

# *La estrategia básica para jugar blackjack.*

**Por Carlos Zilzer.**

## **Concepto básico:**

En cada turno, el jugador tiene que seleccionar una de 3 posibles jugadas: Plantarse, Pedir una carta o Doblar la apuesta. Si recibe un par de cartas con el mismo valor puede también abrir el par para crear dos manos y por último si el dealer muestra un As, entonces el jugador tiene la posibilidad de apostar al seguro.

Son cinco decisiones simples pero que mal tomadas pueden costar mucho dinero. Bien tomadas, también va a costar dinero, pero mucho menos.

La estrategia básica es simplemente un listado que indica las decisiones correctas para cada posible jugada en el blackjack.

La estrategia básica no es garantía de ganar, es la jugada matemáticamente correcta que garantiza el mínimo margen de ganancia de la casa. El blackjack es un juego diseñado para que la casa gane. La estrategia básica solo garantiza que jugando de esa manera se lleva al mínimo la ganancia de la casa.

Existen dos parámetros que definen la decisión a tomar: la mano del jugador y la carta abierta del crupié, por ejemplo, si la mano del jugador tienen es un 10 y un 8 contra un 6 del dealer, la estrategia básica recomienda que el jugador se plante, no pida más cartas. Pero si la mano del jugador es un 2 y un 9 contra un 6 del dealer, la estrategia básica recomienda doblar esa mano.

## **¿De donde viene la estrategia básica?**

Pues del análisis combinatorio y el cálculo de probabilidades. Para cada combinación de cartas del jugador y del dealer se evalúan todas las posibilidades de cartas y jugadas y se determina cual es la más favorable. Es un proceso largo y complejo que en los años 60 se hizo a mano y hoy en día con las poderosas computadoras es mucho más fácil y expedito. La tabla siguiente es un extracto de los resultados de ese análisis para un juego de 6 mazos cuando el dealer tiene abierto un 6<sup>1</sup>. En la primera columna se indica la carta abierta del dealer, en la segunda la combinación de cartas del jugador. La tercera columna es el retorno o rendimiento esperado de esa jugada si se apuesta una unidad (\$1) y se toma la decisión de quedarse. La cuarta y quinta columna muestran el retorno o rendimiento esperado de esa jugada si se apuesta una unidad (\$1) y se toma la decisión de Pedir o Doblar respectivamente. La última columna es la probabilidad de que esa jugada se presente.

---

<sup>1</sup> Fuente: <http://wizardofodds.com/blackjack/appendix9-6ds17r4.html>

Dealer	Jugador	Quedarse	Pedir	Doblar	Probabilidad
6	7,A	0,280488	0,191403	0,382807	0,00091915
6	10,2	-0,154694	-0,168756	-0,337513	0,00367661
6	10,3	-0,154326	-0,234633	-0,469267	0,00367661
6	10,4	-0,153984	-0,301960	-0,603919	0,00367661
6	10,5	-0,153670	-0,369292	-0,738584	0,00367661
6	10,6	-0,157516	-0,425431	-0,850861	0,00352341
6	10,7	0,008330	-0,504644	-1,009287	0,00367661
6	10,8	0,281026	-0,604067	-1,208133	0,00367661
6	10,9	0,494123	-0,720056	-1,440112	0,00367661

Para aquellos que juegan o ya están familiarizados con el blackjack, tal vez esta tabla sea una sorpresa. Muchos piensan que el hecho de que el dealer muestre un 6 significa que tenemos la mano prácticamente ganada, pero la realidad es otra. Si usted recibe un 19 (10,9) contra un 6 del dealer, realmente tiene una mano ganadora, a la larga, usted ganará casi 50 centavos por cada \$1 que apueste en estas condiciones, siempre y cuando usted decida plantarse y no pedir carta adicional. Es obvio de la observación de la tabla, que pedir o doblar en esas condiciones, sería una locura. Pero la historia es diferente si recibimos un 12 contra un 6, esa es una mano perdedora. Si nos quedamos y no pedimos, a la larga, vamos a perder \$0,154694 por cada \$1 que apostemos en esas condiciones. Si decidimos pedir una carta perderemos \$0,168756 por cada \$1 que apostemos en esas condiciones, ¡hay del pobre iluso que piensa que doblar 12 contra 6 es buen negocio!, el va a perder a la larga \$0,337513 por cada \$1 apostado en esas condiciones si siempre dobla 12 contra 6. La decisión mas favorables en esta situación es plantarse ya que es la que menor pérdida representa.

