

Il Blackjack on line

Il poker e le slot sono sempre considerate invenzioni americane- come l'Americana torta di mele- ma altri giochi d'azzardo, come la roulette e il blackjack, sono indiscutibilmente francesi come i croissants. La più remota versione del blackjack risale alla Francia del 18° secolo, dove era noto come "ventuno". Durante il secolo successivo, i colonizzatori francesi portarono il gioco del ventuno, attraverso l'oceano, in Canada e negli Stati Uniti e il gioco iniziò a fare la sua comparsa regolarmente nei casinò del Nord America, agli inizi del ventesimo secolo.

Dal "Ventuno" al Blackjack

Nonostante la sua popolarità in Europa, il gioco non decollò immediatamente negli Stati Uniti e le regole furono cambiate leggermente per rendere le quote più favorevoli al giocatore. Un certo cambiamento di regole fu l'aggiunta di un versamento bonus di 1:10 se un giocatore tira un jack di picche insieme ad un asso di picche come prime due carte. Così fu fatto e il gioco divenne successivamente noto come "black jack" o "blackjack". Si può far risalire l'enorme ondata di popolarità del blackjack negli Stati Uniti, alla legalizzazione del gioco d'azzardo nello stato del Nevada nei primi anni trenta. Las Vegas divenne sinonimo di Blackjack (e viceversa) e il gioco divenne il simbolo più duraturo della città del gioco d'azzardo.

Lo sviluppo della strategia di base del Blackjack

Il blackjack ha sempre affascinato gli studiosi di statistica e negli anni cinquanta si resero conto che il gioco offriva al giocatore quote migliori rispetto a quanto avevano precedentemente creduto. In quel tempo un matematico, di nome Roger Baldwin, pubblicò un articolo "La strategia Ottimale nel Blackjack", nel quale fece uso di teorie probabilistiche e di statistiche per illustrare i modi in cui egli credeva che il giocatore potesse ridurre la puntata della casa ed avere più successo. Benché l'articolo di Baldwin, a quel tempo, creò solo una piccola increspatura sulla scena del blackjack, le sue teorie costituirono la base di ciò che è conosciuto come: "La strategia di base del blackjack".

La persona a cui generalmente viene attribuita la strategia di base del blackjack è il Professor Edward Thorp, che pubblicò le sue idee nel 1962 (basandosi sulle teorie di Baldwin) in un best-seller intitolato: "Batti il cartaio". Batti il Cartaio introdusse anche la strategia del computo delle carte nel blackjack e ciò viene considerato la pietra miliare nella storia del gioco. Il libro di Thorp catapultò il gioco del blackjack verso nuovi livelli di popolarità, ma i casinò cambiarono le regole allo scopo di difendere le loro quote. Per mantenere la puntata della casa, introdussero giochi con mazzi di carte multipli e macchine mescola-carte, che rendevano più difficile, per il giocatore, il computo delle carte che erano già uscite. Un dipendente della IBN dal nome di Julian Braun, scrisse: "Come giocare vincendo a blackjack", altro monumento basato sulle teorie di Baldwin e di Thorp. Così come si evolsero i computers, si evolse il blackjack. La strategia del gioco si basa sulla matematica e fu collaudata e raffinata attraverso la simulazione al computer. Quando viene seguita in maniera corretta, riduce la puntata della casa al minimo, che generalmente si aggira intorno all'uno e mezzo per cento. Questa strategia aiuta il giocatore a prendere le decisioni riguardo a quando deve giocare e a quando deve trattenersi, basandosi sulle carte che lui e il cartaio hanno già dato. Giocando con questa strategia- seguendo lo schema esatto- il giocatore può giocare puntando quasi la stessa quota della casa.

Il blackjack on line decolla

Fino agli anni novanta, lo schema della strategia di base doveva essere memorizzata, dato che i casinò non permettevano l'uso di computer o di schemi scritti sulle soglie. I casinò on line rivoluzionarono il gioco, cosicché ognuno potesse giocare a blackjack e fare riferimento ad uno schema strategico come se giocassero sul proprio computer.

Il blackjack ha consentito un movimento continuo e vincente verso il lo spazio cibernetico, più di ogni altro gioco d'azzardo.

Centinaia di persone oggi amano giocare al blackjack on line. Uno dei vantaggi è che i casinò on line consentono di giocare senza pagare. Permettono di praticare il proprio gioco e la propria strategia prima di giocare realmente con il denaro. Quando si gioca al blackjach on line le quote e i versamenti sono gli stessi degli altri casinò, per questo non si perde niente. Un altro vantaggio, come è già stato notato, è che si può tenere il proprio schema strategico e fare riferimento ad esso ogni volta che si vuole. Il blackjack on line è diventato uno dei giochi più popolari in molti casinò on line ed è , infatti, la specialità della casa qui al Wild jack casinò.

