaszinó el nyben van az alapstratégiát használó játékoskal szemben, a játék során (6 paklis játék, duplázhatunk az els két lapra és duplázhatunk a szétválasztás után is, az osztónak meg kell állnia A-6-on) és a pontos állás plusz egyre változik akkor a hátrányunk kiegyenlít dik a házzal szemben.

Ez a kiegyenlítetttség azt jelenti, hogy az alapstratégiát használva, hosszú távon gy zni fogunk, anyagi nyereségünk lesz.

Ez az el ny, ami meghatározza a tétünk nagyságát. Ezért csak, kis összegekben fogadunk, hogy hosszútávon nyerni tudjunk, és ne veszítsünk sokat az egyes leosztásokban.

A Kelly féle kritérium szerint, mindig csak a pillanatnyi el nyünkhöz, és az aktuális alapt kénkhez mért nagyságú téttel fogadunk, így maximalizáljuk a nyereséget, és minimalizáljuk a veszteséget.

Sajnos sokan félreértelmezik ezt, és azt hiszik, hogy a fogadás nagysága egyenes arányban áll az el nnyel.

Azt gondolják, ha az el nyük 1 százalék, akkor az alapt kéjük 1 százalékaival kell fogadniuk.

Elfelejtik, hogy ha dupláznak, vagy szétválasztanak, azzal növelik a kockázatot.

Mivel ez a fogadási rendszer megd lt, nézzük az alábbi táblázatot, ami az egy és a több paklis játék során egyaránt beválik, és m köd képes.

TC	El ny %	Optimális tét %
-1 vagy kisebb	-1 vagy kisebb	0
0	-0.5	0
1	0	0
2	0.5 x 0.75	0,375
3	1 x 0.75	0.75
4	1.5 x 0.75	1.125
5	2 x 0.75	1.5
6	2.5 x 0.75	1.875
7	3 x 0.75	2.25
8	3.5 x 0.75	2.625
9	4 x 0.75	3
10	4.5 x 0.75	3.375

Menjünk csak végig ezen a táblázaton, és nézzük meg mit is próbál közölni.

A táblázat bal szélső oszlopában láthatóak a pontos állás TC értékei.

A táblázat középső oszlopában található, a TC változásával együtt változó elnyünket mutatja százalékos értékben. Az első tag azt az elnyet mutatja, ami a pakliban található lapok arányának változásával kapunk az osztódobozból kiosztott lapok számának arányában. Tehát ez tulajdonképpen a TC növekedésével szerzett elny.

A második tag (0.75) a Kelly féle szorzó. Ez egy állandó, és az értéke 0.75 körül mozog. Máshol eltér értékkel is találkozhatasz (pl. 0.7; 0.73), ezért ne lepdj meg! De ez a 0.75 kiválóan működik. Az első három sorban (amikor a TC -1-nél kisebb, nulla vagy 1) ez értelemszerűen nem szerepel, mert ilyenkor vagy hátrányban vagyunk, vagy egyenlők az esélyeink a házzal szemben.

A táblázat jobb szélső oszlopában az elny oszlopban található két tag összege található összeszorozva. Értelemszerűen ez optimális tétként nulla lenne, mert ilyenkor nem tennénk tétet.

A valódi játékban ezt azonban nem tudjuk megtenni, ezért ilyenkor az alaptétünkkel fogunk fogadni.

Tehát a TC változása szerint, az alaptétnek a táblázat jobb oldalán található százalékos értékével fogsz fogadni az egyes esetekben.

A táblázat segítségével, más összegekre is meg tudod majd határozni az optimális tét nagyságát, az alaptét kérdéshez mérten.

Mielőtt megint csak megijednél, megnyugtatlak. Ezeket a tizedes tört értékeket nem kell fejben megtanulnod, és nem az asztalnál fogod kiszámolni helyben mekkora is a megfelelő tét, hanem otthon előre meghatározod.

A következőkben erre fogok egy példát mutatni. Előtte azonban szükséges lesz, hogy tudjuk milyen alaptétben akarunk fogadni, és ehhez mekkora nagyságú alaptétre lesz szükséges. Vagy, megfordítva a dolgot, mekkora az alaptét kénk, és ez milyen nagyságú alaptétet tesz lehetővé.

### Az alaptétre és a tét meghatározása

Egy paklis játék során, tisztességes szabályokkal 36 kártya kerül kiosztásra mielőtt a paklit újakevernék, és a vesztes leosztások száma 1-től 4-ig terjedhet.

Két paklis játék során, amely során az újakeverés előtt 70 vagy több kártya kerül leosztásra az újakeverés előtt a vesztes leosztások 1-től 6-ig terjedhetnek.

Négy vagy több paklis játék esetén, ez 1-től 12-ig terjedhet.

Tehát egységtétben kifejezve, ha 500 forintos zsetonokkal játszol, hat paklis játék során 500 forinttól 6000 forintig terjedhetne a nyereséged.

Ennek eléréséhez 50 leosztás szükséges tehát a szükséges alaptétre:

$$50 \times 12 \times 500 = 300.000$$

Azaz minimum 300.000 forintos alaptétre van szükség, ha 500 Ft-os alaptéttel szeretnél játszani!

Ezzel a képlettel bárki kiszámolhatja, ha ennél nagyobb összegekben szeretne fogadni.

Tehát a minimum szükséges alaptét ke:

$$\text{Szükséges alaptét ke} = 50 \times 12 \times \text{alaptét}$$

Vagy visszafelé számolva, a rendelkezésre álló összegből meghatározható, hogy mekkora tétetekkel is tudnál fogadni.

$$\text{Alaptét} = \text{Rendelkezésedre álló pénzmennyiség} / (50 \times 12)$$

### Néhány gyakorlati megfontolás

1. Első és legelső, nem tanácsos nagyon kicsi értékben fogadni, mert nehezebb lesz számolni.
2. Másodszor, ha közepes értékekben játszunk, úgy fogunk kinézni, mint egy átlagos szerencsejátékos, ennek a fontosságát pedig nem tudom elégszer kihangsúlyozni!
3. Így könnyebb lesz az optimális tét értékét meghatározni.
4. Továbbá, az optimális tétnek az alaptét nagyságával növekednie vagy csökkennie kéne, azonban ezt az asztalnál ülve lehetetlen kiszámítani.
5. Végül, hogy ne hívd fel magadra a figyelmet időnként, amikor a ház van előnyben, nagyobb téteket is kell tenned megtévesztésként (különösen akkor, ha a pitboss téged figyel), nem csak akkor, amikor te vagy előnyben, azért, hogy úgy tarts, mint egy tipikus játékos.

Ebből aztán az fog kiderülni, hogy ezek a veszteségek meghatározzák a nyereményedet. Azonban, ha ismered, és jól alkalmazod az alapelveket, ezek a tényezők minimálisan fognak hatni a bevételre.

Ezeket a szempontokat figyelembe véve 300.000 forintos alaptét kével 500 forintos alaptéttel az optimális tét, és a valódi tét a következő oldalon található táblázat szerint fog alakulni az egyes esetekben.

TC	Optimális tét	Valódi tét
-1 vagy kisebb	0	500
0	500	500
1	500	500
2	1125	1000
3	2250	2000
4	3375	4000
5	4500	5000
6	5625	6000

A táblázatban a középső oszlopban található optimális tét nagyságát úgy kapjuk meg, hogy az alaptét kénket (jelen példában a 300.000 Ft-nak), az 1%-át vesszük (3000 Ft), és ezt megszorozzuk a táblázatban a megfelelő TC értéknél található Optimális tét % oszlopban található értékkel.

Tehát:

**Optimális tét = az alaptét kénk egy százaléka x az optimális tét százaléka**

Lássunk erre egy példát:

Tegyük fel hogy az alaptét kénk nagysága 300.000 Ft. A TC értéke 4. Ekkor az optimális tét nagysága:

$$300.000/100 \times 1.125 = 3375 \text{ Ft}$$

Ez a 3375 Ft felfelé kerekítve 4000 Ft lesz.

Mivel az alaptétet csak a 12-szereséig éri meg növelni, ezért a gyakorlatban, ha a TC egyenlő vagy nagyobb, mint 6, mindig csak az ennek megfelelő összeggel fogadunk! Jelen esetben 6000 forinttal.

Ezeket az eredményeket természetesen nem helyben az asztalnál határozzuk meg, hanem előre otthon kiszámítjuk, a rendelkezésre álló alaptét kénkhez mérten!

Természetesen itt, aki sokallja, az kerekíthet lefelé is. De ilyenkor, mivel matematikailag elnyben vagyunk a házzal szemben, kerekíthetünk felfelé is. Fként azért mert a játék természetéből adódóan, nem állandóan csak nyerni fogunk, hanem veszíteni is. Lásd a példát lejjebb!

A fenti táblázat segítségével a pontos állás ismeretében az optimális tétben fogadhatsz, így, csupán egy átlagos szerencsejátékosnak fogsz tenni.

**SOK PÉNZT FOGSZ MEGTAKARÍTANI, ÉS TÖBB JÖVEDELMEZ  
HELYZETET FOGSZ TALÁLNI, HA ELHAGYOD AZ ASZTALT**

**AMIKOR A TC ÉRTÉKE -1 ALÁ CSÖKKEN!**

**CSAK AZUTÁN HAGYD EL AZ ASZTALT,  
MIUTÁN EGY LEOSZTÁST ELVESZTETTÉL!**

**EGY SZERENCSEJÁTÉKOS SOHA NEM HAGYJA EL AZ ASZTALT,  
EGY GYŐZELEM UTÁN!**

**VISELKEDJ ÚGY MINT EGY SZERENCSEJÁTÉKOS!**

Itt meg kell jegyeznem, hogy egyes szakirodalmakban a szerzők szerint a szükséges alaptét ke az alaptét százszorososa. Ez pedig nem tűnik nagyon biztatónak!

Máshol ezt úgy is meg szokták fogalmazni, hogy a játékhoz az alaptét százszorosát vigyük magunkkal, és ennek a többszöröse legyen elkülönítve.

Egyes szakirodalmakban, pedig úgy írják, hogy a kaszinóba magunkkal vitt összeg, a lejátszott kezek száma és az alaptét szorzata legyen, és ennek a többszöröse legyen elkülönítve erre a célra.

Ez már jobban hangzik.

Erre egy példa:

Tegyük fel, hogy egy kaszinóba látogatás során 3 órát szándékozunk a játékkal eltölteni.

Ha egyedül játszunk egy asztalnál, akkor átlagosan 100 kezet tudunk egy óra alatt lejátszani.

A szükséges összeg ebben az esetben:

$$3 \times 100 \times 500 = 150.000 \text{ forint}$$

Az így megkapott összeg kettő vagy akár a háromszorosa legyen a játék céljára elkülönítve.

Az, hogy kinek melyik megoldás lesz a megfelelő, mindenkinek magának kell eldöntenie.

Azonban az alábbiakat elolvasva, úgy gondolom mindenki számára az elzárva módszer lesz a megfelelő.

### Elvárás és átlagos eltérés

[Az átlagos eltérés az egyes értékek, számtani átlagából vett eltéréseinek abszolút értékének számtani átlaga.](#)

Ha már mindenki kellőképpen elszörnyülködött, akkor fordítsuk ezt le, érthető emberi nyelvre, egy példán keresztül!

Ha 100-szor feldobunk egy érmét, az elmélet szerint 50-szer fejet és 50-szer írást kellene kapnunk.

De tudjuk, hogy ez valójában nem így alakulna. Az ebből származó különbséget átlagos eltérésnek hívjuk.

Ezt az átlagos eltérést a matematikában arra használjuk, hogy egy várható eseményt megjósoljunk.

Ha százszor feldobnánk egy érmét, és ezeket a százas sorozatokat többször (kb. 1000-szer) megismételnénk, majd az eredményeket összegyűjtve átlagolnánk akkor, a fej vagy az írás aránya 45 és 55 közé esne! A szokatlan az lenne, ha 50-50 lenne!

Ezt a bevezetőt próbáld értelmezni és elfogadni, azért, hogy túléljed azt a lelki sokkot, amiket a blackjack során fellépő veszteségek fognak okozni!

Ezek sajnos elkerülhetetlenek a játék során!

Az átlagos eltérés ismeretében a blackjack során fellépő veszteségek érthetővé válnak.

Sokan a kemény gyakorlások után azt várják, hogy minden esetben győzni fognak a játék során.

Azt képzelik, egyszerűen csak beülnek játszani, és már dől is a pénz.

Számukra a valóság igencsak ijesztő lesz! Ezért jó, ha már mindenki most lelkiileg megpróbálja magát rákészíteni a dologra.

Mi is történik a legtöbbször? A tipikus sztori valahogy így néz ki:

Sokan megtanulják az alapstratégiát, és egy kicsit belekóstolnak a kártyaszámolásba és a tétrakási stratégiába is. Majd egy rövid otthoni gyakorlás után, rögtön rohannak a kaszinóba.

beülnek - játszanak - veszítenek

Ettől aztán annyira kétségbe esnek, hogy azt is elfelejtik, amit tudnak. Szeretnék visszanyerni a pénzüket ezért hazardírozni kezdenek, és nagyobb tétekkel játszanak, mint amit az alaptól kéjük megengedhetne.

Természetesen megint csak veszítenek, és mire feleszmélnek, fuccs a pénzüknél. Ezután csalódottan állnak fel az asztaltól, és hangosan szitkozódhatnak, hogy ez az egész csak ámtás és nem is működik.

**A TŰRELEM, A GYAKORLÁS, ÉS A MEGFELELŐ KÉSZSÉGEK  
ALKALMAZÁSA GYŐZELMEHEZ VEZET!**

**AZ ÁBRÁNDÓZÁS, ÉS AZ ÖSZTÖNÖS MEGÉRZÉSEK  
ALKALMAZÁSA A BLACKJACKBEN NEM MŰKÖDIK!**

Tehát mire is számíthatsz, mi a legrosszabb, ami megtörténhet?