En la primera fila de la tabla muestro los resultados de los cálculos cuando el dealer tiene 6 y el jugador tiene 7, As. ¡Esta es una mano ganadora! Si el jugador decide quedarse, va a ganar, a la larga, \$0,280488 por cada \$1 que apueste en estas condiciones. Si decide pedir una carta, entonces va a ganar, a la larga, \$0,191403 por cada \$1 que apueste en esas condiciones, pero si decide doblar la apuesta entonces va a ganar \$0,382807 por cada \$1 que apueste en esas condiciones. En este caso la recomendación es doblar ya que es la que mas ganancia ofrece.

Un caso que no muestro en la tabla es por ejemplo un 7,7 contra un 6. Esta es una mano perdedora si decidimos plantarnos, se perderá \$0,156222 por cada \$1 apostado pero si en cambio, abrimos el par se puede ganar hasta \$0,249022 por cada \$1 apostado en estas condiciones, dependiendo de las reglas de la casa.

Una jugada engañosa en el blackjack es la apuesta del seguro. Suponga que esta en el comienzo de juego y que usted está jugando solo contra el dealer y usted recibe un 10 y un 9 y el dealer tiene un As abierto. En un juego de 6 mazos de cartas hay un total de 312 cartas de las cuales 96 tienen el valor de 10 si se han retirado 3 cartas de las cuales hay un 10, la probabilidad de que el dealer logre un blackjack, es decir que saque un 10 es  $(96-1)/(312-3) = 95/309 = 0,30744$ , es decir que hay un 30% de probabilidades de que el dealer logre un blackjack y un 70% de que no lo logre. La apuesta del seguro paga 2:1, es decir que usted ganara \$2 por cada \$1 que apueste, si gana, y perderá \$1 si pierde,

entonces tiene una probabilidad de 30% de ganar \$2 y una probabilidad del 70% de perder \$1, eso quiere decir que a la larga usted va a perder \$0,1 por cada \$1 apostado. Resultados similares se obtienen con cualquier combinación de manos del jugador contra un As del dealer, inclusive un blackjack del jugador. Conclusión: **La estrategia básica recomienda que nunca se haga la apuesta del seguro.**

La estrategia básica sirve entonces para tres cosas:

1. Obtener la máxima ganancia en cada mano ganadora
2. Obtener la menor pérdida en las manos perdedoras
3. Convertir una mano perdedora en una mano ganadora.

Cuando se analizan en su totalidad cada una de las posibilidades, se obtienen las decisiones mas apropiadas para cada una de las jugadas. No hay que aprenderse las cientos de combinaciones posibles, de hecho, no tiene ningún sentido. Utilizando promedios ponderados, la tabla se reduce mucho si no se toma en cuenta la composición exacta de la mano del jugador sino el valor de la mano, por ejemplo, no hay que aprenderse las probabilidades de las manos “7,5”, “8,4”, “9,3” o “10,2” contra 6, basta saber que para una mano que tenga valor 12, independiente de las cartas que la conformen, si el dealer tiene un 6, la decisión correcta es plantarse, no pedir cartas. De esta forma se reduce enormemente la cantidad de variaciones que hay que memorizar.

*Se debe tener muy presente que jugar con la estrategia básica no es garantía de ganar, simplemente es la única forma posible de reducir al mínimo las ganancias de la casa. Los sistemas avanzados de juego tales como el conteo de cartas, presuponen que el jugador ya domina a la perfección la estrategia básica. Cualquier otra forma de juego diferente a la estrategia básica es una garantía de aumentar la pérdida en forma considerable. Ningún sistema de conteo puede revertir el margen de la casa si el jugador no juega con estrategia básica.*

Las estrategias básicas que presento a continuación son para juegos de múltiples mazos (4 o mas) ya que no se de ningún sitio fuera de los Estados Unidos donde se juegue con uno o dos mazos de cartas.