Tabella delle probabilità di sballare al Black Jack con la terza carta

Punti di partenza	Carte favorevoli (con punteggio ottenibile)	Carte che fanno sballare	Probabilità in % di sballare
12	A (13), 2 (14), 3 (15), 4 (16), 5 (17), 6 (18), 7 (19), 8 (20), 9 (21)	10 - J - Q - K	30,77
13	A (14), 2 (15), 3 (16), 4 (17), 5 (18), 6 (19), 7 (20), 8 (21)	9 - 10 - J - Q - K	38,46
14	A (15), 2 (16), 3 (17), 4 (18), 5 (19), 6 (20), 7 (21)	8 - 9 - 10 - J - Q - K	46,15
15	A (16), 2 (17), 3 (18), 4 (19), 5 (20), 6 (21) A (17), 2 (18), 3 (19), 4 (20), 5 (21)	7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K	53,85
16	A (18), 2 (19), 3 (20), 4 (21) A (19), 2 (20), 3 (21)	6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K	61,54
17	A (20), 2 (21)	5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K	69,23
18	A (21)	4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K	76,92
19		3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K	84,62
20		2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K	92,31

Tabella della Strategia Ideale a Black Jack

Carta iniziale del banco	Punteggio del giocatore											
	Con due carte											
	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A				T - T	T - T	T - T	T - T	T - T	S - T	S - S	S - S	S - S
2		R	R	T - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - S	S - S	S - S
3	R	R	R	T - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - S	S - S	S - S
4	R	R	R	T - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - S	S - S	S - S
5	R	R	R	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - S	S - S	S - S
6	R	R	R	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - T	S - S	S - S	S - S
7		R	R	T - T	T - T	T - T	T - T	T - T	S - T	S - S	S - S	S - S
8		R	R	T - T	T - T	T - T	T - T	T - T	S - T	S - S	S - S	S - S
9		R	R	T - T	T - T	T - T	T - T	T - T	S - T	S - T	S - S	S - S
10-J...				T - T	T - T	T - T	T - T	T - T	S - T	S - T	S - S	S - S

Legenda della tabella della strategia ideale:

R = raddoppiare.

T = tirare, in assenza di assi o se presenti, quando bisogna far valere l'asso ad 1 per non sballare.

S = stare, in assenza di assi o se presenti, quando bisogna farli valere obbligatoriamente 1 per non sballare.
T = tirare, quando c'è almeno un asso che si può attribuire il valore di 1 o 11.
s = stare, quando c'è un asso che si può sempre far valere 1 o 11.
10-J... = ovviamente vale per la carta 10 - J - Q o K.

Punteggio in percentuale del giocatore

PUNTEGGIO OTTENUTO DAI GIOCATORI	NUMERO DELLE VOLTE
Sballo	18,40%
12	2,57%
13	4,38%
14	4 %
15	3,96%
16	3,66%
17	11,80%
18	11,95%
19	11,92%
20	16,52%
21	6,15%
Black Jack	4,69%

Questi dati sono il risultato dell'unione delle due tabelle delle strategie del giocatore con punteggio iniziale compreso fra 12 e 21 con o senza l'asso.

Strategia del giocatore per punteggio iniziale compreso tra 12 e 21 con un asso

Carta iniziale del banco	Punteggio del giocatore									
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
A	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
2	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
3	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
4	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
5	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
6	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
7	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
8	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare
9	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare
10-J...	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare

Strategia del giocatore per punteggio iniziale compreso tra 12 e 21 senza assi

Carta iniziale del banco	Punteggio del giocatore									
	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
A	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
2	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
3	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
4	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
5	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
6	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
7	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
8	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
9	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare
10-J...	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Tirare	Stare	Stare	Stare	Stare	Stare

Tabella dei probabili punteggi dinamici finali del banco a Black Jack

Carta iniziale del banco	Punteggi finali						
	Sballo	17	18	19	20	21	Black Jack
A	11,80%	13,22%	13,19%	13,14%	12,48%	5,56%	30,61%
2	34,93%	14,54%	13,72%	12,72%	12,31%	11,78%	0
3	37,53%	13,08%	12,99%	12,94%	12,11%	11,35%	0
4	38,95%	13,17%	12,50%	12,66%	11,93%	10,79%	0
5	42,02%	11,97%	12,46%	11,41%	11,60%	10,54%	0
6	43,21%	16,22%	10,92%	10,23%	10,02%	9,40%	0
7	28,50%	36,42%	13,77%	8,03%	7,78%	7,53%	0
8	24,99%	12,44%	35,89%	12,69%	7,03%	6,98%	0
9	22,90%	11,68%	11,85%	35,15%	12,41%	6,01%	0
10-J...	20,89%	11,21%	11,43%	11,32%	33,75%	3,51%	7,89%