Elveszítheted az összes pénzedet! Azonban, ha a megfelelő nagyságú alaptól kével játszol, betartva az alapstratégiát, a kártyaszámolást és a tétrakási stratégiát, olyan kaszinóban játszva ahol a megfelelőek a szabályok, nagyon jó esélyed lesz arra, hogy pénzt keress a blackjackkel!

Az elkövetkezendőben jöjjön egy kis ízelítő az ingadozásokról.



Hozzá kell tennem ezek az eredmények nem az én számításaimon alapulnak. Mivel tudtommal hazánkban még ezzel kapcsolatban nem igazán végeztek statisztikai számításokat, az alábbiakat egy külföldi kutatásra hagyatkozva adom közre. Az összegek dollárban vannak megadva.

A táblázat bemutatja a lehetséges eredményeket egy átlagos játék során óráról-órára. A második oszlop az elvárást mutatja, a harmadik és negyedik oszlop megmutatja, milyen eredményre számíthatsz az id 68.3 és 95 százalékában.

Feltevés: 5 \$-os alaptét; 12 dolláros nyereség átlagban, amit óránként 50 leosztás alatt nyerünk, 1.25 százalékos elnyel.

VÁRT GY ZELEM/ÁTLAGOS ELTÉRÉS					
ID	VÁRT GY ZELEM	AZ ID 68%-BAN		AZ ID 95%-BAN	
		NYERESÉG	VESZTESÉG	NYERESÉG	VESZTESÉG
3 ÓRA	22.5 \$	191 \$	147 \$	360 \$	316 \$
12 ÓRA	90 \$	428 \$	248 \$	766 \$	586 \$
48 ÓRA	360 \$	1036 \$	316 \$	1710 \$	992 \$
90 ÓRA	675 \$	1600 \$	250 \$	2525 \$	1175 \$

Vizsgáljuk csak meg, mir l is van itt szó!

Ha 3 óra alatt végigjátszanánk néhány száz leosztást, az átlagos nyereményünk 22.5 \$ lenne. Azonban kevés játék végz dne, úgy hogy pontosan 22.5 dollárt nyernénk. Az esetek 68.3 százalékában az eredmény 191 dolláros nyereség és a 147 dolláros vereség között lenne!

A játék nagy részében 360 dollár körüli összeget nyernél, és veszítenél 316 dollár körül.

Egyesek számára igazán ijeszt lehet, ha megvizsgálják, mi történne 90 órányi játék alatt.

Lehet, hogy 2500 dollárnyi nyereséget könyvelhetsz el, de a veszteség 1175 dollár vagy még több is lehet!

- Ijeszt ? Az!

Érted most már miért is szükséges a megfelelő nagyságú alapt ke?

**Ha túl akarod élni az ingadozásokat,  
jóval nagyobb alapt kére lesz szükséged!**

Ezek az ingadozások valódiak, és a játék során meg fognak történni! Ha nem vagy elég felkészült, és nincs megfelelő vérmérsékleted ennek elviselésére, nagy veszteségek fognak érni!

Éppen ezért tedd fel magadnak a kérdést.

**Képes vagy arra, hogy hosszú órákon keresztül fegyelmezetten játssz?  
Ha nem, ne akarj blackjackezni!**

Ha erre nem leszel képes, te is csak egy leszel azok közül, akik az átlagos eltérés áldozatai lesznek! Ezért nem kell féltanünk a kaszinókat attól, hogy bezárják a boltot, még akkor, sem ha mindenki megtanulná, hogyan is kell kártyát számolni. Kevesen rendelkeznek ezzel a türelemmel, hogy kivárják ezt.

Ez a valóság! Minden más csak rózsaszín álom!

Ha van elegend türelmed kivárni a százalékos el ny az id múltával elkezd a javadra dolgozni. A pénz tehát a játék során nagyobb darabokban fog érkezni. Az alapt kében ijeszt hullámvölgyek lehetnek, és ezt érzelmileg valóban nagyon nehéz lehet megemészteni.

Tehát, itt az ideje, hogy az otthoni a gyakorló játék során, elkezd gyakorolni a megfelelő tétrakást is.

Ugyanis, a kaszinóban csak és kizárólag azt tudod majd használni, amit megtanulsz, és annyira begyakorolsz, hogy gondolkodás nélkül és ösztönszerűen megy, a legijeszt bb és legveszteségesebb helyzetekben is!

Amikor már begyakoroltad az alapstratégiát, a kártyaszámolást, az RC és a TC értékének meghatározását, építsd bele a tétrakást is az otthoni gyakorlásokba, mintha ténylegesen egy több játékosal teli asztalnál ülve játszánál.

Ne feledkezz meg a zavaró körülmények beiktatásáról sem!

Érdemes lesz a gyakorló játékokról könyvelést vezetni, és minden gyakorlás után összegezni, majd minden hónap végén megvizsgálni, hogy hol is tartasz.

Egészen egyszer en határozd meg milyen alaptéttel is fogsz játszani, majd számold ki a fentiek alapján az ehhez szükséges képzeletbeli összeget, ami a rendelkezésedre áll. Számold ki, hogy a TC állásához mérten, egyes esetekben mennyivel fogod növelni a tétet. Azután az eddig tanultakat alkalmazva kezdj el játszani.

Ehhez már célszer lesz játékszetonokat használni. Pár ezer forintért már beszerezhet egy kisebb készlet. De eleinte gyufaszállal vagy fogpiszkálóval is lehet játszani.

Amit a könyvelés tartalmazzon mindenképp.

A kiinduló t ke, azaz az alapt ke nagysága.

Egy hónap alatt hány alkalommal játszottál, és egy-egy alkalommal mennyi idő t töltöttél játékkal.

Egy-egy alkalom utáni nyereség-veszteség.

Természetesen lesznek nyereséges és veszteséges időszakok egyaránt.

Ez pedig jó lecke lesz, hogy megtudd milyen is a vérmérsékleted valójában, persze a valódi pénzes játékot azért nem közelíti meg!

Ne tör dj az egyes alkalmakkor fellép veszteségekkel! Egyszer en csak játssz végig egy hónapot, azután összegezd az eredményeket.

Érdekes dolgokat fogsz tapasztalni!

## 11. Alapstratégia variációk

„Mindig számolj a módosult változóval!”

Prof. Micky Rosa - 21 Las Vegas Ostroma

Most hogy megismerkedtünk a TC azaz, a Pontos Állás fogalmával ideje, hogy visszakanyarodjunk egy kicsit az alapstratégiához!

Emlékszel még, amikor azt írtam, hogy léteznek variációk az alapstratégiában, és a lapszámolással egybekötve használjuk ezeket? Elérkezett az ideje, hogy ezeket is megvizsgáljuk.

Az alapstratégia variációk használatával, még további 0.2 - 0.3%-os el nyt biztosíthatunk magunknak, ha a lapszámolás alkalmazásával a TC alapján változtatjuk az alapstratégiánkat!

Talán az otthoni gyakorlás során észrevetted már, hogy hiába volt magas TC értéked, mégsem sikerült megfelelő eredményt elérned.

Vannak olyan esetek, amikor a TC bizonyos állásai esetén egyszer bb megállni, mint húzni, esetleg szétválasztás vagy duplázás helyett jobb húzni.

És lehetnek esetek amikor, ha a TC állása megfelelő en magas húzás helyett duplázhatunk, vagy megfelelő lapok esetén szétválaszthatunk.

Ha a TC értéke kisebb kevesebbet fogsz duplázni, szétválasztani, és többször egyszer en csak húzni.

Ha a TC értéke magasabb lesz, többször fogsz duplázni, szétválasztani.

### Az alapstratégia variációinak el nye

Egy alapstratégia variációnak az értékét leginkább az határozza meg hogy, nagy átlagban milyen gyakran is használod azt.

Például 100.000 leosztásból elég gyakran el fordul a 16-os az osztó 10-ese ellen leosztás.

Ezzel szemben a 9-9 az osztó 2-ese ellen jóval kevesebbszer fordul el . Tehát a 16 vs.10 nagyobb érték , mert jóval gyakrabban találkozol vele

Ezeknek az ismereteknek a birtokában tehát bizonyos leosztás típusok els bbséget élvezhetnek.

### Figyelem!

Az alábbiakban bemutatott variációk specifikusan a 6 paklis játékra vonatkoznak, és csak és kizárólag a Hi/Lo rendszerhez használatosak, mert erre alapozva lettek kiszámolva!

Tehát egy másik rendszerhez más variációk lesznek megfelelő ek!

### A legfontosabb alapstratégia variáció

Az alapstratégia variációk egyik legfontosabbja a biztosításkötés!

A biztosítás kötése nagyon fontos kérdés, és még fontosabbá válik, ha a TC értéke 3-ra vagy magasabbra emelkedik.

### Tehát ha a TC 3 vagy nagyobb köss biztosítást!

Ha a TC értéke 3-nál kisebb nem kötünk biztosítást, az alapstratégia szerint.

Azonban itt újból felvet dik az álcázás kérdése!

Egy-egy „élesebb szem ” pitboss, kiszúrhat, magának, és könnyen gyanakodni kezdhet, hogy a jó paklik során rendszeresen kötsz biztosítást, egyéb esetben pedig soha. Éppen ezért ha a TC értéke kisebb, és az osztó fels lapja ász, id nként mégiscsak tanácsos lesz biztosítást kötni!

Egyes oldalakon ezt, csak felesleges pénzkidobásnak tartják. A Hi/Lo rendszer biztosítási hatékonysága 80%-os. Ez azt fogja jelenteni, hogy 10 alkalomból 8-szor helyesen fogsz cselekedni, ha biztosítást kötsz az ászra, a TC értéke alapján!

Az alapstratégia variációk használata 10%-al megnöveli a gy zelmeid arányát a hat paklis játék során. Másik el nye, hogy a variációk használatával kevésbé keltesz felt nést a teremfelügyel k szemében.

A variációk használatával csak egy "tipikus" szerencsejátékosnak fogsz tenni a sok közül.

A 16 az osztó 10-ese ellen húzni, máskor megállni például egy kifejezetten szerencsejátékos viselkedés.

Azok a pitbossok, akik egy kicsit is ismerik a megfelelő alapstratégiát, biztosan teljesen idiótának fognak tartani, ha ráduplázol az A-7 vs. 2-re, vagy éppenséggel megállsz a 15-nél az osztó 10-ese ellen.

## Kérni vagy megállni?

A leggyakoribb döntés a blackjack során a kérni vagy megállni kérdése. Ebből kifolyólag ezek lesznek a leggyakoribb alapvető stratégiai variációk, amiket érdemes elsőséggel megtanulnod.

Mielőtt belevágnánk, egy dolgot rögtön az elején szeretnék tisztázni, nehogy a későbbiekben zavar támadjon belőle.

Lesznek olyan esetek ahol a döntést a számláló nulla értékére alapozzuk. Ezekben az esetekben elegendő lesz az RC (folyamatos állás) értékére hagyatkozni, és nem muszáj a TC (pontos állás) értékére!

**Azokban az esetekben ahol a döntés a nullától eltér akár a plusz, vagy akár a mínusz irányban, mindig a TC értékét vesszük alapul!**

Egy ilyen döntés például, és az első és legfontosabb, ha 16-os értéket húzol az osztó 10-es kártyájával szemben. Ilyenkor meg kell állnod, ha az RC értéke nagyobb, mint 0, és húznod kell ha az RC értéke 0 vagy kevesebb.

Tehát ha az RC +1 vagy nagyobb, állj! Ha viszont az RC nulla vagy kisebb kérj!

Egy másik gyors példa, és hasonlóan fontos a 15-ös érték az osztó 10-esével szemben.

Ha a TC értéke +4 vagy nagyobb állj! Ha a TC kisebb, mint +4 kérj!

Íme, a variációk, amelyek a kérni vagy megállni döntésre vonatkoznak a következő táblázatban.

## Megállás/Kérés

Hat pakli, az osztónak A-6 -on meg kell állnia, szétválasztás után lehet duplázni.

A Te lapod	Az Osztó lapja	Döntés
12	2	Állj ha +3 vagy nagyobb
12	3	Állj ha +2 vagy nagyobb
12	4	Állj ha 0 vagy nagyobb
12	5	Állj ha -1 vagy nagyobb
13	2	Állj ha -1 vagy nagyobb
14	A	Állj ha +9 vagy nagyobb
15	7	Állj ha +10 vagy nagyobb
15	8	Állj ha +10 vagy nagyobb
15	9	Állj ha +8 vagy nagyobb
15	10	Állj ha +4 vagy nagyobb
15	A	Állj ha +5 vagy nagyobb
16	7	Állj ha +9 vagy nagyobb
16	8	Állj ha +7 vagy nagyobb
16	9	Állj ha +5 vagy nagyobb
16	10	Kérj ha 0 vagy kisebb
16	A	Állj ha +3 vagy nagyobb
A-7	A	Állj ha +1 vagy nagyobb

## Duplázások

A Te lapod	Az Osztó lapja	Döntés
8	5	Duplázsz ha +6 vagy nagyobb
8	6	Duplázsz ha +3 vagy nagyobb
9	2	Duplázsz ha +2 vagy nagyobb
9	3	Duplázsz ha -1 vagy nagyobb
9	7	Duplázsz ha +6 vagy nagyobb
10	9	Duplázsz ha -2 vagy nagyobb
11	A	Duplázsz ha +1 vagy nagyobb
A-2	4	Duplázsz ha +7 vagy nagyobb
A-2	5	Duplázsz ha 0 vagy nagyobb
A-2	6	Duplázsz ha -2 vagy nagyobb
A-3	4	Duplázsz ha +6 vagy nagyobb
A-3	5	Duplázsz ha -2 vagy nagyobb
A-4	4	Duplázsz ha 0 vagy nagyobb
A-7	2	Duplázsz ha +2 vagy nagyobb
A-8	4	Duplázsz ha +5 vagy nagyobb
A-8	5	Duplázsz ha +2 vagy nagyobb
A-8	6	Duplázsz ha +1 vagy nagyobb
A-9	5	Duplázsz ha +6 vagy nagyobb
A-9	6	Duplázsz ha +5 vagy nagyobb



## Variációk párokra

Szétválasztás esetében az els dleges, hogy megvizsgáld, a kaszinó szabályai engedik e, a szétválasztás utáni duplázást. Ha ez engedélyezett, jó ha megtanulod az alapstratégia erre vonatkozó variációit.

