

# **El sistema OPP de conteo: Un nuevo enfoque del conteo de cartas:**

Por Carlos Zilzer ©2005

## ***Introducción por Arnold Snyder***

*Muchos jugadores de blackjack encuentran que inclusive el sistema más simple de conteo de cartas es complicado de utilizar en forma confortable en los casinos. Yo pienso que la cuenta Siete Rojo es uno de los sistemas mas simples de conteo de cartas que se han desarrollado hasta ahora, pero no es la respuesta para todos. Muchos jugadores no juegan con suficiente frecuencia en los casinos para mantener sus habilidades de conteo, y no tienen el tiempo de practicar suficientemente para sus ocasionales visitas a los casinos.*

*Carlos Zilzer ha desarrollado un sistema notable de conteo de cartas que es inclusive más simple que la cuenta Siete Rojo. De hecho, él me ha enseñado a varios amigos el uso de su "cuenta OPP" y la han dominado en cuestión de horas. Cuando yo leí por primera vez el método, no dude que un amateur pudiera aprenderlo muy rápidamente, pero yo no tenía claro si el sistema tendría algún valor en comparación a sistemas más tradicionales de conteo que comparan las cartas altas versus las cartas bajas mientras son repartidas.*

*Como no existía comercialmente un software simulador de blackjack que pudiera manejar el método que Carlos había concebido para contar cartas, él escribió su propio programa de simulación y comenzó a probar el sistema de cuenta con ese software de su creación. Pero al descubrir el software PowerSim de ET Fan, él se dio cuenta que era mucho más rápido y versátil que su propio programa, así que comenzó a correr simulaciones haciendo pruebas más extensivas con el PowerSim. Cuando notó que PowerSim estaba generando resultados similares a los de su propio programa, él remitió un artículo describiendo su sistema y los resultados de las simulaciones al Blackjack Forum.*

*El sistema OPP de conteo es una simplificación tan radical de los métodos tradicionales que yo quería ver más data antes de publicar el sistema. Le pedí a Carlos que corriera más simulaciones y pruebas extensivas, no solo de su sistema como lo describió en su artículo inicial que me había enviado, sino que también numerosas variaciones del sistema junto con análisis comparativo de simulaciones del sistema Hi Lo en los mismos juegos y condiciones con su método. También le pedí que colocara contadores en sus simulaciones para que yo pudiera ver que las cartas eran repartidas correctamente y en forma aleatoria.*

*Carlos pasó semanas corriendo las pruebas de simulaciones que yo le requería y me mandaba hojas de cálculo con impresiones de los resultados. Entonces compiló la data más importantes de estas pruebas en un nuevo artículo para Blackjack Forum describiendo su sistema, como lo desarrolló y los resultados de las simulaciones. Y estoy orgulloso de publicar el sistema de cuenta OPP de Carlos Zilzer como uno de lo*

*primeros y verdadero nuevo método de contar ha desarrollarse en muchos años; un método que es sorprendentemente poderoso por su simplicidad y la facilidad de ser aprendido por la mayoría de los jugadores.*

- AS.

## **Detrás del conteo de cartas:**

Toda la idea detrás del conteo de cartas es determinar que tan rico o pobre esta el zapato en cualquier momento de cartas favorables al jugador o al dealer. Un zapato rico en cartas altas (diez y Ases) es favorable al jugador, mientras que un zapato rico en cartas bajas ( 2 al 6) es favorable al jugador.

Todos los sistemas modernos de conteo de cartas de los que yo tengo noticias, asignan un valor negativo a las cartas altas y un valor positivo a las cartas bajas. Como ejemplo, el popular sistema Hi-Lo asigna el valor -1 a los diez y Ases y el valor +1 a las cartas bajas 2 al 6. En la medida que las cartas salen del zapato, los jugadores suman el valor de esas cartas para obtener la llamada **cuenta corriente**, que puede ser un número positivo o negativo dependiendo de la proporción de cartas altas y cartas bajas que han sido repartidas desde el zapato. Con los sistemas de cuenta balanceados, antes de tomar una decisión de juego o apuesta, el jugador divide mentalmente esa cuenta corriente entre el número total de mazos que faltan por repartir, obteniendo de esta manera lo que se llama la **cuenta real**.