Tabella statistica dei punteggi finali del banco

Carta iniziale	Punteggio finale del banco ottenuto in %						
del banco	17	18	19	20	21	Black Jack	SBALLO
A	12,96	13,08	13,05	13,10	5,33	30,92	11,56
2	13,96	13,41	13,02	12,40	11,86	-	35,35
3	13,39	13,06	12,51	12,11	11,50	-	37,43
4	13,06	12,31	12,12	11,64	11,22	-	39,65
5	12,16	12,25	11,75	11,11	10,78	-	41,95
6	16,58	10,62	10,65	10,15	9,73	-	42,27
7	36,96	13,80	7,83	7,87	7,37	-	26,17
8	12,91	36,03	12,88	6,91	6,95	-	24,32
9	12,05	11,60	35,23	12,06	6,09	-	22,97
10 J Q K	11,22	11,18	11,22	33,88	3,50	7,73	21,27

Probabilità composte:

la probabilità che due eventi indipendenti si verifichino entrambi è uguale al prodotto delle probabilità dei singoli eventi.

$$P(A \text{ e } B) = P(A) \times P(B)$$

Dove P = probabilità, A e B = eventi.

Le probabilità che due eventi incompatibili si verifichino entrambi è uguale a zero.

Immaginiamo che la valutazione di probabilità di un evento A cambi in seguito all'informazione che si sia verificato l'evento B. Quindi gli eventi A e B in questo caso non sono più indipendenti.

Indichiamo con $P(A/B)$ la probabilità di A subordinata a B.

Il precedente teorema, per eventi non indipendenti diventerà:

$$P(A \text{ e } B) = P(A/B) \times P(B)$$

Strategia ideale al Black Jack indipendentemente dalle carte uscite

Si tratta di un metodo molto semplice da eseguire, richiede poca memoria, un comportamento del giocatore di tipo estremamente facile, meccanico e deterministico.

La tabella sopra citata permette di giocare contro il banco in condizioni di quasi equità. L'obiettivo che si può quindi conseguire è di rendere il gioco più lungo possibile, in modo da risultare gradevole e divertente.

Se poi il giocatore è accompagnato da una piccola dose di fortuna, potrebbe anche alzarsi dal tavolo verde con una buona vincita.

Lo sviluppo e l'analisi di questa strategia viene dettagliatamente descritta nelle seguenti fasi:

- preparazione alla condotta di gioco

Esaminiamo quali possono essere le probabilità di possedere una qualsiasi coppia, nell'ipotesi che il sabot sia pieno e il giocatore sia il primo a ricevere le carte.
Ricordiamo che ogni tipo di carta è presente 16 volte in 4 mazzi, questo ovviamente a prescindere dal seme.

Se una coppia è formata da due carte diverse, applicando il [teorema delle probabilità composte](#), abbiamo la seguente formula:

$$p(A \text{ B}) = (16/208) \times (16/207) = 0,5946\%$$

Se le carte sono uguali, abbiamo:

$$p(A \text{ A}) = (16/208) \times (15/207) = 0,5574\%$$

Il giocatore ha la facoltà di stare o tirare, di raddoppiare o di dividere, negli ultimi due casi se le carte e le regole lo permettono.

Esaminiamo la condotta di gioco ideale del giocatore indipendentemente dalla carta che ha il banco.
Naturalmente l'obiettivo sarà quello di avvicinarsi il più possibile a 21, riducendo al massimo la probabilità di sballare.

Precisiamo che in questo esempio non teniamo conto della possibilità di raddoppiare o di dividere le carte. E' ovviamente se il giocatore ha 21 o Black Jack, deve stare. Sappiamo anche che se egli possiede un punto inferiore a 12 è obbligato a tirare.

Nella [Tabella delle probabilità di sballare con la 3° carta](#) sono riportati un elenco di punteggi con indicate le carte favorevoli e quelle sfavorevoli. Inoltre viene riportata la probabilità di sballare in percentuale.

- presenza dell'asso nella coppia di partenza

Esaminiamo caso per caso, se nella coppia iniziale abbiamo un Asso cosa conviene fare per ottenere un risultato finale migliore del banco.