A Te lapod	Az Osztó lapja	Döntés
3-3	2	Kérj ha 0 vagy kisebb
4-4	5	Kérj ha 0 vagy kisebb
4-4	6	Kérj ha -2 vagy kisebb
6-6	2	Kérj ha -2 vagy kisebb
8-8	10	Állj ha +8 vagy kisebb
9-9	7	Szétválaszt ha +6 vagy nagyobb
A-A	A	Kérj ha -2 vagy kisebb

## A 10-es pár szétválasztása

Aki látta a 21 Las Vegas ostroma cím filmet, bizonyára emlékszik amikor a film elején a f szerepl az asztalnál ülve hangosan kiabál, hogy 10-es párt választ szét. Aki már tudja az alapstrtégiát az bizonyára el ször elgondolkodik ezen, hogy minek is két lapot szétválasztani amelynek az értéke önmagában 20. A lapszámolás megismerésével, és a variációk elve alapján azonban rögtön érthet válik a dolog. Hiszen, ha a TC értéke magas, elvben jogosan cselekszel, ha szétválasztasz egy 10-es párt.

Ez régebben az "aranykorban" kiválóan m ködött is. Manapság, azonban annyira elfajultak a dolgok, hogy ez a cselekedet, a kaszinószemélyzet számára a kártyaszámolók felismerésének egyik tuti biztos ismérve!

Ha ugyanis azt látják, hogy a megfelelő alapstratégiával játszol, majd hirtelen megnöveled a tétet, és még ráadásul szétválasztasz egy 10-es párt, szinte 100%-ig biztos, hogy gyanút fognak, s t akár ki is tiltanak!

**Tehát bármennyire is nyereségesnek t nnek a dolog,  
soha ne válaszd szét a 10-es párokat!**

Aki azonban olyan rült, hogy ezt mégis megteszi azok számára az alábbi táblázatban látható mikor, és mely lapoknál is érdemes ezt megtenni.

Tehát ezt mindenki saját felelősségére, és kockázatára használja! Én szóltam!

A Te lapod	Az Osztó lapja	Döntés
T-T	3	Szétválaszt ha +4 vagy nagyobb
T-T	4	Szétválaszt ha +4 vagy nagyobb
T-T	5	Szétválaszt ha +2 vagy nagyobb
T-T	6	Szétválaszt ha +2 vagy nagyobb

### A táblázatok megtanulása

A táblázatban összefoglaltak megtanulásához ismét csak a flashkártyák használatát javaslom.

Készíts ismét kártyákat és kezd el ezeket is megtanulni. Ismét ajánlott az egészt részekre bontani! Tehát elsőként tanuld meg azokat az eseteket, amelyek a húzni vagy megállni döntésekre vonatkoznak, utána a duplázásokat, majd a szétválasztásokat.

Ismét szeretném hangsúlyozni, a tanulás során ne azt akard észrevenni magadon, hogy milyen keveset tudsz, hanem, hogy milyen jól is haladsz!

A variációk használatát kezd el beépíteni az otthoni gyakorló játékodba! Ugyanúgy ahogyan az alapstratégia használatának, a variációk alkalmazásának is teljesen ösztönössé kell válnia.

Az alapstratégia variációkat, pedig időnként, ahogy a számítástechnika fejlődik, és egyre újabb és nagyobb teljesítményű számítógépek és programok készülnek, egy - egy lelkesebb kártyaszámoló újraszámolja.

Ebbe beletartozik az is, hogy újabb és újabb szimulátorok készülnek, és esetleg egyes leosztások elrébb, vagy hátrébb kerülhetnek a fontossági sorrendben.

Ezért ha valaki régebben íródott könyvekben vagy más oldalakon, más adatokat talál, ne csodálkozzon!

Tehát ezt a kérdést még valószínűleg egy jó darabig nem tekinthetjük teljesen lezáratlannak. Persze ilyenkor felvetődik a kérdés, melyiket is használjunk?

A legjobbnak tűnő válasz pedig mindig az, hogy egyrészt azokat az adatokat használjuk, amikhez hozzáférünk, másrészt időrendi sorrendben igyekezzünk a legfrissebbeket megkeresni, harmadrészt, pedig amelyek neked beválnak!

Azonban ne feledkezz meg az átlagos eltérésről! Tehát azért mert a játék során használsz egy variációt, az nem garantálja, hogy mindig meg fogod nyerni vele az adott leosztást.

Ha eljutottál oda, hogy tökéletesen megtanultad az alapstratégiát, a variációkat és könnyedén ki tudod számítani a pontos állást, és hogy milyen nagyságú téttel kell fogadnod a következő lépés maga a játék.

**Játsz otthon minél többet, gyakorolva a valódi játékot!**

## 12. A játék kiértékelése

“Győzelmet az képes aratni, aki először győz, és csak azután keresi a harcot.

Aki először harcolni próbál, az veszít!”

Szun Ce

Ebben a részben meg fogjuk vizsgálni, hogy az egyes házszabályok milyen kihatással lesznek a játék menetére. Szinte minden blackjack játék legyzhet, azonban a jutalom, hogy jelentéktelen helyzetekben nyersz, nem biztos, hogy kárpótolni fog a befektetett időért és kockázatért. Éppen ezért, mielőtt játszani kezdenél érdemes kiértékelned a játékot!

A három fontos terület, amit érdemes megvizsgálni:

- 1.) a kaszinó saját szabályai,
- 2.) a paklik száma,
- 3.) a jelölő kártya elhelyezése, amit penetrációnak nevezünk.

A szabályok eltérése, megköveteli az alapstratégia megfelelő megváltoztatását is.

Tehát ahogyan már írtam, más és más alapstratégia lesz megfelelő az egy, vagy a nyolc paklis játékhoz.

A következő oldalon található, táblázatokban látható, mik azok a házszabályok, amik előnyt vagy hátrányt okoznak a játék során. A táblázatok végén található a magyarázat az egyes szabályokhoz.

Változások	El ny %
Blackjack 2:1-hez fizet(1)	+2.27
Triplázás az els két lapra	+1.64
Öt lapos "Charlie"(2)	+1.46
Öt lapos Charlie"esetén a tét felét nyerjük	+0.77
Azonos szín blackjack 2:1 arányban fizet	+0.57
Ha 6 lappal nyerünk akkor 2:1 arányban fizet	+0.09
A játékos 21-el automatikusan nyer	+0.54
Egy pakli	+0.48
Két pakli	+0.19
Négy pakli	+0.06
Öt pakli	+0.03
Hat pakli	+0.02
Korai feladás (surrender) az osztó ásza ellen	+0.39
Az osztó blackjace és a játékos 21-e döntetlen	+0.35
Ha 5 lappal nyerünk akkor 3:2 arányban fizet	+0.33
Korai feladás (surrender) az osztó tizeze ellen	+0.24
5 vagy több lapos 21 automatikusan 2:1-hez fizet	+0.24
Blackjack 3:2-höz fizet	+0.32

Változások	El ny %
Bármely els két lapra lehet duplázni	+ 0.23
Ászok szétválasztása után ha tizest kapunk rá akkor blackjackünk van (3)	+0.19
Az ászok szétválaszthatóak	+0.19
Hat lapos Charlie	+0.16
Ászok szétválasztása után a tét feléért lehet duplázni	+0.15
Az ászok szétválasztása után lehet duplázni	+0.08
Kés i feladás (surrender) az osztó tizese ellen	+0.07
7 lapos Charlie	+0.01
7 lapos gy zelem esetén 5:1-hez fizet	+0.05
Három hetes lap automatikusan 3:1-hez fizet	+0.05
Három hetes lap automatikusan 2:1-hez fizet	+0.03

(1) Egyes kaszinókban ha blackjacket kapunk, akkor kérhetjük a nyeremény azonnali kifizetését, mielőtt az osztó megnézné, hogy mi a második lapja. Ilyenkor viszont nem a tétünk másfélszerese kerül kifizetésre csak a duplája.

(2) Charlie: ha 5;6;7... db lapot húzunk és nem sokallunk be automatikusan nyerünk.

(3) Bizonyos kaszinókban ha az ászokat szétválasztjuk, hiába kapunk rá tizest az nem blackjack csak 21.

Változások	Hátrány %
Szétválasztás csak három kézig	-0.01
Ha az osztó felső lapja ász nem ellen rzi a blackjacket (4)	-0.01
Az osztó nem ellen rzi a blackjacket. Európai verzió. (5)	-0.10
Európai verzió, az osztó egy lapot kap az elején (6)	-0.08
Európai verzió, az osztó egy lapot kap az elején (6)	-0.03
Európai verzió, az osztó egy lapot kap az elején (6)	-0.11
Csak 9;10;11-es lapokra lehet duplázni	-0.09
Csak 10;11-es értékre lehet duplázni	-0.18
Szétválasztás után nem lehet duplázni	-0.14
Nincs újra szétválasztás	-0.1
Az ászokat nem lehet szétválasztani	-0.18
Az osztónak húznia kell szoft 17-re	-0.22
Ha az osztó lapjainak értéke 22 akkor döntetlen	-6.91

Változások	Hátrány %
Blackjack 7:5-höz fizet	-0.45
Blackjack 6:5-höz fizet	-1.39
Blackjack 1:1-hez fizet	-2.27
17-es döntetlennél a játékos veszít (7)	-1.87
17;18-as döntetlennél a játékos veszít (7)	-3.58
17-19-es döntetlennél a játékos veszít (7)	-5.30
17-20-as döntetlennél a játékos veszít (7)	-8.38
17-21-as döntetlennél a játékos veszít (7)	-8.86

(4) Ilyenkor, ha az osztónak blackjacke van elveszítjük az összes tétünket, kivéve a biztosítás összegét.

(5) Az európai verzióban az osztó a leosztás elején csak egy lapot kap. a felfelé fordított lapját, és miután az összes játékos döntött, csak azután húzza le a pakliból a második, illetve szükség esetén a többi lapját. Ha az osztó felső lapja 10-es, és a kihúzott lap ász elveszítjük az összes tétünket.

(6) Az európai verzióban, a hátrányunk szétválasztás és duplázás nélkül -0.11%. Ha szétválaszthatunk akkor a hátrányunk -0.03 %-ra csökken. Ha duplázhatunk akkor a hátrányunk -0.08 %-ra csökken.

(7) Némelyik kaszinóban ha a lapjaink értéke az osztó lapjainak értékével egyezik a megadott értékben akkor az osztó nyer, és nem döntetlen.



## A penetráció hatása

Penetráción a blackjackben azt értjük, amikor az osztó a jelöl kártyát (vágókártyát) behelyezi a paklikba.

Ezt az értéket százalékban szokás megadni. Amikor a játék során a jelöl kártya feltűnik, akkor újrakeverés következik.

Az, hogy az osztó milyen mélyen is helyezi be a jelöl kártyát a paklikba, jelentős hatással lesz a győztes leosztásainkra. Azok a magas penetrációra (ezt úgy értsd, hogy a pakli tetejét 1 lefelé nézve a paklikat) az, hogy a magas TC értékek érhetők el, lehetőséget adva számodra hogy magasabb értékben fogadj, mielőtt újrakevernék a paklikat.

Tehát nagyon egyszerűen, minél több kerül kiosztásra az összekevert paklikból, annál jobb!

Az alábbi táblázat megmutatja milyen penetrációnál érhetők el magas TC értékek.

A táblázatban található adatok a hat paklival játszott változatra érvényesek.

A penetráció hatása				
TC	50%	65%	75%	85%
+1	15	15	13	13
+2	8	7	8	8
+3	3	4	4	5
+4	1.5	2.5	3	4
+5	1	1	2	2
+6	0.5	1	2	2
+7	0	0.5	1	1.5
+8	0	0	0.5	1
+9	0	0	0	0.5
+10	0	0	0	0.5

Vizsgáljuk csak meg mit is próbál ez a táblázat közölni!

Ha 50%-os penetrációnál játszol, minden 100 leosztásból átlagban 29-szer a TC értéke 1 vagy nagyobb lesz. Ezt úgy kapjuk meg, hogy az 50%-os értéknél található adatokat összeadjuk.

Az alapvető követelmény, hogy a TC értéke legalább 1 legyen, hogy elnyöd legyen a házzal szemben.

50 % százalékos penetrációnál mindössze 14 olyan leosztás lesz, amely során elnyben leszel. Azaz ha a TC +2 vagy nagyobb lesz.

Nézd meg az eredményeket 85%-os penetráció esetén! Itt a leosztások nagyobb részében az esélyeid egyenlők lesznek, és a leosztásoknak jóval nagyobb részében, elnyben leszel, mint az 50%-os penetráció esetén.

**Ha a penetráció értéke kisebb, mint 65%,  
csak az idődet és a pénzedet pazarolod!**

Még ha a játékszabályok nem is a legkedvezőbbek, jó penetráció esetén akkor siker érhető el.

## 13.

### A megfelelő lelki beállítottság

“Akár azt hiszed, hogy képes vagy rá, akár azt, hogy nem, igazad lesz.”

Henry Ford

A megfelelő , reális elvárás gondolata, amivel meg kell közelítenünk, a kaszinójátékok világát, rendkívül fontos!

Az elkövetkezendőekben tehát azt a szemléletmódot szeretném bemutatni, ami nekem bevált, és mások számára is megfelelő lehet.

Ennek a kérdéskörnek a kitárgyalását pedig különösen fontosnak tartom, főként azért, hogy senki ne hazardírozni próbáljon, hanem a blackjackre egyfajta eszközként tekintsen, és befektetési szemlélettel próbálja nézni. A befektetés, mint tudjuk, azért fektet be, mert arra számít, hogy profitálni fog a befektetéséből. Jelen esetben ez a blackjack. A kaszinók, és ezzel együtt a szerencsejátékok világában ez nagyon egyszerűen arra vonatkozik, hogy csak akkor és ott játszunk, és csak azzal a játékkal, ami legyőzhető, tehát reális esélyeink vannak a nyeresésre!