Contar cartas no es fácil, ya que el jugador necesita poner atención mientras las cartas son repartidas y luego tiene que hacer cálculos mentales. Hay sistemas mas simples de conteo, que eliminan el cálculo de la cuenta real asignando valor positivo a mas cartas que aquellas con valor negativo. Por ejemplo, la cuenta Siete Rojo desarrollada por Arnold Snyder asigna el mismo valor a las cartas que el sistema Hi-Lo, pero adicionalmente, le asigna el valor +1 a los sietes rojos, creando un desbalance de +2 por mazo.

La meta de un buen sistema de conteo de cartas es ser lo más simple posible de utilizar sin perder el poder de determinar en forma precisas cuando el jugador tienen una ventaja. La cuenta OPP hace exactamente es: Es un sistema muy fácil de aprender y utilizar que le da a usted resultados comparables con la cuenta Hi-Lo. Es un sistema de cuenta corriente, que no requiere de cálculos en la mesa, y es inclusive mucho más fácil que el sistema Siete Rojo.

La mayor diferencia entre este nuevo sistema de cuenta o todos los demás tradicionales, es que éste utiliza nuevos factores para determinar la composición de los mazos restantes. Es el sistema más simple y fácil de usar con un alto grado de precisión de apuesta.

## **La coincidencia matemática:**

En un mazo de 52 cartas hay 20 cartas altas (diez, figuras y Ases). También hay 20 cartas

bajas (2 al 6). Como  $52/20 = 2.6$ , si usted baraja un mazo de cartas y procede a repartirlas, usted vera una carta alta cada dos o tres cartas, o cada 2.6 cartas en promedio. También vera una carta baja con la misma frecuencia.

Se ha determinado mediante simulaciones computerizadas que en el juego de blackjack el dealer o el jugador va recibir un promedio muy cercano 2.6 cartas por mano para el caso de las reglas de blackjack europeo donde el dealer se da una sola carta al principio. (El número exacto determinado con diferentes simuladores es 2.63). Con las reglas americanas en donde el dealer se da dos cartas al comienzo del juego, el promedio de cartas por mano es muy próximo a 2.7.

Ahora tenemos algo muy interesante: Coma la mano promedio de blackjack tiene 2.6 a 2.7 cartas y la proporción de cartas bajas (o cartas altas) por mazo es de 2.6, tenemos que un jugador o el dealer deben esperar recibir una carta baja y una carta alta por mano.

Con la ayuda de simulaciones computerizadas (vea los resultados abajo), se ha demostrado que la mano de cualquier jugador y el dealer reciben en promedio 1.02 cartas bajas y 1.02 cartas altas por mano (con reglas de USA donde el dealer reciba 2 cartas). La tabla siguiente es el resultado de simulaciones de 100 millones de rondas utilizando el simulador PowerSim en un juego con seis mazos.

**Resultados de la simulación contando las cartas altas por mano**  
**(100.000.000 de rondas)**

Total de cartas repartidas	548,128,487
Total de manos (dealer incluido)	202,156,193
Total de cartas altas	205,973,883
 Promedio de cartas por mano	 2.7114
<b>Promedio de cartas altas por mano:</b>	<b>1.0189</b>

**Resultados de la simulación contando las cartas bajas por mano**  
**(100.000.000 de rondas)**

Total de cartas repartidas	548,141,978
Total de manos (dealer incluido)	202,156,772
Total de cartas bajas	205,384,220
 Promedio de cartas por mano	 2.7115
<b>Promedio de cartas altas por mano:</b>	<b>1.0160</b>

La data anterior es la base del sistema de conteo de cartas OPP que significa en inglés One Per Person (Una por persona). Como explicaré más adelante, el número de cartas bajas o altas por mano es un muy buen indicador de la composición de los mazos que no han sido repartidos.

## **El desarrollo y la prueba del sistema:**

La primera prueba que hice fue contar las altas que se repartían por mano para luego compararlas con el total de manos que fueron repartidas por ronda

Imagine una mesa de blackjack con tres jugadores y el dealer repartiendo la primera ronda de un zapato. Estas fueron las manos de la primera ronda:

Jugador 1	As, 10 — Blackjack
Jugador 2	10, 2, 7 — 19
Jugador 3	8, 6, 10 — se pasó
Dealer	10, 3, 6 — 19

Como se observa se repartieron 4 manos en las cuales salieron 5 cartas (un as y un 10 al jugador 1, un 10 al jugador 2, un 10 al jugador 3 y un 10 al dealer).

