

# Blackjack Regole

Di [Patrick](#) / 21 Febbraio 2024



Il Blackjack è un gioco da casinò in cui l'unico avversario è il casinò (il banco o il croupier), ma può essere giocato anche con gli amici o la famiglia a casa. Imparate le regole del Blackjack e battete il croupier raggiungendo un punteggio di 21!

## Contenus [masquer](#)

[1 Materiale](#)

[2 Scopo del gioco](#)

[3 Il valore delle carte nel Blackjack](#)

[4 Installazione](#)

[5 Flusso del gioco](#)

[6 I diversi casi possibili a seconda delle carte dei giocatori](#)

[7 Fine del gioco](#)

## Materiale

Per giocare a Blackjack è necessario quanto segue:

- Da 1 a 8 mazzi di 52 carte
- da 1 a 7 giocatori
- fiches per le scommesse
- tavolo

## Scopo del gioco

Il blackjack consiste nel non superare il 21. Dovete essere in grado di battere il banco senza superare questo fatidico punteggio.

## Il valore delle carte nel Blackjack

Le carte del Blackjack sono valutate come segue:

- Le carte da 2 a 9 valgono il loro valore nominale (il numero su ogni carta).
- 10, Fanti, Re e Regine valgono 10 punti (noti anche come “tondelli”)
- Le carte Asso valgono 1 o 11 punti (a seconda della scelta del giocatore, per non superare il punteggio di 21).

# Installazione

I giocatori sono in piedi di fronte al croupier

Ogni giocatore pone la sua puntata (fiches) davanti a sé (la puntata minima o massima dipende dal casinò o dai giocatori, se si è in compagnia di amici o familiari).

Il mazziere distribuisce 1 carta a faccia in su a ciascun giocatore, iniziando da quello alla sua sinistra e terminando con se stesso (il mazziere).

Il mazziere distribuisce nuovamente 1 carta a faccia in su a ogni giocatore e una carta a faccia in giù a se stesso per ultimo (ciò significa che ogni giocatore e il mazziere hanno due carte ciascuno).

Il gioco può ora iniziare

## Flusso del gioco

Il giocatore alla sinistra del mazziere ha la prima parola.

Può chiedere al mazziere quante carte vuole senza superare i 21 punti e, dopo aver giocato, passa la parola al giocatore successivo.

Il turno continua in questo modo finché l'ultimo giocatore, il mazziere, non ha la parola.

## I diversi casi possibili a seconda delle carte dei giocatori

- **Blackjack**  
Quando un giocatore ottiene una carta Asso e una carta "log" (10, Jack, Re o Regina), ha un Blackjack (un punteggio perfetto di 21 punti). Ciò significa che il giocatore deve solo attendere l'annuncio dei risultati e ottiene così una puntata moltiplicata per 2,5.  
Esempio: se un giocatore ottiene una carta Asso e una Jack, ha un Blackjack. Se ha scommesso inizialmente 5 euro, riceverà 12,5 euro.
- **Colpo**  
Quando un giocatore è ancora lontano dal punteggio di 21, può chiedere al mazziere una o più carte per avvicinarsi a questo punteggio senza superarlo. Basta chiamare "carta" o toccare il tavolo per ricevere una carta aggiuntiva.



- **Restare o “Stand”**

Questa azione viene utilizzata quando non si desidera più ottenere altre carte. Basta dire “stand” o agitare la mano orizzontalmente sulle carte.



- **Raddoppio della puntata o “Double”**

Il banco offre una sola carta se si desidera raddoppiare la puntata.

Nota: in alcuni casinò non è possibile raddoppiare la puntata se il totale delle due carte non è uguale a 9, 10 o 11.



- **Creare una divisione o Splitter**

Quando si ha una coppia (due carte dello stesso valore), si ha la possibilità di dividere le due carte e di piazzare la stessa puntata su entrambe. A questo punto, il banco aggiunge una carta in più a ogni carta divisa. Si gioca ogni mano normalmente di fronte al banco.