Itt most azt a tényezőt hagyjuk ki, hogy pusztán a játék kedvéért „buliból” játszunk vagy, hogy sportként csinálunk egy ilyen tevékenységet.

Ha egy befektetéssel (a blackjackel) szemben negatív elvárásaid vannak, nem biztos, hogy profitálni tudsz majd belőle!

Másrészt, ha a kaszinónak ellentéte van veled szemben, és így próbálsz meg nyereségre szert tenni, azaz ott játszol ahol nem kéne, a matematikai elvárás szerint veszíteni fogsz. Rövidebb távon lehet, hogy kisebb vagy nagyobb nyereségeid lesznek, de hosszú távon a matematika törvényei ellened fognak dolgozni.

Tehát a ház ellentéte elkezd dolgozni ellened, és mindenképpen veszíteni fogsz. Ezt hívjuk hazardírozásnak.

Ennek a megértése pedig rendkívül fontos, ezért mindenki gondolkodjon el rajta jó alaposan!

## Célok és sikerek

A cél egy olyan gondolat, amelyik arról szól, hogy a jövő egy adott pontján mit szeretnénk csinálni, hol szeretnénk tartani.

A siker egy olyan magas szint életminőség, amelyen élve az ember boldog, megvalósítja a céljait, anyagi javak felett rendelkezik, amelyekkel biztonságot teremt magának és a családjának.

Pénzügyi értelemben a siker képesség a vagyonszerzésre és annak megtartására.

Mielőtt tehát hozzákezdenél ahhoz, hogy a kaszinóban, valódi pénzben blackjacket játssz, érdemes elgondolkodnod, hogy mi is a célod ezzel az egészszel!

Mai világunkban a legtöbben a sikeren a pénz megszerzését és birtoklását értik. Induljunk el mi is erről a pontról! Tehát tedd fel magadnak az alábbi kérdéseket!

- Van valami konkrét terved, célod?
- Mi is az, amit el akarsz érni?
- Mire is kell a pénz?
- Tudod már mire és hogyan fogod felhasználni?
- Mennyi időt vagy hajlandó erre áldozni?

Ha minden kérdésre meg tudsz felelni, gratulálok! Te már céltudatosan meghatároztad, mi is az, amit el akarsz érni.

Ha nem érdemes végigmenned és elgondolkoznod a fentebb leírtakon!

A siker egy érzelemmel táplálkozik, és nem a véletlenek műve. Abból a folyamatból ered, hogy haladsz egy általad jól meghatározott cél felé. Tehát egy általad irányított eseménysorról van szó. A siker nem létezhet célok nélkül. Ha nincs célod, csak bolyongani fogsz, ami rossz érzéseket kelt, s értelmetlenné teszi az életet.

Ugye érted már miért tettem fel ezeket a kérdéseket az elején?

Tehát legyen meghatározott célod az életedben! Ezt pedig TE határozd meg saját magadnak!

**Magát a blackjacket és az így megszerzett pénzt tehát ne végcélnak tekintsd,  
hanem egy eszköznek, amivel a céljaidat elérheted, megvalósíthatod!**

Életed fő célja tehát lehet legne csak az legyen, hogy profi kártyaszámoló legyél!

Hogyan csinálhatunk több pénzt a blackjackel?

Ha több pénzt szeretnél nyerni, több leosztást kell játszani, növelned kell a tét nagyságát vagy egészen egyszeren növelned kell az elnyödet úgy, hogy csapatban játszol.

A leosztások számának növelése

Ha az asztalnál, egyes-egyedül te játszol, hat paklis játék során kb. 100 leosztást fogsz tudni játszani egy óra alatt.

A leosztások számának növekedése, azonban növekedést fog okozni az átlagos eltérésben is! Ne lepődj meg tehát, ha többet is veszítesz egy óra alatt! Nem a kockázat nagysága növekedett, hanem egészen egyszeren az idő tényező lett rövidebb. Ne feledd, az idő hosszú távon neked dolgozik. Sokan azt állítják, hogy egyénileg nem lehet nagy sikereket elérni, de tévednek.

Ez a tévedés abból származik, hogy mivel több leosztást játszanak, a játékosok alaptérképében a kilengések nagyobbak, és inkább emlékeznek a nagy veszteségekre, mint a nagy nyerésekre. Ez pedig az élet minden területén így van.

Azt vedd figyelembe, ha egyedül játszol az asztalnál a teremfőnökök figyelme jobban rád irányulhat!

Ha a pakli rossz, azaz a kaszinó időnként kerül veled szembe, hagyd ott az asztalt. Olcsóbban megúszod így, mintha kívárnád, amíg ismét kedvezőek lesznek a feltételek.

Befektetési szemlélettel nézve, tehát érdeked, hogy minél több leosztást játssz egy óra alatt.

### Nagyobb tét

A tét nagyságának emelése (és az álca, hogy elhited a kaszinóval, hogy nem vagy több egy egyszer szerencsejátékosnál) szintén olyan el ny, amit kihasználhatunk.

Ehhez viszont nincs sok hozzáf zni valóm. Mindenki döntse el magának mi az, az összeg, amit hajlandó erre a célra áldozni. Amit viszont már az el z ekben is leírtam, az itt is érvényes lesz.

Csak olyan pénzt használj fel, ami külön erre a célra lett elkülönítve, és a hiánya nem befolyásolja negatívan az életedet!

Ahogy már említettem a blackjack során a gy zelmek nagyobb darabokban jönnek, ezért nem kell elkeseredned, ha éppen vesztesí sorozatban vagy, de nem szabad, hogy legy zhetetlennek érezd magad, amikor éppen gy zöl.

A megfelelő szellemi beállítottság, a hidegvér kiküszöböli a játék hullámvölgyeit, és képessé tesz arra, hogy stabil, szenvedélyekt l mentes játékot játssz.

Persze könny ezt mondani, amikor éppen gy ztes sorozatban vagy, de nehéz, ha éppen veszítesz.

Egészen egyszerű en jusson eszedbe, amit a pénzkezelésr l szóló részben írtam az átlagos eltérésnél.

A lényeg, hogy a játék id tartamára próbáld meg kiküszöbölni az érzelmeidet. A pontosság, a türelem, és a hidegvér sikerre fog vezetni.

## 14. Hogyan álcázd magad

„Tudod az a legjobb Vegasban, hogy az lehetsz, aki akarsz.”

Jill – 21 Las Vegas Ostroma

Ebben a fejezetben néhány alapvető tippet szeretnék adni arra vonatkozóan, hogyan álcázd magad, hogy a kaszinók személyzetének szemszögéből nézve csak egy egyszeri szerencsejátékosnak tűnj.

Tény, hogy a kaszinók, tulajdonosai nem szeretik, ha kártyaszámolók játszanak a blackjack asztaloknál. Tudják, hogy egy képzett játékos nyerhet a játék során, és minden attól függ, hogy ez a félelmük milyen mélységekre terjed ki. Ez pedig a megfigyeléstől egészen a teljes kitiltásig terjedhet.

Ebből az következik, hogy egy ügyes játékosnak el kell rejtenie a képességeit, és úgy kell tűnnie, mint, akire véletlenül rámosolyog a szerencse. Megfelelő álcázási technikákkal elrejtetheted a képességeidet.

A tipikus kártyaszámoló profilja a kaszinó szemszögéből

Ez a lista közel sem teljes, csak példázni akarom, hogy a kaszinók személyzete, hogyan képzelel el a tipikus kártyaszámolót.

A kártyaszámolók általában fiatal fehér férfiak (sötétített szemüvegben, szakállal és bajusszal) túlóltözötten ahhoz képest, hogy mennyi pénz is játszanak.

Kifigyelik a megfelelő asztalt, és pakli állást mielőtt leülnek.

Sok pénzt váltanak be zsetonra, de csak alacsony tétekkel játszanak.

Nem beszélnek senkivel, csak a lapokat és a kártyaéget figyelik.

Nem dohányoznak, és nem fogyasztanak semmilyen italt. Alkoholt főleg nem.

Az újabb tétrakás előtt hosszasan elgondolkodnak.

Nem haboznak, a döntéseik során. A megfelelő leosztásoknál azonnal rávágják, hogy mit is szeretnének.

Minimum tét esetén nem kötnek biztosítást, csak a nagyobb tétek esetén.

Időnként megnövelik a tétet, az alaptéthez viszonyítva túlságosan is nagymértékben.

Sohasem adnak borraivalót, az osztónak.

Amikor a pakli kezd elfogyni az osztódobozból, hirtelen visszavesznek a nagy tétekből, és ismét csak minimum téttel játszanak.

Újrakeverés után mindig minimum téttel kezdenek el játszani.

### Hogyan álcázd magad

Ha pénzt akarsz keresni a blackjackel, akkor szívesen látott vendég kell, hogy legyél a kaszinóban! Bár az első néhány alkalommal úgy fogod érezni, hogy nagy piros betétkel a

## KÁRTYASZÁMOLÓ VAGYOK

felirat van a homlokodra írva, a teremfelügyelők nem igazán fognak figyelmet fordítani rád. Még akkor sem ha "újoncként" elkövetsz egy-két kisebb-nagyobb hibát.

Kivétel ez alól, ha nagy tétekben játszol, vagy olyan ostobaságot követsz el, mint például szétválasztasz egy 10-es párt, vagy másoknak hencegsz a játéktudásoddal!

Ha rögtön nagy tétekben kezdesz játszani, akár győzel akár veszítesz, észre fognak venni, és a teremfelügyelők egészen biztosan ki fog "tüntetni" a figyelmével! A nagy tétben játszókat mindig észreveszik!

Ha kisebb összegekben kezdesz játszani, egyáltalán nem fognak veled foglalkozni. Ez azon is múlik, mennyire viselkedsz sajátosan, az egyes kaszinókban.

Ezért próbálj meg úgy játszani, hogy teljesen rendszertelennek tűnjön, azaz használd az alapstratégia variációkat, időnként akkor is köss biztosítást, amikor nem kéne, és néhány esetben szándékosan hozz rossz döntést (például kérés helyett állj meg).



A feltűnősködés elkerülésének egyik kulcsa, hogy a kaszinószemélyzet szemében te is csak egy balek játékos legyél!

Öltözz a fogadásaid nagyságának megfelelően! Egy high-roller nézzen is ki úgy, mint egy menő gyerek, ne úgy, mint egy ágrólszakadt főiskolai matektanár

Ha olyan kaszinóban játszol, ahol rendszeresen többször is megjelenesz, ne öltözz turistának! Ez egyébként nagyon jó álca, de furcsa lenne, ha a következő héten is ugyanúgy látnának.

Természetesen, ha olyan helyre mész ahová ritkán, csak egyszer-egyszer mész, ott ezt megteheted.

Ha a hét közepén egy helyi kaszinóba mész öltözz úgy, mint egy egyszerű dolgozó ember, aki éppen lóg egy kicsit, és örül, hogy végre kiszabadult a taposómalomból. Vagy úgy, mint egy egyszerű egyetemista, aki játszik egy kicsit, hogy kiegészítse az ösztöndíját.

Amikor leülsz játszani egy asztalhoz, köszönj az osztónak és beszélj vele udvariasan egy-két mondatot.

A játék során időnként hangosan kommentáld a történeteket.

Időnként szállj be rulettezni, kockázni vagy baccaratozni, vagy legalább nézd egy darabig, ahogy mások játszanak.

Az asztalváltások közt időnként menj a bárpulthoz és igyál valamit (azt neked kell tudnod, hogy az alkoholt mennyire bírod, és mennyire fogja befolyásolni a játékodat).

Ne válts be egyszerre túl sok pénzt. Maximum 50-100 alaptétnyit, és azokat is különböző nagyságú zsetonokra.

Ne mond a zsetonokra hogy "a piros, a sárga meg a kék", nevezd őket az értékükön.

Törekedj arra, hogy a játék során mindig legyen zsetonod a tétkörben. Emlékezz, a kártyaszámolók mindig kívárlják a megfelelő alkalmat a tétrakásra! Éppen ezért, hogy álcázd magad, mindig fogadj.

Akár vesztéttél, akár blackjacked volt, rakd be a tétet a következő leosztásra. Gyakorlással a szükséges esetben az ideális téttel fogsz fogadni, de ezt olyan rutinosan kell csinálnod, hogy ne látszódjon rajtad, hogy gondolkodsz rajta.

Időnként az ideálisnál tegyél nagyobb vagy kisebb tétet is, mintha teljesen a megérzéseidre hagyatkoznál.

Amikor nagyobb tétet teszel, próbáld meg több kisebb-nagyobb érték csetonból összerakni, mintha valami különleges jelentőséget tanúsítanál neki. Ezzel lelassítod az osztót, és több idő lesz számolni.

A szerencsejátékosok sohasem hagyják el az asztalt egy győzelem után. Ha a számláló (TC) mínusz 1-re váltana, folytasd a játékot addig, amíg el nem veszítesz egy leosztást.

Habozz, egy kicsit mielőtt döntenél. Tégy úgy, mintha gondolkodnál rajta, és nem tudnád mit is kéne tenned. Ilyenkor is beszélj egy pár szót, vagy bátran kérdezd meg az osztót, mit ajánlana.

Biztosítás kötés esetén ne tedd be rögtön a biztosítás díját! Tégy úgy mintha nem lennél teljesen tisztában a játék teljes menetével. Időnként kérdezd meg, hogy a szabályok szerint mit lehet és mit nem. Ez megint csak arra fogja készíteni az osztót, hogy lelassuljon, így időt nyersz, hogy kényelmesen kiszámold a pontos állást. Még jobb, ha akkor teszed ezt, amikor egy teremfelügyelő téged figyel.

Ha borraivalót adsz az osztónak, várj addig, amíg a számláló magas nem lesz, és egy nagyobb tét megtétele után nyertél, főként ha blackjacked volt. Ha így cselekszel, úgy fog tűnni, mintha az osztó segítene neked abban, hogy nyerj.