## **Estrategia básica elemental:**

Esta estrategia no es la óptima pero sus reglas son muy fáciles de aprender y muy intuitivas. Las recomiendo para aquellos jugadores que están aprendiendo el juego o que simplemente quieren pasar un buen rato en el casino, es una forma de minimizar sus pérdidas. Pasar de ésta a estrategias mas complejas es muy fácil una vez que ésta se haya aprendido:

- *Amenos que las siguientes reglas indiquen lo contrario, pedir carta hasta lograr 17 o más en manos duras<sup>2</sup> o 18 suave<sup>3</sup> (As y 7)*

### **Pedir o quedarse:**

- Quedarse con cualquier mano de valor 12 a 16 frente a cartas 2 al 6 del dealer.
- Pedir con 18 suave (As y 7) contra un 9, 10 o As del dealer.

### **Doblar:**

- Doblar siempre si usted tiene 10 u 11 independiente de la carta abierta del dealer<sup>4</sup>
- Doblar 9 contra cartas 2 al 6 del dealer (si las reglas lo permiten)
- Doblar las mano As-2, As-3, As-4, As-5, As -6 y As -7 contra 4, 5 y 6 del dealer. (si las reglas de la casa lo permite)

### **Abrir Pares:**

- Siempre abrir As-As y 8-8 contra cualquier carta del dealer<sup>5</sup>
- Abrir 9-9 contra las cartas 2 al 9 del dealer
- Abrir 2-2, 3-3, 6-6 y 7-7 contra las cartas 2 al 7 del dealer

### **Rendición:<sup>6</sup>**

Rendirse con 15 o 16 contra 9, 10 y As\*\* del dealer

No rendirse con 8-8, esta mano se debe abrir.

## **La estrategia en palabras:**

La estrategia que aquí se describe es la llamada óptima para juegos de múltiples mazos y reglas americanas, en *negrita* y con notas al pie se indican las variaciones según las reglas

- 6 mazos, el crupier se “queda” con 17 suave, se puede “doblar” con cualquier par de cartas, apertura de Ases reciben una sola carta en cada As, Se puede “doblar”

<sup>2</sup> Manos duras son aquellas que no tienen Ases (ejemplos: 9,7 10,8) o que si contienen Ases, tienen un único valor posible menor que 21 (ejemplo: As,5,4)

<sup>3</sup> Manos suaves son aquellas que contienen Ases y que todos sus posibles valores son menores que 21 (ejemplo: As,6 As,As,3 As,8)

<sup>4</sup> Con la regla NHC donde el dealer se da una sola cartas en vez de 2 (una abierta y una tapada), no se doblar 10 y 11 contra 10 y As del dealer

<sup>5</sup> Con la regla NHC donde el dealer se da una sola carta en vez de 2 (una abierta y una tapada), no se debe abrir 8-8 contra 10 y contra As ni As-As contra As.

<sup>6</sup>E n algunos casinos se ofrece la rendición: el jugador tiene la potestad de rendirse con sus dos primeras cartas y perder la mitad de lo apostado. Hay sitios donde no se permite la rendición si el dealer tiene un As.

después de “abrir pares”, Se puede “abrir” hasta lograr 4 manos y no se ofrece rendición

### **Manos duras:**

Las manos duras son aquellas que no tienen Ases ni forman pares o que si tienen Ases solo pueden tener un valor menor o igual a 21. La estrategia básica se refiere al valor total de la mano del jugador aunque esta tenga más de dos cartas. Cuando una mano esta formada por 3 o más cartas, no se permite “doblar”, en estos casos, cuando la estrategia básica indique “doblar”, se debe “pedir”. En muchos casos la estrategia recomienda **doblar** manos pero debe tener en cuenta que hay casinos donde solo se permite doblar con 10 u 11, en esos casos debe pedir carta en vez de doblar.