La cuenta OPP se obtuvo restando el total de cartas altas del número de manos jugadas, en esta caso,  $4 - 5 = -1$ , para una **cuenta corriente** OPP de -1.

La próxima ronda las cartas fueron las siguientes:

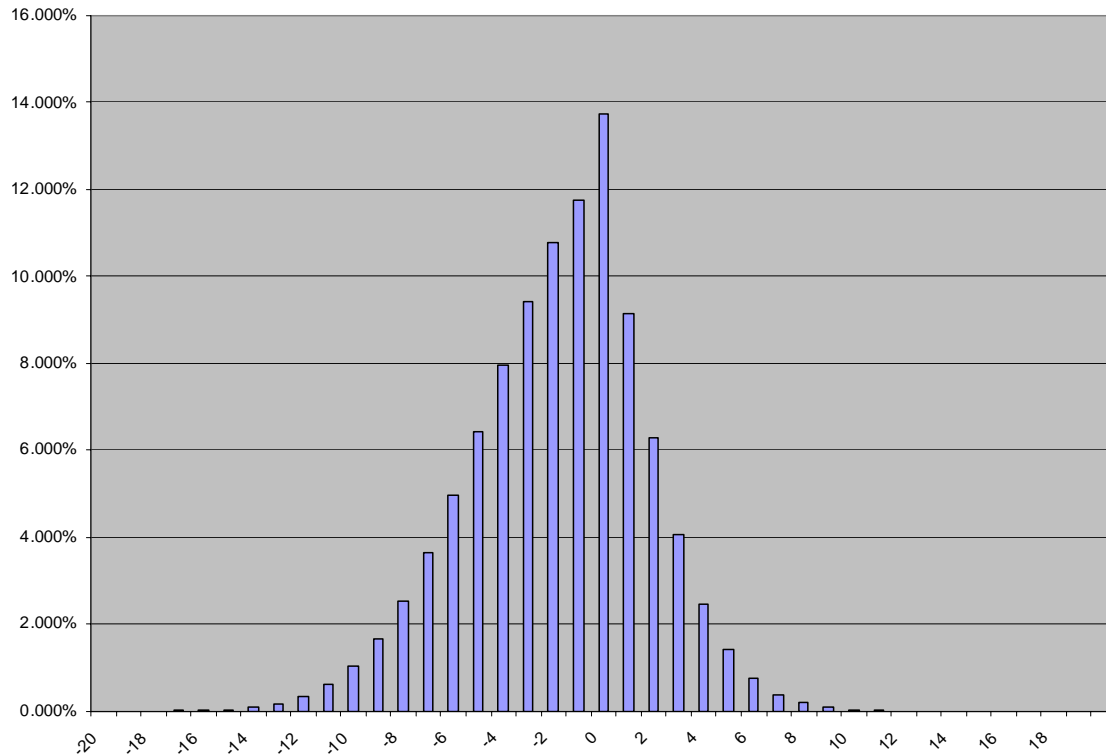
Jugador 1	10, 5, 5 — 20
Jugador 2	As, 2, 5 — 18
Jugador 3	8, 6, 7 — 21
Dealer	9, 5, 3 — 17

En esta oportunidad nuevamente se jugaron 4 manos, pero solo se repartieron 2 cartas altas, así que la cuenta para esta ronda será  $4 - 2 = 2$ . La nueva cuenta corriente es ahora  $-1 + 2 = +1$ . (El -1 es la cuenta corriente de la ronda anterior).

Este proceso continúa hasta el final del zapato, agregando la cuenta de cada ronda a la cuenta corriente acumulada de las rondas anteriores.