Néhányszor időzíts úgy, hogy az új osztódoboz megkezdése után szállj be a játékba minimum téttel, és időnként szállj be akkor is, amikor már kezd lefogyni a pakli az osztódobozból.

Az asztalnál ne beszélj másoknak a tudásodról, és ne segíts másoknak, hogy milyen döntéseket hozzanak. Ne említsd, hogy valaha is olvastál volna valamit is a blackjackről, vagy, hogy egyáltalán hallottál volna ilyesmiről. Ne tűnj teljesen magabiztosnak, de ne is tűnj úgy, mint egy tökéletes lúzer.

## 15. Játék több kézzel

„A gazdagok azért gazdagabbak, mert másféle hatástöbbszöröz t használnak, és többet használják.”

Robert T. Kyosaki

Jó néhány olyan változó van a blackjackben, amelybe nekünk, játékosoknak nem lehet beleszólásunk. Ilyenek például a házszabályok és a tét nagysága. Vannak persze olyanok is, amelyekbe a játékosnak is van beleszólása, ilyen, például ha több mint egy kézzel játszunk. Ez természetesen csak ott valósítható meg, ahol van elegendő hely az asztalnál. Továbbá néhány kaszinó elírja, hogy csak akkor játszatsz két téthelyen, ha a téted a minimum tét duplája, és/vagy ha minimum tétben játszol, akkor két téthelyen kell játszanol. Hülye egy szabály, de az alábbiakban megmutatom, hogyan fordíthatod ezt is a javadra.

### Az elnyök

Először is azt kell megértened, hogy csakis akkor érdemes több kezet megjátszani, ha elnyben vagy a kaszinóval szemben. A minimum tétnél nagyobb összegben fogadni, amikor a kaszinónál van az elny, veszteséget fog okozni.

Tehát ha olyan helyen játszol, ahol, ha a minimum tétben játszol, akkor két kezet kell megjátszanod, érdemesebb lehet, ha a minimumnál nagyobb összegben játszol. Természetesen ehhez viszont nagyobb alaptkére lesz szükséged.

Azonban, ha az elny nálunk van, jó a számláló akkor érdemes több kézzel is játszani, mert tovább növelhet a nyereség. Arra viszont figyelned kell, hogy továbbra is fenntartsd magadról a látszatot, nem vagy több csak egy egyszerjátékos! Így ha a megfelelő nagyságú téttel játszol, nem fogod magadra vonni a figyelmet.

A másik elnye annak, ha több kézzel játszol, hogy jobban ki tudsz használni egy jó paklit, ha mások is ülnek az asztalnál. Ha tegyük, fel több játékosal játszol együtt, és a pakli kedvez akkor elnyősebben ki tudod használni a körülményeket, mintha csak egy kézzel játszanol. Ezekben a szituációkban örömteli, ha a kaszinó nagyobb tétet igényel, ha kettőkézzel szeretnénk játszani.

Ilyenkor közel négyszeresével is megnövelhetjük a tétet. Azért közel a négyszeresével, mert a két kéz, amivel játszunk összefügg olyan mértékben amennyire a tét nagysága visszatükrözi ezt. Ezt a matematikában kovarianciának hívják. A továbbiakban egy kis kitérő kell tennem, hogy megmagyarázzam mit is jelent ez.

### Kovariancia fogalma

A kovariancia egy a valószínűségszámítás és a statisztika tárgykörébe tartozó tulajdonság (mennyiség), ami megadja két egymástól különböző változó együttmozgását.

A valószínűség-számításban két valószínűségi változó  $x$  és  $h$  kovarianciáján

$\text{cov}(x, h) = M((x - M(x)) * (h - M(h)))$  számot értjük, ha a definícióban szereplő várható értékek léteznek.

A kovariancia tehát az átlagtól való eltérések szorzatának számtani átlaga, amely az együttes szóródás nagyságrendjét jellemzi.

Akkor most nézzük csak meg, egy példán keresztül, hogy mit is akar ez jelenteni!

Tegyük fel hogy a haveroddal elmentek a kaszinóba egy kicsit blackjackezni. Megállapodtok, hogy a szükséges tét két összedobjátok, és a nyereményen és a veszteségen is egyformán osztotok.

Ha külön-külön asztalnál játszatok, akkor a kovariancia nulla, mert a két kéz teljesen független egymástól.

Ha mindketten ugyanannál az asztalnál játszanátok egyszerre, a két kéz már kapcsolatban állna egymással. Erre egy jó példa, ha az osztó blackjacket húz. Ekkor valószínűleg mind a ketten veszítetek. Ha azonban az osztó túlhúzza, magát besokall, akkor mind a ketten nyernétek. Ha mindketten ugyanolyan érték lapokat kapnátok például két-két 10-est, akkor a kovariancia pontosan egy lenne.

A valóságban a két kezes játék azt eredményezi, hogy a kovariancia szélsőlegesen nulla és egy között fog ugrálni. Az átlagos kovariancia így 0.5 körül lesz.

Tehát: A kovariancia lehetővé teszi, hogy nagyobb tétet fogadj, ha két kézzel játszol. Azonban a kockázat továbbra is ugyanakkora marad.

A pénzkezelés szempontjából ez azt fogja jelenteni, hogy ha az elnyőd lenne a kaszinóval szemben, és 2000 Ft-al fogadnál (egy kézzel játszva), akkor két kézzel játszva akkor a tét kezenként 1500 Ft lenne. Összesen tehát 3000 Ft, de a kockázat lényegében ugyanaz lenne.

Azonban, mivel a kockázat alapvetően ugyanaz, így nem biztos, hogy a nyereség is nagyobb lesz, hiába fogadsz nagyobb összegben. De mivel alapvetően nagyobb tétben játszol, ha kifogsz egy jó sorozatot, akkor ez mégis csak plusz nyereséghez vezet.

Másik elnye a két kezes játéknak, hogy ha időnként átváltasz egy kezes játékra, majd vissza két kézre, azzal összezavarhatod a többi játékost. Végül elhagyják az asztalt.

Emlékezz, minél több leosztást játszol le egy óra alatt, annál több nyereségre tehetsz szert!

Ez persze nem hangzik túl szépen, de hát a blackjack nem igazán társasjáték. Arra azonban ügyelj, hogy mivel két téthelyen játszol egyszerre a figyelem jobban rád terelődhet.

Tehát ha több kézzel játszunk, akkor annak még mindig több elnye van, mint hátránya.

Vizsgáljuk meg a következőkben milyen hátrányokkal kell szembenéznünk.

### Néhány hátrány

A többkezes játék, bonyolítja a játékot, főként a pénzkezelés szempontjából. Például, ha a játék során, a fogadás nagysága 7000 Ft lenne (a számláló állása, és az alaptét alapján) nem tehetsz kétszer 7000 Ft-ot két különböző téthelyre, hogy ugyanazt a hatást elérd. Ilyenkor a legmegfelelőbb tét 4000 Ft lenne két kézzel, mert érvénybe lép a kovariancia.

A játék hevében ezt azonban könnyen el lehet felejteni, és hiába a megfelelő döntés, mégis veszíthetsz. Ezzel szemben, ha a tét túl kicsi, az a megfelelő esetben, ha nem emeljük a tétet, kevesebb nyereséghez vezet.

Tehát több mint egy kézzel játszani egy taktika, amit meg kell tanulni és gyakorolni, de szeretném kihangsúlyozni, hogy megéri a fáradságot. A többkezes játék pedig esetenként nagyobb hasznot hozhat, mintha külön számolnánk az ászokat.

De mindennek megvan a maga ára, így ennek is. Ha több mint egy kézzel játszol a teremfelügyelők figyelme jobban rád terelődhet. A többkezes játékot pedig nehéz álcázni.

Ha álcázni akarnád a fogadásaidat a többkezes játék során, amikor a kaszinó előtt nyben van, az azt jelenti, hogy előtt nytelen helyzetben legalább a kétszeresével fogadsz. Ez pedig nem igazán lesz nyereséges.

Ezen kívül ne feledd, a legtöbb kaszinó személyzete tudja, hogy a kártyaszámolók akkor fogadnak nagyobb tétben, ha előtt nyben vannak a kaszinóval szemben, így ha látják, hogy mit is csinálsz, előbb vagy utóbb rájönnek ki is vagy valójában!

Tehát megfelelő módszerek szükségesek ahhoz, hogy sikeres legyél.

A legtöbb szerencsejátékos (kivéve az intelligens játékosok, mint Te) úgy gondolják, hogy a lapok valamiféle meghatározott sorrend szerint helyezkednek előtt, és hogy a blackjack egyfajta társasjáték.

Mind a két feltevés hibás, és ezt ki is használhatod a saját javadra. Ahogy előzőleg említettem a kezek számának változtatása, elriasztja a többi játékost, és ez kedvező lehet a számodra. Azonban ez az előtt ny más módon is kihasználható.

Ha a számláló szerint minimum téttel kell fogadnod, de melletted található egy üres téthely, érdemes egy tétet ide is tenni, így ha a számláló kedvezőre fordul, máris előtt nyben leszel a következő fordulóban. Ezzel nem keltesz túl nagy feltűnést, és úgy fogsz tűnni, mint egy átlagos játékos.

### Tétrakási stratégia

A következőkben be fogom mutatni, a megfelelő tétrakási stratégiát, amit a többkezes játék során kell használnod. Amint az remélem már nyilvánvaló, a tét nagysága függ az alaptét nagyságától, és az aktuális előtt nytől, amivel éppen rendelkezünk.

Tehát még egyszer az optimális és a valódi tét a következő táblázatban, 300.000 Ft-os alaptét kével egykezes játékokra méretezve.

TC	Optimális tét	Valódi tét
-1 vagy kisebb	0	500
0	500	500
1	500	500
2	1125	1000
3	2250	2000
4	3375	4000
5	4500	5000
6	5625	6000

Kétkezes játék során az el nyünk 0.55%-ra módosul, ezért az optimális tét 300.000 Ft-os alapt ke esetén a következ képpen fog módosulni.

TC	El ny %	Optimális tét %
-1 vagy kisebb	-	0
0	-0.5	0
1	0	0
2	$0.5 \times 0.55$	0,275
3	$1 \times 0.55$	0.550
4	$1.5 \times 0.55$	0.825
5	$2 \times 0.55$	1.1
6	$2.5 \times 0.55$	1.38
7	$3 \times 0.55$	1.65

Ebből az optimális és az ideális tét nagysága 300.000 Ft esetén, ha két kézzel játszunk.

TC	Optimális tét	Valódi tét
0 és alatta	-	-
1	-	-
2	825	-
3	1650	1500
4	2475	2500
5	3300	3500
6	4140	4000
7	4950	5000

Tehát az egykezes és a kétkezes játék során az aktuális tétjeink összefoglalva.

	Valódi tét	
TC	Egy kézzel	Két kézzel
0 és alatta	500	-
1	500	-
2	1000	-
3	2000	1500
4	4000	2500
5	5000	3500
6	6000	4000
7	6000	5000



Ha a TC állása kettő vagy alacsonyabb, akkor csak egy kézzel játszol (kivéve a fentebb leírt álcázást).

Ha egyedül ülsz az asztalnál, nem érdemes két kézzel játszani, és nincs elnyelődés, ha három kézzel játszol.

Egyszerűen a kockázat akkora lesz, hogy már nem éri meg, másrészt, csak felhívnád magadra a figyelmet.

Amint a táblázatból látható, több téttel játszol, és több kártyát is használsz. Tehát a két érték kiegyenlíti egymást.

**Ha több játékos ül az asztalnál, akkor érdemes két kézzel játszani,  
ha elnyelődés van, de ez nem jelenti azt, hogy a megadottnál  
nagyobb téttel játszol!**

## 16. Csapatjáték

„A tehetség nyeri a meccset, de a csapatmunka és az értelem nyeri a bajnokságot.”

Michael Jordan

Az utolsó fejezetben a csapatjátékról fogok írni, megvizsgálva annak előnyeit és hátrányait.

Rögtön az elején szeretném leszögezni azt a tényt, hogy a legtöbb kaszinó tisztában van azzal, legalábbis általános értelemben, hogy hogyan is működnek a kártyaszámoló csapatok. Próbálnak is bizonyos ellenlépéseket tenni, hogy kiszűrjék ezeket a csoportokat. Ezt már több évtizede működik egy ügynökség (a hírhedt Griffin Investigations), amelyik kifejezetten arra szakosodott, hogy kiszűrje a csalókat, kártyaszámolókat, és azokat, akik feltűnően nagy összegeket nyernek.

Ezeket a személyeket a rossz hír Griffin Könyvben, avagy a Fekete Könyvben tartják nyilván.

A kaszinók számára a csaló és a kártyaszámoló fogalma gyakran egy és ugyanaz.

A kaszinók számára egy elég elszomorító hírem van. A valóság ugyanis az, hogy hiába próbálnak ellenlépéseket tenni, egy jól képzett, tapasztalt kártyaszámoló csapatot nehéz lehet hosszú távon megállítani. Ezt, még azt is nehéz lehet kiszűrni, hogy ki az, aki tagja a csapatnak, és ki az, aki nem!

Persze, a felkészületlen amatőr hozzáállás, lebukáshoz vezet, de ha a csapat minden tagja következetesen betartja az "arany szabályokat", akkor nagyon kevés esélye lesz a lebukásnak!

Mielőtt még bárki is megörülne, hogy most aztán lefűlelt egy csalót azzal közölnöm kell, hogy minden, amit itt le fogok írni teljesen törvényes.

Igen ki tudnak tiltani a kaszinóból, de olyanról még nem hallottam, hogy valakit, (aki ezeket a módszereket használta) törvényes bírósági végzéssel letartóztattak volna. Ámbár, itt "Abszurdisztánban" még ez is előfordulhat. (Azért a túlunk keletebbre fekvő országokban ezeket a módszereket nem ajánlom.)

Tehát az itt leírtakat mindenki csak és kizárólag a saját felelősségére használja!