- Si la mano del jugador es menor o igual que 8 y el crupier tiene “7”, “8”, “9”, “10” o “As”, se debe “pedir” cartas.
- Si la mano del jugador vale 9 y el crupier tiene “3”, “4”, “5” o “6”, se debe “doblar”. En todos los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador vale 10 y el crupier tiene “2”, “3”, “4”, “5”, “6”, “7”, “8” o “9”, se debe “doblar”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador vale 11 y el crupier tiene “2”, “3”, “4”, “5”, “6”, “7”, “8”, “9”, “10” o “As”<sup>7</sup>, se debe “doblar”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador vale 12 y el crupier tiene “4”, “5” o “6”, se debe “quedar”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador vale 13, 14, 15 o 16 y el crupier tiene “2”, “3”, “4”, “5” o “6”, se debe “quedar”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador vale 17 o mas, y es una mano dura y el crupier tiene cualquier carta abierta, se debe “quedar”

### **Manos suaves:**

Las manos suaves son aquellas que tienen un “As” y que pueden adoptar dos valores menores o iguales a 21. Al pedir cartas las manos suaves se pueden convertir en manos duras y en este caso se debe seguir con la estrategia de manos duras. En muchos casos la estrategia recomienda **doblar** estas manos pero debe tener en cuenta que hay casinos donde solo se permite doblar con 10 u 11, en esos casos debe pedir carta en vez de doblar.

- Si la mano del jugador es “As, 2” o “As, 3” y el crupier tiene “5” o “6”, se debe “doblar”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador es “As, 4” o “As, 5” y el crupier tiene “4”, “5” o “6”, se debe “doblar”. En los demás casos se debe “pedir”.

---

<sup>7</sup> Con la regla NHC donde el dealer se da una carta en vez de dos y el un blackjack del dealer le gana a todas las apuestas menos al blackjack del jugador no se dobla 11 contra 10 ni contra As.

- Si la mano del jugador es “As, 6” y el crupier tiene “3”, “4”, “5” o “6”, se debe “doblar”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador es “As, 7” y el crupier tiene “3”, “4”, “5” o “6”, se debe “doblar”. Si el crupier tiene “2”, “7”, u “8” se debe “quedar” y en los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador es “As, 8” o “As, 9”, se debe “quedar” contra cualquier carta del crupier.

### ***Manos de pares:***

Las manos de pares son aquellas formadas por dos cartas del mismo valor. Cuando la estrategia recomienda abrir el par, cada una de las cartas conformará una mano nueva. En esas manos nuevas también se debe jugar utilizando la estrategia básica. La apertura de pares es la jugada que puede producir la mayor rentabilidad en el Blackjack porque da la posibilidad de que en las dos nuevas manos se presente el caso de doblar o de abrir nuevamente un par.

- Si la mano del jugador es “As, As” independientemente del valor de la carta del crupier, se debe **“abrir el par”**<sup>8</sup>.
- Si la mano del jugador es “8,8” independientemente del valor de la carta del crupier, se debe **“pedir”**<sup>9</sup>.
- Si la mano del jugador es “2,2”, “3,3” o “7,7” y el crupier tiene “8”, “9”, “10” o “As”, se debe “pedir”. En los demás casos se debe “abrir el par”.
- Si la mano del jugador es “4,4” o y el crupier tiene “5” o “6”, se debe “abrir el par”. En los demás casos se debe “pedir”.
- Si la mano del jugador es “5,5” y el crupier tiene “10” o “As”, se debe “pedir”. En los demás casos se debe “doblar”.
- Si la mano del jugador es “9,9” y el crupier tiene “7”, “10” o “As”, se debe “quedar”. En los demás casos se debe “abrir”.
- Si la mano del jugador es “10,10” se debe “quedar” contra cualquier mano del crupier.

### ***La estrategia en tablas:***

A continuación presento un grupo de tablas adaptadas a diversas reglas de juego. La columna de la izquierda de cada tabla indica los valores posibles de la mano del jugador. La fila superior muestra los posibles valores de la carta del crupier. Para cada mano del jugador y para cada carta abierta se describe indica en el recuadro correspondiente la decisión que se debe tomar mediante una letra: “P”: Pedir, “D”: Doblar, “Q”: Quedarse, “A”: Abrir.