**Attenzione! Quando si effettua uno slittamento, non si ha più la possibilità di realizzare un Blackjack (cioè un punteggio perfetto di 21), anche se una delle mani è un Asso e un ‘tronchetto’.**



- **Assicurazione**

Quando la carta visibile del banco è un Asso (possibilità di Blackjack), è possibile effettuare una puntata assicurativa contro il banco. A questo punto, si può puntare al massimo la metà della puntata iniziale. Se la carta scoperta del banco è un “ceppo”, la puntata “assicurazione” viene moltiplicata per 0,5. In caso contrario, si perde la puntata assicurativa. In caso contrario, si perde la puntata di assicurazione.

- **Abbandono**

Se si abbandona una partita in corso, si perde solo metà della puntata iniziale.

## Fine del gioco

Il croupier gioca per ultimo.

- Se realizza un Blackjack, ritira tutte le puntate degli altri giocatori (tranne quelli che hanno realizzato un Blackjack).
- Se non ha realizzato un Blackjack, deve pescare altre carte fino a raggiungere un valore di almeno 17 punti.
- Se supera i 21 punti, tutti i giocatori ancora in gioco vincono.
- Se il suo punteggio è inferiore a 21 punti, tutti i giocatori con un punteggio superiore vincono e quelli con un punteggio inferiore perdono.
- Se un giocatore ha lo stesso punteggio del croupier, gli verrà restituita la puntata senza alcuna vincita.

## Tabella delle probabilità e strategia del blackjack: rigiocare o non rigiocare?

Di [Patrick](#) / 25 Febbraio 2024



La regola del Blackjack è molto semplice: avvicinarsi il più possibile a un totale di 21 punti con le proprie carte senza “bruciare”, cioè superare questo limite di punti. Tuttavia, non si tratta di un semplice gioco di fortuna o di fortuna. Per diventare un giocatore professionista di blackjack, è necessario conoscere le probabilità delle carte e le possibilità di vincita per massimizzare il proprio gioco. Sono molti i fattori in gioco, e noi li scopriremo.

Contenus [masquer](#)

[1 Quale vantaggio ha il giocatore rispetto alla mano del banco?](#)

[2 Quando si deve pescare?](#)

### Quale vantaggio ha il giocatore rispetto alla mano del banco?

In una partita di Blackjack, il banco ha sempre una carta visibile. Poiché l’obiettivo del banco è realizzare un Blackjack, le probabilità di successo dipendono dalla carta visibile.

Carta visibile	Possibilità del mazziere di bruciare	Vantaggio del giocatore
2	35.3	9.8
3	37.56	13.4
4	40.28	18
5	42.89	23.2
6	42.08	23.9
7	25.99	14.3
8	23.86	5.4
9	23.34	-4.3
10 – J – Q – K	21.43	-16.9
As	11.65	-16

In parole povere, il giocatore può, guardando la carta visibile, determinare la percentuale di possibilità che il banco bruci la sua mano o che abbia una mano più forte della sua. In generale, il banco stesso si ferma solo quando ha una mano di almeno 17 punti.

D'altra parte, ci sono probabilità che il banco abbia determinati punti in mano.

## Quando si deve pescare?

Dipende dai punti totali. In generale, meno punti si hanno, minore è il rischio di bruciare la mano pescando una nuova carta.

In pratica, si ha :

- 100% di possibilità di bruciare la mano se avete già 21 punti (ovviamente, in questo caso, mostrate il vostro mazzo!)
- 92% di possibilità se avete 20 punti (non siate avidi! 😊)
- 85% se avete 19 punti
- 77% se avete 18 punti
- 62% con 16 punti
- 58% con 15 punti
- 39% con 13 punti
- 0% con 11 punti o meno. In questo caso, non esitate a pescare, facendo attenzione alla mano del banco!

È facile capire che con 15 o più punti in mano, si ha una probabilità su due di bruciare la mano. Fate quindi attenzione prima di giocare di nuovo.

Queste probabilità dipendono anche dalle regole applicate al gioco del Blackjack. Può trattarsi del numero di carte, o della mano morbida a 17. Inoltre, a seconda del rapporto di redistribuzione (3:2 in

generale), la mano può variare. Un rapporto di 1:1 aumenta il vantaggio della casa del 2%. È possibile verificare il tasso sul tappeto; spesso è scritto lì. Nella peggiore delle ipotesi, chiedete al croupier.