A csapatjáték legfőbb elnye, hogy megsokszorozza az alaptőke erejét. Két-három, vagy még több ember jóval nagyobb tétben is tud fogadni, és a kockázati tényező ugyanannyi marad. Természetesen lehetnek veszteséges időszakok, de hosszú távon mindenképp jóval nyereségesebb lesz a játék.

Egy csapat sikere alapvetően az alábbi három tényezőtől függ (a pénzen kívül):

1. Becsületesség
2. Bizalom
3. A megfelelő játék kiválasztása

## Becsület

A legjobb érv, ami a csapatjáték mellett szól az a pénz. A túl sok pénz hiszed vagy sem, ugyanúgy problémát jelenthet, mint az, ha túl kevés van belőle. A pénz által jelentkező problémákra pedig egy kiváló megoldás, ha saját csapatot alapítasz. A legideálisabb, ha a csapatodba, barátok, rokonok, és olyan ismerősök tartoznak, akikkel a való életben is valamilyen kapcsolatban állsz.

Természetesen kicsi a valószínűsége, hogy az ismerősök, tudják, mi az a kártyaszámolás, tehát meg kell tanítanod nekik. Itt nem kell semmi különösebb dologra gondolni. Nem szükséges, hogy blackjack guruvá képezd magad. Az itt leírtak segítségével, kiválóan el fogtok tudni igazodni.

Mielőtt nekikezdenétek, azt eljuttatni tanácsos lesz tisztázni, hogy kinek milyen tervei is vannak!

Kit milyen cél is vezérel. Valamilyen meghatározott összeg eléréséig marad a csapat tagja, vagy hosszú távon szeretne profitálni.

Persze szükség lesz arra, hogy közösen gyakoroljatok, ez azonban összeköthető egy közös sörözéssel, grillezéssel stb. Ebből máris eljutottunk oda, hogy a gyakorlás egy kellemes időtöltéssé is alakul.

A csapatban gyakorlás meglepően jó hatással lesz az egyes tagok fejlődésére is. A gyorsabbak be tudnak segíteni a lassabbaknak, és emellett az is ki fog derülni, hogy az egyes tagok személyiségjegyeik alapján, mely poszton fognak a legjobban beválni. A legfontosabb, hogy mindenki jól érezze magát és közben megfelelően elsajátítsa azt, amit tudnia kell.

## Bizalom egymás iránt

Természetesen szükséges, hogy meggyőződjetek róla, hogy mindenki megfelelően tudja az alapstratégiát, és megközelítően 20 másodperc alatt képes végigszámolni egy pakli kártyát. Ezek alapvető feltételek, hogy a kaszinóban sikert érjetelek el. Fontos, hogy az asztalnál ülve "nyomás alatt" is tudd, hogy bízhat a társad képességeiben, és tudod, hogy tudja, hogy mit csinál. Nem fog hazardírozni, nem fogja "eladni" vagy meglopni a társait.

Ami pedig emellett még nagyon fontos, nem fogja elárulni a titkokat!

Tehát:

**!Senkinek egy szót se a csapatról!**

**!!Senkinek egy árva szót se a csapatról!!**

**!!!Senkinek egy k....a szót se a csapatról!!!**

Minél kevesebben tudják, hogy mivel is foglalatostoktok annál jobb!

## A megfelelő játék kiválasztása

Hiába megfelelő a csapatjáték szisztéma, ha olyan játékot választotok, ami nem megverhető. Például elnyitlen, ha az osztónak rá kell húznia a szoft 17-re; vagy nem megfelelő a penetráció. Ilyenkor a legsúlyosabb hiba, ha egyenként külön-külön asztalnál próbálkoztok. Azonban egy kis fondorlattal ezek a játékok is legyőzhetőek. A legtöbb ilyen játék az úgynevezett "nagy játékos stratégiával" legyőzhető.

## A csapat összetétele

Nézzük meg egy kicsit részletesebben, hogy egy nagyobb létszámú csapatban milyen posztok is fordulhatnak elő és mik a feladataik.

A számoló: Az asztalnál ülve kis tétekben játszik, és ha a pakli állása megfelelően elre meghatározott jelekkel az asztalhoz hívja a nagy játékost.

A nagy játékos: Az igazi nagymenő. A számoló jelére lép akcióba, és nagy tétekben játszik. Majd amikor a pakli állása kedvezőtlenre vált, távozik az asztaltól.

A háttér számoló vagy biztosítás számoló: Ezt a posztot azoknak ajánlom, akik valóban nagy tétekben játszanak! A háttér számoló a Ten Count kártyaszámoló rendszert használja, és amikor az osztó felső lapja ász, jelez az asztalnál ülő többi csaptagnak, hogy érdemes-e biztosítást kötni, vagy nem.

Erről bővebben a blogon, a Biztosításkötés című részben olvashatsz!

A gorilla: A hangoskodó nagyobb tétben játszó szerencsejátékos. Feladata, hogy sajátos stílusával, magára vonja a kaszinó személyzetének figyelmét, elterelve a gyanút a csapat többi tagjáról. Annak a csapatnak, amelyik kisebb tétekben játszik, nincs nagyon szüksége rá.

A játékos hívó: Ezt a posztot a nagyobb létszámú csapatoknak ajánlom. A játékos hívó tulajdonképpen a többi játékost irányítja. Tehát ha egy csapatban több nagy játékos, esetleg gorilla található, a játékos hívó feladata, hogy a megfelelő asztalhoz irányítsa őket.

## A csapatjáték stratégiája

Alapvetően két féle szisztémát különböztetünk meg

1. Egyszerű csapatjáték
2. Nagy játékos stratégia

### Egyszerű csapatjáték

A kezdők számára először ezt a módszert ajánlom!

Erről különösebb mondanivaló nincs is. A csapat tagjai külön-külön asztaloknál helyezkednek el. Ennek a lényege, és előnye, hogy a tagok bevitt alaptéke összeadódik. Tehát mindannyian nagyobb alaptétben tudnak játszani. A nyereségen - veszteségen, mindenki egyenlő arányban vagy a bevitt téke arányában osztozik. Természetesen az egyéni játékmenet során használt szabályok, és az álcázás ugyanúgy érvényben maradnak!

Előnye, hogy egy külső szemlélő számára csupán annyi észrevehető, hogy néhány játékos, (akár egy baráti társaság tagjai) blackjacket játszanak, mintha egymással versengénének, hogy ki is lesz a szerencsésebb a végén.

Hátránya, hogy kisebb lesz a nyereség.

Esetenként ez kiegészíthető annyival, hogy akinél a számláló magas, az meghatározott jelekkel az asztalhoz hívja a másikat. Így a csapat tagjai többen ki tudnak használni egy-egy jó paklit.

A nehézség annyi, hogy egymást szemmel kell tartani.

## A nagy játékos stratégia

A stratégia lényege, hogy a csapat egyik tagja leül az asztalhoz, és kis tétekben játszik. Amikor a számláló megfelelően nagy lesz, előre meghatározott jelekkel "behívja" a nagy játékost aki nagyobb tétekben játszik. Mivel a számláló magas, ezért többször fog nyerni, és mivel nagyobb tétekben fogad a nyereség is magasabb lesz.

Ezt a stratégiát két ember is könnyedén tudja alkalmazni. Akár házaspárok is használhatják. Az egyik fél beül játszani, és amikor a számláló kedvező, a megadott jelre a másik fél akcióba lép. Ezt akár egy teljesen képzetlen ismerős segítségével is meg lehet játszani. Még csak az sem szükséges, hogy megfelelően tudjon kártyát számolni, vagy, hogy ismerje az alapstratégiát. Az előzőleg megbeszélte és kidolgozott jelbeszéddel kiválóan lehet irányítani a másikat, hogy mikor és mit tegyen.

Még csak arra sincsen szükség, hogy úgy tegyetek, hogy nem ismernétek egymást. Az egész úgy fogottni, mintha a barátod/barátnőd megnézné, hogy mit is csinálsz éppen, esetleg egy kicsit nyaggat, hogy mikor hagyod már abba, és „unalom zésként” beugrik egy-két kört játszani.

Jön, tarol és megy. Teljesen úgy fogottni, mint a balek, akire véletlenül rámosolyog a szerencse, és a személyzet számára sem lesz feltűnő a dolog. Néhány ilyen akcióval, szép összegeket lehet keresni.

Természetesen egy nagyobb létszámú csapat esetén a dolog sokkal jobban működik, ugyanis a nagy játékos számára jóval több lehetőség fog adódni.

A két alapvető játékmód persze kombinálható is. Egészen egyszer en mindannyian egy-egy külön asztalnál helyezkedtek el, és amikor valamelyik tag asztalt vált, könnyedén odamegy és leül a másik asztalához, de csakis akkor, ha a TC értéke megfelel en magas!

Ahogy már korábban említettem a kaszinók bizonyos szabályokat hoznak, hogy megakadályozzák ezt a stratégiát. Ilyen, ha a pakli újrakeveréséig új játékos nem szállhat be a játékba. Tehát ha ez a stratégia nem használható, akkor olyan játékot kell találni, ami kedvez a csapatjátéknak.

Ha olyan kaszinóban játszottok, ami nem korlátozza, hogy mikor lehet beszállni a játéka, akkor ezt a trükköt kiválóan lehet alkalmazni.

Nagyobb létszámú csapat esetén akár több nagy játékos is lehet, de az els dleges, hogy kártyaszámolóból legyen sok. Ugyanis ilyenkor a nagy játékos számára több lehetőség fog adódni, így kevésbé kelt gyanút.

A következőkben vizsgáljuk meg, milyen tétrakási stratégiát érdemes alkalmazni.

## Pénzkezelés

A csapatjáték kritikus eleme, a megfelelő tétrakási stratégia.

Hogy ki mennyivel is fogad, az mindenkinek a magánügye természetesen, de a csapatjáték során nem árt, jó alaposan meghatározni, hogy mit is csinálunk.

Minden rendszer segítségével, meg lehet határozni, hogy éppen el nyben vagy hátrányban vagyunk, és a következő leosztásban mekkora összeggel is érdemes fogadni az alapt kéhez és az alaptéthez mérten.

A csapatjáték során viszont fontos, hogy se a kártyaszámolók, se a nagy játékos ne vonja magára a személyzet figyelmét!

A legkisebb tét egyáltalán nem kelti fel a figyelmet, a legnagyobb viszont annál inkább. Az álcázás tehát rendkívül fontos, de a következőkben el ször csak matematikai szempontból megyek bele a dolgokba.

A pénzkezelés elveit két f részre lehet bontani a csapatjáték típusától függ en:

1. A csapat tagjai külön-külön asztalnál játszanak egymástól függetlenül.
2. A csapattagok időnként egy asztalnál ülve játszanak (nagy játékos stratégia).

## Játék külön asztaloknál

Ahogy már az előzőekben is említettem, a csapatjáték előnye, hogy nagyobb tétben lehet fogadni, mert minden csapattag mögött az egész csapat által létrehozott alaptét áll.

Más szóval, ha például a csapat 3 főből áll, és mindenki bead 300.000 Ft-ot akkor a teljes alaptét 900.000 Ft lesz. Tehát mind a hárman nagyobb alaptéttel tudtok játszani, de a kockázati tényező viszont ugyanaz marad.

Azt azonban meg kell érteni, hogy ez nem jelenti azt, hogy a maximum tétben kell fogadni állandóan, mert a csapatjáték még nem garantálja a kockázatmentességet.

A győzelem-vereség kockázata ugyanúgy megmarad, de ezt ellensúlyozza az, hogy egyszerre több játékos is játékban van. A már említett átlagos eltérés miatti természetes ingadozások a csapatjáték ellenére is benne lesznek a játékban, és ezt meg kell értenie minden tagnak.

Tehát azért mert a számláló magas, és nagyobb az előnyötök, még lesz néhány olyan leosztás amit el fogtok veszíteni, és az említett ingadozások ugyanúgy előfordulnak majd a játék során!

Emlékeztetül:

**A szerencsejátékosok nem fogadnak pontos összegekben,  
nekünk pedig úgy kell tennünk, mintha azok lennénk!**

Tehát ha külön – külön asztaloknál játszotok, az ideális tét nagyságát a Pénzkezelésben leírtak alapján kell meghatározni.

Egészen egyszeren Pénzkezelés 1;2 című fejezetekben leírtak szerint, határozzátok meg, hogy az alaptétek alapján az egyes esetekben, milyen nagyságú tétekben tudtok fogadni.



## Játék a nagy játékos stratégia szerint

Ha a csapat a "nagy játékos" stratégia szerint játszik a tétrakási szisztéma egy kicsit bonyolultabbá válik. Ilyenkor ugyanis két játékos lesz egy asztalnál, ugyanabban az időben és életbe lép a kovariancia törvénye. Lásd a Játék több kézzel című fejezetet.

Ha a csapatból ketten vagy többen egy asztalnál ülnek, vagy egy személy több kézzel játszik az egyes kezek hatással lesznek egymásra.

Példaként: ha az osztó nyer, akkor a csapat mindkét tagja nagy valószínűséggel veszít, ha viszont az osztó veszít, valószínűleg mind a két csapattag nyerni fog.

A nagy játékos stratégiát alkalmazva a kovariancia miatt a helyzet kevésbé lesz kritikus, mintha egy ember játszana több kézzel, mert a feltételezés szerint a nagy játékos az asztalnál ülő kártyaszámoló tétjénél jóval nagyobb összegben fog fogadni, és akkor fogad, amikor elnyben van a házzal szemben.

Példaként tegyük fel, hogy egy csapatban 8 kártyaszámoló van, (ebből egy a nagy játékos), és az alaptétel  $8 \times 200.000 = 1.600.000$  Ft. A stratégia az, hogy az asztalnál ülő játékosok valamelyike, akkor "hívja be" a nagy játékos, ha az elny 1% vagy nagyobb.

A Hi/Lo rendszer szerint, ha a  $TC=3$ , akkor 1 %-os elnyben vagyunk a kaszinóval szemben.