<sup>8</sup> Con la regla NHC donde el dealer se da una carta en vez de dos y el un blackjack del dealer le gana a todas las apuestas menos al blackjack del jugador no se abre par de Ases contra As.

<sup>9</sup> Con la regla NHC donde el dealer se da una carta en vez de dos y el un blackjack del dealer le gana a todas las apuestas menos al blackjack del jugador no se abre par de 8 contra 10 ni contra As.

### Estrategia Básica Para Blackjack reglas Americanas<sup>10</sup>

Dura	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
8-	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
9	P	D	D	D	D	P	P	P	P	P
10	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
11	D	D	D	D	D	D	D	D	D	D
12	P	P	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
13	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
14	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
15	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
16	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
17+	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO

Suave	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
A2	P	P	P	D	D	P	P	P	P	P
A3	P	P	P	D	D	P	P	P	P	P
A4	P	P	D	D	D	P	P	P	P	P
A5	P	P	D	D	D	P	P	P	P	P
A6	P	D	D	D	D	P	P	P	P	P
A7	Q	D	D	D	D	Q	Q	P	P	P
A8	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
A9	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO

Par	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
AA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
22	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
33	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
44	P	P	P	A	A	P	P	P	P	P
55	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
66	A	A	A	A	A	P	P	P	P	P
77	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
88	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
99	A	A	A	A	A	Q	A	A	Q	Q
10 10	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO

A	ABRIR PARES
D	DOBLAR
P	PEDIR
Q	QUEDARSE

<sup>10</sup> 6 mazos, dealer se planta con 17 suave, se puede doblar con cualquiera dos cartas, se puede doblar después de abrir, par de ases abiertos reciben una sola carta.

### Estrategia Básica Para Blackjack reglas NHC<sup>11</sup>

Dura	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
8-	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
9	P	D	D	D	D	P	P	P	P	P
10	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
11	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
12	P	P	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
13	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
14	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
15	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
16	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
17+	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

**NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO**

Suave	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
A2	P	P	P	D	D	P	P	P	P	P
A3	P	P	P	D	D	P	P	P	P	P
A4	P	P	D	D	D	P	P	P	P	P
A5	P	P	D	D	D	P	P	P	P	P
A6	P	D	D	D	D	P	P	P	P	P
A7	Q	D	D	D	D	Q	Q	P	P	P
A8	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
A9	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

**NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO**

Par	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
AA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	P
22	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
33	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
44	P	P	P	A	A	P	P	P	P	P
55	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
66	A	A	A	A	A	P	P	P	P	P
77	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
88	A	A	A	A	A	A	A	A	P	P
99	A	A	A	A	A	Q	A	A	Q	Q
10 10	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

**NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO**

A	<b>ABRIR PARES</b>
D	<b>DOBLAR</b>
P	<b>PEDIR</b>
Q	<b>QUEDARSE</b>

<sup>11</sup> 6 mazos, dealer se planta con 17 suave, se puede doblar con cualquiera dos cartas, se puede doblar después de abrir, par de ases abiertos reciben una sola carta. El dealer se da una carta, un blackjack del dealer le gana a todas las apuestas, inclusive dobles y aperturas, excepto a un blackjack del jugador, que es empate.

### Estrategia Básica Para Blackjack reglas NHC D11<sup>12</sup>

Dura	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
8-	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
9	P	D	D	D	D	P	P	P	P	P
10	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
11	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
12	P	P	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
13	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
14	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
15	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
16	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P	P	P
17+	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

**NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO**

Suave	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
A2	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
A3	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
A4	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
A5	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
A6	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
A7	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	P	P	P
A8	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q
A9	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

**NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO**

Par	2	3	4	5	6	7	8	9	10	As
AA	A	A	A	A	A	A	A	A	A	P
22	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
33	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
44	P	P	P	A	A	P	P	P	P	P
55	D	D	D	D	D	D	D	D	P	P
66	A	A	A	A	A	P	P	P	P	P
77	A	A	A	A	A	A	P	P	P	P
88	A	A	A	A	A	A	A	A	P	P
99	A	A	A	A	A	Q	A	A	Q	Q
10 10	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q	Q

**NO JUGAR SEGURO NI COBRAR SENCILLO**

<b>A</b>	<b>ABRIR PARES</b>
<b>D</b>	<b>DOBLAR</b>
<b>P</b>	<b>PEDIR</b>
<b>Q</b>	<b>QUEDARSE</b>

<sup>12</sup> 6 mazos, dealer se planta con 17 suave, se puede doblar con cualquiera dos cartas, se puede doblar después de abrir, par de ases abiertos reciben una sola carta. El dealer se da una carta, un blackjack del dealer le gana a todas las apuestas, inclusive dobles y aperturas, excepto a un blackjack del jugador, que es empate. Solo se permite doblar con 9, 10 y 11. Esta regla es muy común en Europa.

### **La rendición o retiro:**

Algunos casinos ofrecen la posibilidad de que el jugador se retire si piensa que sus dos primeras cartas no le van a dar oportunidad de ganar, en este caso el dealer retira la mitad de la apuesta del jugador y las cartas.

Existen dos modalidades de rendición que son la rendición tardía (más común en USA) y la rendición temprana. La diferencia es que en la primera o rendición tardía y en el caso de que el dealer se da dos cartas y si tiene 10 o As, revisa la tapada para ver si tiene blackjack, solo ofrece la rendición después de verificar que no tiene blackjack. Para el caso de la regla NHC donde el dealer se hecha solo una carta entonces, la rendición siempre es temprana, ya que el dealer solo sabe que tiene blackjack después de que todos los jugadores han jugado sus manos. De acuerdo con las reglas de su casino habitual utilice la que convenga, si un casino no acepta rendición contra As, simplemente ignore la columna.

<b>Estrategia para rendición tardía</b>			
<b>Dura</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>As</b>
<b>15</b>		Rendirse	
<b>16</b>	Rendirse	Rendirse	Rendirse

<b>Estrategia para rendición temprana</b>			
<b>Dura</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>As</b>
<b>7</b>			Rendirse
<b>12</b>			Rendirse
<b>13</b>			Rendirse
<b>14</b>		Rendirse	Rendirse
<b>15</b>		Rendirse	Rendirse
<b>16</b>	Rendirse	Rendirse	Rendirse
<b>17</b>			Rendirse
<b>Par</b>			Rendirse
<b>33</b>			Rendirse
<b>88</b>		Rendirse	Rendirse
<b>77</b>		Rendirse	Rendirse

## **Aprenderse la tabla:**

La única forma de dominar y memorizar la tabla, es jugando con ella, haga una copia y llévela consigo. Cuando valla a jugar sáquela, en ningún casino o casa de juego se lo van a prohibir. Al utilizarla constantemente la irá dominando y memorizando.

Otro sistema para memorizarla es utilizar programas que se pueden bajar en la Internet. Hay programas especializados para entrenamiento versiones para Windows y Palm con métodos de práctica muy eficientes para memorizar y practicar la estrategia básica y sistemas mas avanzados como cuenta de cartas. Hay gran variedad de juegos y simuladores que tienen opciones de práctica de la estrategia básica. En cualquier caso, se debe revisar que el programa tenga la posibilidad de modificar las tablas de estrategia, ya que la mayoría están programados con las tablas generadas con reglas del blackjack americano y es necesario modificarlas para sus reglas particulares.

*Recuerde que jugar con la estrategia básica no es garantía de ganar sino de minimizar las pérdidas. Muchas veces tendrá decepciones y verá que sus decisiones resultan en manos perdidas, doblará o abrirá manos y no las va a ganar, y serán muchas las veces que esto suceda en forma seguida. Otras personas lo criticarán y lo culparán por su juego pero no se desespere, las estadísticas funcionan y verá que a la larga, jugar de esta manera da resultados.*