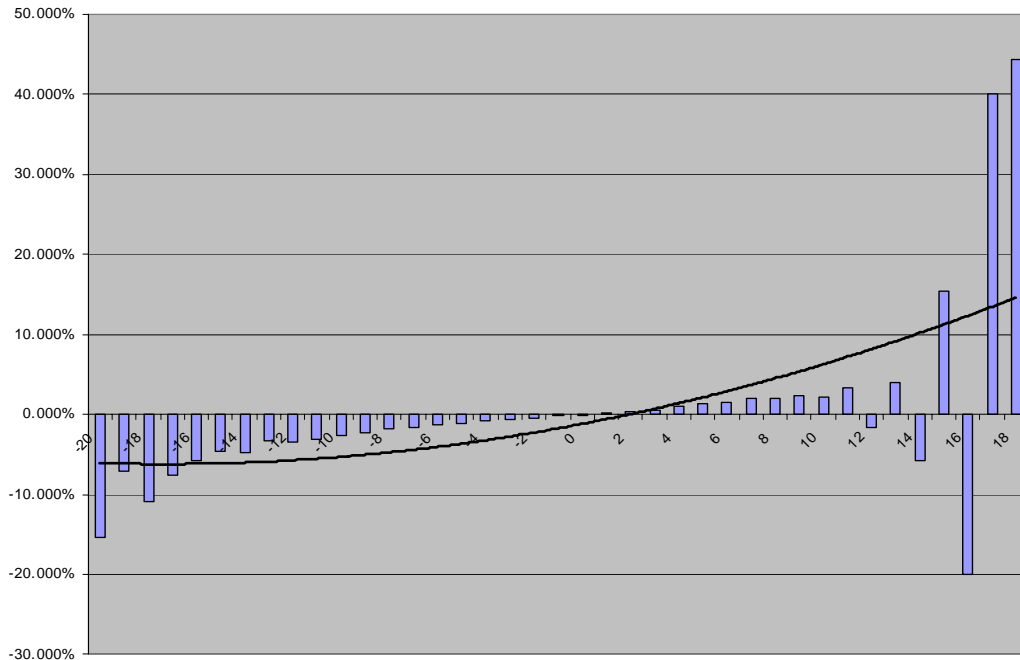
Ninguno de los simuladores comerciales disponibles podía ser adaptado a este nuevo sistema de conteo de cartas así que fue necesario que yo desarrollara mi propio simulador para hacer estas pruebas específicas. Las primeras simulaciones que corrí, se efectuaron e comienzos del 2005 utilizando mi simulador especialmente diseñado para la cuenta. Era lento pero generaba la data que yo requería. Luego encontré y bajé nuevo y poderoso nuevo simulador de fuente libre PowerSim y le hice las modificaciones para correr este nuevo sistema de conteo. Simulaciones que tardaban 2 horas en mi simulador se realizan en 8 minutos en este software.

El primer paso fue el verificar que la cuenta estaría produciendo resultados lógicos. Deberíamos esperar que la cuenta presentara una distribución de tipo normal de cuentas positivas y negativas con la mayoría de las cuentas alrededor de cero y con una razonable distribución de cuantas a ambos lados positivos y negativos. El siguiente gráfico muestra los resultados de la simulación:



Al gráfico anterior muestra los resultados de PowerSim para 100 millones de rondas de un jugador utilizando estrategia básica en un juego de seis mazos. La cuenta corriente están en el eje horizontal y el porcentaje de ocurrencia de esas cuentas esta en el eje vertical. Aproximadamente el 80% de las manos se juegan en cuentas entre -6 y +6 y aproximadamente el 14% de las manos se juegan con una cuenta de cero. *Pero el gráfico muestra que la cuenta es negativa mas veces que positiva.* Esto no es lo que estamos acostumbrados a ver en los sistemas tradicionales de cuenta balancazos, que tienden a producir un patrón muco mas simétrico de cuentas a cada lado de cero.

El próximo paso, en todo caso, es ver que tan bien se relaciona la ventaja del jugador con la cuenta. Para poder lograr un sistema de cuenta preciso, debe haber una fuerte correlación entre la cuenta y la ventaja del jugador. Este fue el caso para las cuentas negativas, pero los resultados en las cuentas positivas altas no estaban bien correlacionadas con las expectativas del jugador.



El gráfico anterior muestra que la relación entre la cuenta corriente y la ventaja del jugador es casi lineal para cuentas hasta +12, pero la relación se torna errática en cuentas mayores que +12. Yo probé varias simulaciones con PowerSim y siempre obtuve resultados inconsistentes a partir de +12.