Eszerint a nagy játékos tétje:

$$0.75 \times 1.6000 = 12000 \text{ Ft}$$

Természetesen, ha a számláló értéke nagyobb, például a  $TC=6$  az elnyünk nagyobb, 2.5% és így a tét is növekedni fog

$$1.875 \times 1.6000 = 30.000 \text{ Ft}$$

**Az asztalnál ülő kártyaszámolók nem tesznek túl nagy tétet,  
hogy ne vonják magukra a személyzet figyelmét!**

Azonban ügyelnünk kell arra is, hogy a nagy játékos se keveredjen gyanúba!

Tehát két választás lehetséges:

1. Az első, hogy a nagy játékos változtatja a tét nagyságát, úgy ahogy a számláló változik, amivel biztos, hogy felhívja magára a teremfelügyelő figyelmét.
2. A második, hogy ugyanolyan nagyságú tétben fogad tovább, a számláló állásától függetlenül.

Hosszú távon a második választás tényleg jobbnak, ám bár lesznek olyan időszakok, amikor a tét túl nagy lesz, és lesz olyan, amikor kicsi. Mivel azonban a nagy játékos nem fogja hirtelen megváltoztatni a tétjei nagyságát, ezért nem fog ráterelődni a gyanú.

Ezzel tehát találtunk egy "arany középutat", amivel viszonylag nagy nyereséget érhetünk el, de a kockázat mértéke nem lesz túlságosan nagy.

A nagy játékos tétjeinek meghatározásához szükséges, hogy ismerjük a TC magasabb értékei (3, és 3 felett) milyen gyakorisággal is fordulnak elő a játék során.

## Gyakorisági eloszlás fogalma

[A gyakorisági eloszlás tapasztalati adatok, megfigyelések \(egy valószínűségi változó realizálódott értékei\) meghatározott szempont szerint kialakított csoportjai gyakoriságainak összessége.](#)

Akkor most ismét komolyra fordítva a szót.

Tehát ez a megfogalmazás a számunkra azt jelenti, hogy a játék során milyen gyakran lesz a TC értéke 3 vagy nagyobb.

Minél nagyobb lesz a penetráció, azaz az osztó minél mélyebben helyezi elő a hat pakliban a jelölt kártyát, annál gyakrabban találkozhatunk magas vagy alacsony értékű számlálóval.

Ez pedig, ahogy erről már szó volt első sorban attól fog függeni, hogy az adott kaszinóban milyen a penetráció mértéke.

75%-os penetráció esetén, 4.5 pakli kerül kiosztásra az újakeverés előtt, és megközelítően majdnem 9%-ban lesz a TC értéke 3 vagy magasabb.

83%-os "álom" penetráció esetén, 5 pakli kerülne kiosztásra a keverés előtt és az időnek mintegy 11%-ában lenne a TC értéke 3 vagy még magasabb.

Ebből látható, milyen előnyökkel is jár az, ha minél nagyobb a penetráció.

Mivel az eseteknek csak egy részében lesz a TC értéke 3 vagy nagyobb, ezért szükséges, hogy a csapat tagjai minél több asztalnál üljenek, hogy a nagy játékost minél több, jó lehetőséghez juttassák.

Ha a penetráció nagyobb, többször lesz a pakli állása kedvezőbb, így a kártyaszámolók, többször tudják behívni a nagy játékost. Így a nagy játékos a megrögzött szerencsejátékos képét fogja festeni, aki az egyik asztaltól a másikig megy, ami kevésbé lesz feltűnő.

A gyakorisági eloszlást segítségért igénybe véve tudjuk, hogy magas TC állás a 3-astól a 6-os értékig fordul elő a leggyakrabban.

Az átlagos előnyünk a kaszinóval szemben az alábbi táblázat értékei alapján.

TC	Előny %
3	1
4	1.5
5	2
6	2.5

Ebből az átlagos előnyünk a kaszinóval szemben:

$$1+1.5+2+2.5 = 7$$

és

$$7 / 4 = 1,75 \%$$

Ebből azonban még le kell vonnunk a kaszinó beépített előnyét, ami 0.5%!

Tehát a nagy játékos átlagos előnye:  $1.75 - 0.5 = 1.25 \%$

Visszakanyarodva az előző példához ahol a csapat alaptétje 1.600.000 Ft.

A nagy játékos tehát:

$$0.75 \times 1.25 \times 1.6000 = 15.000 \text{ Ft}$$

Azaz nagy játékosnak minden egyes kézzel 15.000 forintal kellene fogadnia.

Ebből tehát a nagy játékos tétjének a meghatározásához szükséges képlet:

$$0.75 \times 1.25 \times (\text{alaptét}/100) = \text{a nagy játékos tétje}$$

Másik módja, hogy növeljük a csapat nyereségét, ha a nagy játékos, amikor csak lehetséges, két kézzel játszik. Ezzel is növeljük azt a látszatot, hogy a nagy játékos csak egy szerencsejátékos, de a csapat kockázata nem nő.

Ebben az esetben a „Játék több kézzel” című részben ismertetett képlet szerint és a példát tovább folytatva:

$$1.25 \times 0.55 \times 1.6000 = 11.000 \text{ Ft}$$

Tehát ha a nagy játékos két kézzel játszik a képlet:

$$0.55 \times 1.25 \times (\text{alaptét}/100) = \text{a nagy játékos tétje}$$

Azaz két kézzel játszva, kezenként 11.000 Ft-al kéne fogadnia a nagy játékosnak.

Ezt itt azonban tanácsos lehet lefelé kerekíteni, hogy a személyzet még véletlenül se fogjon gyanút. Ezért a tét kezenként 10.000 Ft lesz.

Meghatároztuk mikor kell a nagy játékosnak akcióba lépnie, és mekkora tétekkel kell fogadnia.

Lássuk mikor és hogyan is érdemes távoznia az asztaltól!

Nagy valószínűséggel, amikor a nagy játékost behívjuk, a következő leosztásban a számláló elkezd lecsökkenni. Ha a TC értéke 3 alá csökken a nagy játékosnak el kéne hagynia az asztalt, mivel ilyenkor csökken az előnye.

A megfelelő látszat kedvéért, mégis érdemes az asztalnál maradnia egészen addig, amíg megfelelő az előnye a házzal szemben. Tehát, amíg a TC értéke nem csökken 2 alá. Addig azonban mivel a nagy játékos nagyobb tétben játszik, az alaptételeben is nagyobb ingadozások fognak történni. Lásd a „Pénzkezelés 2. rész” című fejezetet.

Összegezve tehát:

**A nagy játékost akkor érdemes behívni, ha a TC nagyobb vagy egyenlő 3-nál!**

**Akkor érdemes távoznia, amikor a TC értéke 2 alá csökken!**

**Az asztalnál ülő kártyaszámolóknak a minimum tétben érdemes játszaniuk!**

A teremfelügyelő szemszögéből nézve a dolgot:

Egy szerencsejátékos játszik az asztalnál, aki óvatosan csak az alaptéttel játszik.

Odamegy egy másik, hogy szintén próbát tegyen az asztalnál.

leül - játszik - nyer - távozik

A megfelelő jelrendszert kidolgozva, és alaposan begyakorolva a dolog szinte észrevehetetlen lesz.

Üzenet a kaszinók számára

Nem szeretnék, ha kártyaszámoló csoportok ólálkodnak az asztalaitoknál?

Nagyobb látogatottságot szeretnék?

Azt szeretnék látni, hogy a kaszinókban minél több "megrogzott szerencsejátékos" játszik?

Meg fogjátok kapni őket...

## Játékszenvedély

"A szenvedély nem az értelem szavaival érvel."

Márai Sándor

Végezetül, mivel ez egy létező probléma, ezért kötelességemnek érzem, hogy ezzel is foglalkozzam.

Igen, ahogyan a címből kiderül, ez pedig nem más mint a játékszenvedély, és kérek mindenkit, bármennyire is unalmasnak, vagy elcsépeltnek tűnik ez a téma, ha a könyv többi részét el tudta olvasni akkor szánjon erre is egy kis időt!

Nézzük csak meg először mit is nevezünk a hétköznapi szóhasználat során szenvedélybetegségnek!

Ha valaki kábítószeres, alkoholista, erős dohányos (nikotinfüggő), megrögzött (szerencse)játék függő, annál az alábbiak érvényesek:

A szenvedélye tárgyát kényszeredetten fogyasztja/műveli, e szenvedély miatt. Akkor is, ha már nem kapcsolódik hozzá semmilyen élvezet. Egyre kevésbé tudja kontrollálni magát, és a szenvedély tárgya teljesen elfordítja a realitástól. Ez a szenvedély tovább folytatódik annak ellenére, hogy számos negatív hatás és akár egészségkárosodás is fellép.

A szerencsejáték szenvedély tudományos megfogalmazás szerint:

„A zavar a szerencsejáték gyakori és folyamatos részévé válik, amely a páciens életvitelét uralja, és a szociális, munkahelyi, anyagi, és családi értékek torzulásához, elvesztéséhez vezet.”

A megszállott játékosokat saját, szenvedélyük teljesen behatárolja. Ez egy kóros, sajátos betegségkép, ami erős izgalommal, belső nyüzsgéssel, megalapozatlan hangulattal és egyfajta meghatározhatatlan nyughatatlansággal jellemezhető.

A játékszenvedélyt ezen kívül antiszociális személyiségzavar is jellemzi, melynek következtében a szenvedélybeteg elfordul a szociális kötelezettségeitől, kirekesztettnek érzi magát a társadalomból. Ezek a tényezők pedig hosszútávon gyakran börtönbe kerüléssel is veszélyeztetnek.

A szenvedélybeteg játékosoknál a negatív személyes és szociális problémák ellenére, ilyenek a büntetések, magánéleti kapcsolatok szétesése, munkahelyi fejlődés csökkenése, a betegség tartósan fennáll. Mindez a folyamatosan visszatérő és gyakran még inkább megnövekvő játékszenvedély miatt.

Ami pedig különösen ijesztő lehet, az az, hogy a beteges játékosok felismeréséhez, legalább egy éves időtartam szükséges, vagy még több! Csak különböző jelek, cselekedetek utalhatnak tevékenységükre.

A szerencsejátékra különösen hajlamos egyéneket, és akik már ebben a betegségben szenvednek az alábbi jellemvonásokból ismerhetők fel a leginkább:

A pénznek különösen nagy jelentőséget tulajdonítanak.

Verseny, és teljesítményfüggő gondolkodásmód.

Furcsa, szinte állandó nyughatatlan viselkedés.

Gyakran túlzott vágy a(z) (szociális) elismertség után.

Megmagyarázhatatlan, eltúlzott düh a munka/tanulás iránt.

Halmazottan fellépő stresszfüggő pszichoszomatikus betegségek

## A játékszenvedély kialakulása

A kialakulás egy komplex folyamat, és több tényező játszik benne szerepet.

A legfontosabbak:

## Súlyos önértékelési problémák

Az önértékelési problémák általában mélyen legbelülről fakadnak. Az egyén az üresség, az értéktelenség állapotába kerül. Teljesen alulbecsüli saját magát, negatívan gondolkodik önmagáról és a világról. Ez az érzés a gyermekkorban alakul ki, és ez elhagyja az ember a saját fantáziavilágába menekül.

## Zavar az emberi kapcsolatokban

Az ember életének korai szakaszában, különféle kötődési típusok jönnek létre. Minél több szeretetet odafigyelést kap valaki kisgyermek korában annál stabilabb és "biztosabb" lesz felnőtt korában.

A "bizonytalan" típusú egyéneknél ez a kötődés nem alakul ki. Az ilyen embereknek gyermekkorukban sok elutasításban volt részüik, és számukra az a megszokott, hogy kívánságaikat legtöbbször elutasítják. Általában családi problémákkal küzdenek. Az ilyen zavarokkal küzdő emberek hajlamosabbak a pszichikai zavarokra, és a játékszenvedéllyel küszködők is általában ebbe a csoportba tartoznak.

## Az önuralom hiánya

Az önkontroll hiánya, hogy az izgatottságukat és az izgalmukat szabályozni tudják, a magyarázat a szerencsejátékosoknál megfigyelhető különleges nyugtalanságra. (Ugyanez figyelhető meg az alkoholisták, drogosok esetén is, ha nem jutnak a szenvedélyük tárgyához.) A játékosok esetén a kezdeti főmotiváció a leggyakrabban a siker, a sikeresség érzete, és ezzel elkezdődik a betegség kialakulása.

A tipikus sztori, hogy az egyén próbát tesz valamilyen szerencsejátékkal. Egy nagyobb nyeremény után, ez a hirtelen jött siker mélyen gyökeret ver a képzeletvilágában. Erősödik az önérzet, és kezdeti sikerek hamisan azt igazolják, hogy valamiben is különleges. Valamilyen különleges mámoros érzés járja át. Úgy érzi minden problémájára megtalálta a megoldást, nem kell mást tennie, csak játszani tovább.

Ijesztő példa erre annak az érettségiző diáknak az esete, aki az érettségi napján, útban az iskola felé reggel betért egy kicsit "nyugtatólag" játszani. Majd ott maradt, egészen késő estig!

A játéknak ez a módja egy idő után azonban átvált az unalom, és a negatív érzések legyőzése érdekében folytatott játéokra. Ezzel pedig a játékos egy olyan körfolyamatba kerül, amiből nem képes kiszabadulni és az élet minden területén áldozattá válik. A játék közben egy megmagyarázhatatlan eufórikus állapotba jut.

Ez az az érzés amit a hétköznapi "nem függő" ember nem képes, és talán nem is akar megérteni.

Jó példa erre Dosztojevszkij - Egy játékos naplója - című, 1867-ben írt regénye:

"Én magam is játékos voltam: ezt ebben a pillanatban erősen éreztem. Kezem, lábam reszketett, fejem szédült, rettenetes erővel vett rajtam a kockáztatás szomja!"