- a) Se il nostro punteggio è 21 o Black Jack ovviamente stiamo.
- b) se abbiamo un punteggio che oscilla tra 3 e 11 siamo obbligati a giocare.
- c) se il nostro punteggio è tra 12 e 14, senza avere assi, è vantaggioso tirare.
- d) se il nostro punteggio è 17, quindi abbiamo in mano un A e un 6 o un 6 e un A, questo risultato migliorerà in 4 casi, precisamente se esce un A o 2 o 3 o 4. E peggiorerà negli altri 9 rimanenti casi. Ovviamente con 17 è meglio stare.
- e) Se il nostro punteggio è superiore a 17 conviene stare. Infatti se abbiamo : A 7, 7 A, A 8, 8 A, A 9, o 9 A. Le carte a noi favorevoli sono in numero inferiore in confronto a quelle sfavorevoli.
- f) Se il nostro punteggio è inferiore a 17, quindi possiamo avere in mano una delle seguenti coppie: A 2, 2 A, A 3, 3 A, A 4, 4 A, A 5 o 5 A. Se il giocatore ha in mano un punto inferiore a 17 vince solo se il banco sballa. In questo caso il giocatore, se tira, non può sballare e può ottenere un punto compreso tra 12 e 16, oppure un punto superiore. In questo caso conviene sempre tirare.
- g) Se il punteggio è 15 o più, senza assi, conviene tirare.
- h) Se il punteggio è tra 12 e 16, con un Asso, è meglio stare.
- i) Se il punteggio è di 17 o più, con un Asso, è vantaggioso stare.

- le probabilità di vincita del banco

Se siete degli abituè dei Casinò e del gioco del Black Jack in particolare, avrete sicuramente notato che il banco vince più spesso quando parte con un Asso o con un 10, J, Q o K.
E tende a sballare più frequentemente quando ha una carta compresa tra 2 e 6.

Nella [Tabella statistica del punteggio finale del banco](#), possiamo osservare come il punteggio del banco è fortemente condizionato dal tipo di carta iniziale.

Nella tabella si è calcolato cosa accade quando il gioco si evolve fino al quasi esaurimento del sabot.
Durante il gioco del Black Jack, il numero di smazzate e di colpi riprodotto è abbastanza elevato da rendere i risultati molto vicini alla reale probabilità.

Delle nuove e più accurate statistiche sulle probabilità dinamiche del croupier, sono riportate nella [Tabella dei probabili punteggi dinamici finali del banco](#), in questa tabella sono state calcolate le probabilità globali del banco di ottenere i vari punteggi, utilizzando la seguente formula matematica:

$$P(X) = (P(A)+P(2)+P(3)+P(4)+P(5)+P(6)+P(7)+P(8)+P(9)+4XP(10))/13$$

Dove $P(X)$ è la probabilità di ottenere il punteggio finale X .

Da questa considerazione il giocatore sa che il punteggio finale del banco è dipendente dalla prima carta che il croupier si è servito, inoltre il giocatore ha il vantaggio di poter prendere la decisione di tirare o stare, quando ha già visto la carta iniziale del banco. Da queste due semplici considerazioni, è ovvio che le decisioni del giocatore devono essere legate non solo dal suo punteggio, ma anche dalla carta in possesso del banco.

- condotta di gioco della strategia ideale

In caso di punteggio di partenza compreso tra 12 e 21 senza assi:

- a) se il banco ha un 7, un 8, 9, 10 o J, Q o K. Il giocatore deve tirare fino a 16.
- b) se il banco ha un 5 o un 6, il partecipante deve sempre stare.
- c) se il banco ha un 2 o un 3 o un 4, il giocatore deve tirare solo se ha 12.

Se il punteggio del giocatore è compreso tra 12 e 21 a prescindere dal numero di carte in suo possesso, occorre:

- a) se non sono presenti assi fare riferimento alla Tabella della [Strategia del giocatore fra 12 e 21 senza assi](#).
- b) seguire la [Tabella della Strategia del giocatore](#), se pur in presenza di assi, bisogna attribuire a loro il valore 1 per non sballare.
- c) seguire la [Tabella Strategia del giocatore fra 12 e 21 con un asso](#), agli assi possiamo attribuire il valore di 1 o 11 senza sballare.

Dalle Tabelle della Strategia del giocatore fra 12 e 21 con o senza asso, siamo in possesso del modello di questa condotta di gioco, la [Tabella del punteggio realizzato in percentuale del giocatore](#), che è il riassunto dei possibili punteggi ottenuti dai giocatori in percentuale.

Come sappiamo le regole del Black Jack ci permettono anche di raddoppiare la puntata se le due carte iniziali totalizzano 9, 10 o 11, noi vi consigliamo questa opzione nei seguenti casi:

- a) con 9 quando il banco ha in mano un 3, 4, 5 o 6.
- b) sempre con 10 e con 11, a meno che il banco non abbia un asso o un 10.