A függő ember próbál a gátlástalan játékára különféle magyarázatokat találni. Nagyon gyakran kialakul egy megszállott gondolkodásmód, amelynek következtében a fantázia világába kerül, és a nyereményekkel kapcsolatos különféle fantáziákat alkot. Teljesen elidegenedik a környezetétől, elveszíti az emberi kapcsolatait és teljesen egyedül marad. Egy teljesen eltorzult gondolati világot alkot magának. A játék az életének tartós állandó részévé válik. Minden gondolata a játék körül forog, és ez teljes testi, lelki és végül szociális hanyatláshoz vezet.

A játékszenvedéllyel bajlódók úgynevezett impulzuskontroll-zavarokat mutatnak. Azaz egyszerűen túlzásba viszik a jó dolgokat, és nem tudnak ellenálni a játéknak. Ahhoz hogy a szenvedélybeteg ismét átélje a megszokott érzést, tovább kell fokoznia az izgalmakat. Növelnie kell a tétet, vagy gyakrabban kell játszania.

Ugyanez figyelhető meg az alkoholfüggők esetében is akik az elvonókúra után a legtöbbször nem tudják megállni, hogy az első útjuk ne a kocsmába vezessen. A szerencsejátékosok esetén azonban ezt a vágyat szabályozni, csökkenteni lehet.

## A szerencsejátékosok gondolkodásmódja

A szerencsejátékosok gondolkodásmódjában, és képzeletvilágában számos torzulás, figyelhető meg.

## A játék irányításának illúziója

Azon a téves feltevésen alapul, hogy a játék közben több személyes hatás is jelen van.

"Csak erősen akarnom kell és két hatost fogok dobni!"

A játékfüggők úgy vélik csak a nyeremény az egyetlen megoldás, ami a problémáikra gyógyírt hozhat, és a vereség után fellépő szerencsétlen állapotot megszüntetheti.

## A Monte-Carlo effektus

Az a gyakori és nagyon súlyos tévedés, hogy a korábbi események gyakorisága befolyásolja az elkövetkezendő események valószínűségét. Erre a legjobb példa a rulett esetén, a pörgetések eredménye.

"Kétszer egymás után a piros jött ki, most már biztosan a fekete fog következni!"

Vagy

"Egy bizonyos szám már régen nem került kipörgetésre, most biztosan ez fog következni!"

Semmivel sem lesz több vagy kevesebb a valószínűsége, hogy a következő kben ez fog sorra fog kerülni! Hiszen a rulettben minden egyes pörgetés, egymástól teljesen független, új pörgetés.

## A nyerési esélyek eltúlzása

A legtöbb játékos egészen egyszer en, a legtöbbször teljesen megalapozatlanul túlértékeli a nyerésre való kilátásait. Tipikus példa erre, amikor a teljesen amatőrök, a gépi internetes kaszinókban, akár egy rendes kaszinóban a blackjacken játszva, jó néhány elvesztett kéz után elkezdenek nagy tétet tenni, mert

"Most már biztosan blackjackem lesz, és visszanyerem amit elvesztettem!"

Persze időnként léteznek csodák, de manapság már eléggé ritkaságszámba mennek...

## A „majdnem eltaláltam” effektus

Ez a tipikus gondolkodásmód hazánk bármely sarki kocsmájában jól megfigyelhető, ahol nyerőgépek találhatók. Az ilyen gépeknél melyeknél három egyforma szimbólumnak kell feltűnnie a nyeréshez, megfigyelhető a következő jelenség. Ha egy szimbólumból már egyszer előfordult olyan hogy kettő feltűnt egymás mellett, akkor a legtöbb szesztil "begözölt" egyéneknél eluralkodik a kényszer hogy tovább dobálja a gépbe a pénzét.

Hiszen,

„Kettő már volt egymás mellett! Majdnem eltaláltam! Tovább kell játszanom, mert most már biztosan sikerülni fog!”

## A "foglyul ejtés" effektus

Egy rossz döntés meghozatala után a játékos tovább játszik, az eddig feltett pénzösszeg jogosságát bizonyítandóan. Jó példát találhatunk erre a manapság oly népszerű Texas Hold'Em pókerben.

„Rendben, korai pozícióban vagyok, gyenge lapokkal. De ha már fizettem hogy megnézzem a flopot

akkor mindenképpen megnézem a turnt is. S t, akkor már elmegyek a riverig is!"

## Kiket fenyeget a játékszenvedély leginkább?

Egy felmérés szerint a legveszélyeztetettebbek a nagyvárosokban él 30 év körüli férfiak.

A szenvedélybetegség kialakulásának alapjai már általában a serdül korban elkezd dnek. A n knél a szenvedélybetegségre való hajlam a középkorúság környékén alakul ki.

Kezelésre általában sajnos csak akkor kerül sor, ha valamilyen b ncselekményb l kifolyólag (lopás, sikkasztás, csalás), vagy a megoldhatatlannak t n problémák miatti öngyilkossági kísérlet után erre kötelezik az egyént.

A lakosságnak körülbelül 2-3 százalékanak vannak ilyen problémái és megközelít en a népesség 1%-ánál állapítható meg beteges szerencsejáték függ ség.

Tény, hogy a szerencsejáték kínálat (nyer gépek, internetes fogadóirodák és kaszinók, online pókertermek) és a szenvedélybeteg játékosok száma között összefüggés, fedezhet fel.

Érdekes adalék lehet ehhez, az az adat amely egy nem is olyan régen, hazánkban készült felmérés során derült ki! A vizsgálatok szerint a szenvedélybetegek "felmen i" között gyakran akadtak olyanok, akik az 1920-as évek régi dzsentrivilágában szenvedélyes kártyások vagy lóversenyesek voltak.

Amir l esetlegesen megállapítható, hogy valaki szenvedélybetegséggel bajlódik az az, hogy függ séggel párhuzamosan, egy vagy több másik betegség is társul. A szerencsejátékosok nagy része depressziós zavarokkal küszködik, ami rossz hangulattal, és érdekl és hiányával jár együtt. Ezzel pedig az ördögi kör csak tovább er södik. A két betegség csak er síti egymást.

Az állandó nyugtalan játék végül a szervezeten is megmutatkozik. A leki tünetek végül testi tünetekként (pszichoszomatikus problémákként) is megnyilvánulnak.

Gyomorfájás, fejfájás, vagy akár szívinfarktus is el fordulhat!

A kezelt szerencsejátékosok egy része már kísérelt meg öngyilkosságot, és nagy részüknél különféle

személyiségzavarok figyelhetők meg. A személyiségzavarok legtöbbször a pubertás kor kezdetén alakulnak ki, a tartósan rossz magatartásminták felvételével. Ezek zavart okoznak a fejlődésben, és később kapcsolati problémákhoz vezetnek.

A leggyakoribb amikor a szenvedélybeteg állandóan túlzásokba esik saját teljesítményével, és tehetségével kapcsolatban, tartósan sikert, hatalmat, csillogást, szépséget, vagy ideális életet fantáziál magának.

A személyiségzavarnak ezt a fajtáját pedig nagyon nehéz kezelni. A páciens egyfolytában arra törekszik, hogy a terapeutát leértékelje, a kezelést megszakítsa, mivel a kezelés során nem erősítik meg tőle saját nagyságáról, melyet a képzeletvilágában kialakított magáról.

## A játékszenvedély következményei

A szenvedélybetegben kifejlődik egy tipikus öntörvényiség, és ez az élet minden területére kihat. Ennek következtében a saját cselekedeteket szabályozó lehetőségek még jobban korlátozódnak.

Ezzel egyfajta szociális elkülönülés alakul ki. Ez jókora szégyenérzettel jár amit a beteg egy idő múlva hasztalan próbál eltitkolni. Belekerül egy sajátos környezetbe, és a tipikus szerencsejáték életvitelbe.

Ebben az életvitelben az első és egyetlen a közvetlen szükséglet kielégítés azaz a szenvedély tárgya!

A játék, és semmi más!

Ez pedig akár büntetendő cselekedetekhez is vezethet.

Mindez a pénzügyek teljes kontrollálhatatlanságához vezet. A család, barátok támogatása megszűnik, mindenki fokozatosan elfordul az egyéntől. Ezt tovább súlyosbítja a munkahelyi kapcsolatok megromlása.

A végső következmény pedig az öngyilkossági kísérlet, vagy a bűnözés életmód!

## Hogyan állapítható meg hogy szenvedélybetegek vagyok?

Vannak olyan tesztkérdések, melyek segítségével felismerhet a szerencsejátékfüggőség, vagy az egyéb kóros játékformákra (kóros számítógép függőség, játék, chat, internetes szörfölés) való hajlam.

Manapság már a legtöbb internetes kaszinó alkalmaz ilyeneket, amiket a

Felelősségteljes Szerencsejáték

cím részben találhatunk meg.

Azért én is közzéteszek most egyet, amit ajánlatos mindenkinek elvégeznie.

Nagyon egyszerűen válaszolj a kérdésekre igennel vagy nemmel.

**! A legfontosabb, hogy ne akard önmagad becsapni !**

- 1.) Volt már olyan, hogy addig játszottál, amíg el nem fogyott a pénzed?
- 2.) Kértél már kölcsön pénzt játéokra?
- 3.) Vettél már fel hitelt a játék miatt?
- 4.) Rendszeresen túllépi-e a játék az általad megállapított időbeni, és pénzügyi kereteket?
- 5.) Gondoltál már arra, hogy a játékhoz a pénzt illegálisan szerezd be?
- 6.) Gyakran gondolsz a játéokra?
- 7.) Loptál már pénzt azért, hogy játszhass?
- 8.) A játékon kívül más dolgokra nehezen tudsz koncentrálni?
- 9.) Nyugtalan vagy agresszív leszel, ha nem tudsz játszani?
- 10.) A normális életed a játékkal összehasonlítva unalmasnak tűnik?
- 11.) Csökkent az érdeklődésed a környezeted iránt?

- 12.) Azért játszol, hogy lenullázd a veszteséged?
- 13.) Eltitkolod a barátaid, vagy a családod elől, hogy mennyit játszol, és mennyit veszítesz?
- 14.) Gyakran rossz a lelkiismereted játék után?
- 15.) Elofordult már, hogy tovább játszottál, bár tudtad, hogy magadat vagy mászt megbántasz ezzel?
- 16.) Játszottál már azért, hogy javuljon a hangulatod, és a problémáidat eloldsd vele?
- 17.) Vezetett-e már a játék a családotban veszekedéshez, vagy okozott problémákat?
- 18.) Lógtál-e a munkából/iskolából, azért hogy játszhass?
- 19.) Gondoltál már arra, hogy a játék miatt öngyilkosságot kövess el?

**Ha több mint 7, más szakemberek szerint pedig, ha csak egy kérdésre is igennel válaszoltál, akkor nálad fennáll a szerencsejáték-függőség veszélye!**

Ha már baj van

Először is ki kell deríteni, hogy valóban fennáll-e a beteges játékfüggőség. Ezért érdemes pszichológushoz fordulni.

Amennyiben igen, úgy speciális tanácsadóhoz kell fordulni, amiben a pszichológus tud segítséget nyújtani.

Szükség esetén, ha a betegség már elrehaladott, szakklinikai vagy pszichiátriai kezelésre van szükség!

Mi a helyzet a blackjack esetén?

Egy teljesen képzetlen amatőr esetén, akinek a blackjack csak egy szerencsejáték a sok közül valóban veszélyeztetett lehet!

Ha azonban a blackjackre, nem mint játékra tekintesz amit kikapcsolódásként, az élvezet kedvéért játszol, hanem egyfajta segédeszközt látsz benne amely segítségével bizonyos céljaidat elérheted, rögtön más lehet a helyzet!

Ha már ott tartasz, hogy az alapstratégiát, a kártyaszámolást és a tétrakási rendszert egy szisztéma szerint alkalmazod, és a saját magad számára felállított szabályokat szigorúan betartod, jóval kisebb a veszély.

Ha az erre a célra összegyűjtött pénzedet a kaszinóban a leírtak szerint blackjackkezel, a pontosságra, a fegyelemre, és az álcázásra koncentrálnálva, akkor ehhez a tevékenységhez egyáltalán nem fogsz semmi kellemes érzést társítani!

Az egésznek kiábrándítóan munkajellege lesz!

Az alaptételekben a játék során fellépő ingadozásokból adódó érzelmi megterhelésről már nem is beszélve!

Persze ezt olvasva jó néhányan most azt gondolhatják, hogy ez velük nem fordulhat elő.

Ez pedig egészen addig nem is fog kiderülni amíg a valóságban meg nem tapasztalják!

Természetesen, az ezzel járó életmód már hordozhat veszélyeket, aminek következtében az ember magánéleti és egyéb kapcsolatai teljesen tönkremehetnek.

Tehát végezetül csak azt tudom mondani, amit "A megfelelő lelki hozzáállás" című részben már leírtam.

Legyen meghatározott célod az életedben! Ezt pedig TE határozd meg saját magadnak!

Magát a blackjacket és az így megszerzett pénzt ne végcélként tekintsd, hanem egy eszközként, amivel bizonyos céljaidat elérheted, megvalósíthatod.

**Életed fő célja tehát NE az legyen, hogy profi kártyaszámoló legyél!**

Dr. Edward O. Thorp - Beat The Dealer

Dr. Edward O. Thorp - The Mathematics Of Gambling

Dr. Peter A. Griffin - The Theory Of Blackjack

Arnold Snyder - Blackbelt In Blackjack

Stanford Wong - Basic Blackjack

Stanford Wong - Professional Blackjack

Stanford Wong - Blackjack Secrets

Michael Dalton - Blackjack: A Professional Reference

Ken Uston - Million Dollar Blackjack

Olaf Vancura & Ken Fuchs - Knock Out Blackjack

Lance Humble & Carl Cooper - The World Greatest Blackjack Book

Bryce Carlson - Blackjack For Blood

Richard A. Canfield - Blackjack Your Way To Riches

The GameMaster's Blackjack School

Virtual Laboratories In Probability And Statistics

[www.BJMath.com](http://www.BJMath.com)



## El készületben

Hogyan gy zzzük le  
az  
él internetes kaszinót

Várható megjelenés 2011 végén!