Luego quise cual sería la ventaja total del jugador con este sistema de conteo aplicando un esquema de apuestas. Corrí una simulación de 100 millones de rondas utilizando el siguiente patrón de apuestas: 1 unidad hasta la cuenta +1 y en adelante haciendo una rampa hacia arriba de 2, 4 y 16 unidades en las cuentas +2, +3 y +4 en adelante respectivamente. Estos fueron los resultados obtenidos con PowerSim:

Ventaja con apuesta 1-16 de rango	0.3271%
Apuesta promedio (unidades)	2.683

Aunque era posible obtener una ventaja utilizando este método, los resultados son muy decepcionantes y no eran comparables con los resultados obtenibles con los sistemas de cuenta tradicionales.

Cuando estaba apunto de abandonar el proyecto se me ocurrió invertir el sistema de conteo. En lugar de restar la cantidad de cartas altas repartidas por ronda de le número de manos en juego, decidí probar el sistema restando en número de manos en juego del número de **cartas bajas** repartidas por mano.

Esta es la forma en que modifiqué el método:

Imagine una mesa de blackjack con tres jugadores y el dealer que está repartiendo la primera ronda del zapato. Estas fueron las manos de las primera ronda:

Jugador 1	As, 10 — Blackjack
Jugador 2	10, 2, 7 — 19
Jugador 3	8, 6, 10 — se pasó
Dealer	7, 7, 5 — 19

Como se puede observar se jugaron 4 manos y solo 3 cartas bajas fueron repartidas (un 2 al jugador 2, un 6 al jugador 3 y un 5 al dealer).

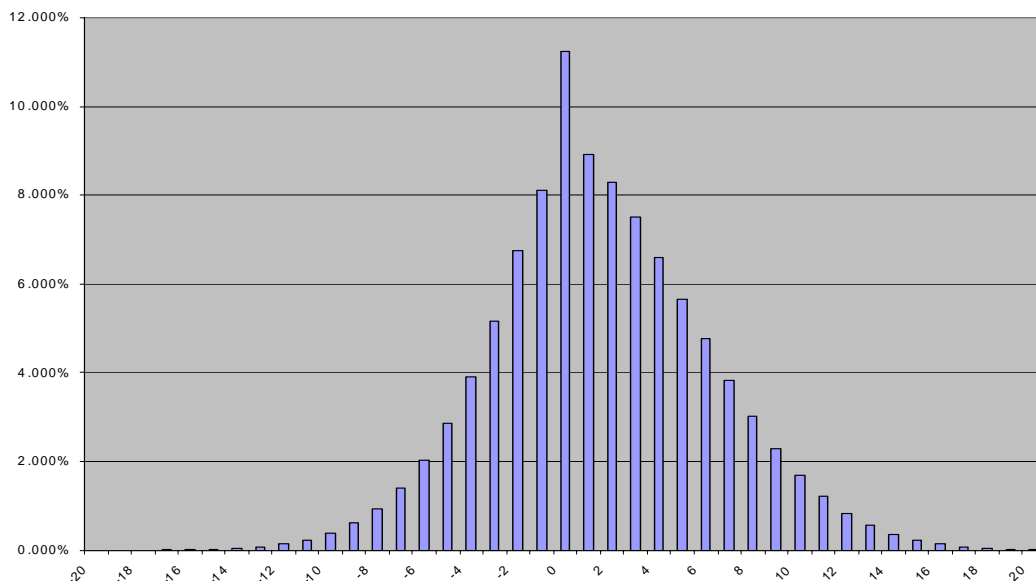
La cuenta OPP se obtiene restando el número total de manos jugadas del número total de cartas bajas repartidas, en este caso,  $3 - 4 = -1$ , y **esa es la cuenta corriente OPP**.

En la próxima ronda las manos fueron así:

Jugador 1	10, 5, 5 — 20
Jugador 2	As, 2, 4, 10 — 17
Jugador 3	8, 6, 7 — 21
Dealer	10, 4, 3 — 17

En esta oportunidad también se jugaron 4 manos pero se repartieron 7 cartas bajas. La cuenta para esta ronda será  $7 - 4 = +3$ . La nueva cuenta corriente es ahora  $-1 + 3 = +2$  (-1 de la ronda anterior)

El proceso continúa así, comparando el número de cartas bajas con el número de manos totales en juego. Las simulaciones de PowerSim dieron los siguientes resultados:



### **Consideraciones matemáticas:**

Muchos jugadores se preguntarán porqué contar las cartas altas en vez de las bajas por manos jugadas, es menos eficiente que contar las cartas bajas por manos jugadas. Esto es porque el método OPP realmente no compara las cartas altas contra las cartas bajas tal como se hace en los métodos tradicionales. En vez de esto, nosotros estamos comparando las cartas bajas (o las altas) contra algo que a su vez tiene su propia distribución de probabilidades, el número de cartas por mano. Nosotros sabemos que el promedio de cartas por mano es 2.7, pero el número de cartas por mano también va a variar con la cuenta. Es lógico que el número de cartas por mano sea mas alto cuando la cuenta está subiendo, porque serán necesarias mas cartas para completar las manos con las cartas bajas extras que se han repartido.

Veamos que pasa cuando contamos las cartas altas y tenemos una mano con 3 o 4 cartas bajas, luego pedimos una carta, recibimos una alta y nos pasamos, Como esta mano tiene una sola carta alta, esta tendría un valor 0 según la cuenta OPP. Lo anterior es concurrente con la teoría de que debe haber una carta alta por mano. Si estuviésemos contando las cartas bajas, esta mano indicará en forma muy precisa, que la cuenta a crecido a favor del jugador. Ya que mas de una carta baja a sido repartida en esa mano. Es menos probable que se presente una mano con 3 o 4 cartas altas ya que esto solo podría ser con una mano de múltiples Ases. Manos con múltiples cartas altas son muy raras o poco frecuentes, en cambio manos con múltiples cartas bajas se presentan mas frecuentemente, y producen una mejor medición de la ventaja del jugador.

### **Análisis de juegos con 2 mazos y 8 mazos.**

Con la finalidad de configurar el sistema para que sea utilizable en la mayoría de las situaciones, yo efectué simulaciones para determinar la efectividad del la cuenta OPP en juegos de 2 y 8 mazos, muy comunes en USA, nuevamente comparándolos con Hi Lo.

#### **Dos Mazos**

Aplicando un patrón de apuesta como sigue: 1 unidad has la cuenta +1 y una rampa 2, 4, 6, 8 y 10 en las cuentas +2, +3, +4, +5 y +6 en adelante respectivamente, los siguientes fueron los resultados obtenidos con PowerSim. (nuevamente, ambos sistemas jugando estrategia básica solamente).

<b>Two deck performance</b>	<b>OPP</b>	<b>Hi Lo</b>
Player edge with bet ramp	<b>0.8218%</b>	<b>1.0073%</b>
Average bet (units)	2.097	1.875

El sistema OPP tiene un potencia de 82% con respecto el Standard Hi Lo sin juego de índices.

#### **Ocho mazos:**

Aplicando un patrón de apuestas como sigue: 1 unidad hasta la cuenta +7 y una rampa de 2, 4 y 16 unidades el las cuentas +8, +9 y +10 en adelante respectivamente, obteniendo los siguientes resultados utilizando el simulador PowerSim (nuevamente ambos sistemas jugados con estrategia básica solamente).

<b>Eight deck performance</b>	<b>OPP</b>	<b>Hi Lo</b>
Player edge with bet ramp	<b>0.4416%</b>	<b>0.5772%</b>
Average bet (units)	2.691	2.249

El OPP mostró una potencia equivalente al 77% del Standard Hi LO en juego de 8 mazos

## Probando otras alternativas

Buscando alternativas que pudiesen mejorar el sistema se hicieron simulaciones de las siguientes variaciones:

- Contar solo los 10
- Contar 9 y 10
- Considerar 3 al 7 como cartas bajas.
- Considerar 3, 4, 5, y 6 como cartas bajas
- Considerar 2, 3, 4, 5, 6, y 7 como cartas bajas.

## El juego con índices

Hasta el momento el único índice de juego probado es el referente a la jugada de seguro, que agrega un margen adicional de 0.009% a todos los juegos (2, 6 y 8 mazos).

Cuando la cuenta corriente a +12 para 6 mazos, a +5 para dos mazos y a +14 para 8 mazos se debe jugar la apuesta de seguro.

*[Comentarios de Snyders: No es intuitivo que la ganancia en el juego de seguro sea la misma para un dos mazos que para 8 mazos con 75% de profundidad, que no es el caso con las cuentas tradicionales. El sistema OPP no correlaciona bien con el efecto de remoción de las cartas de valor 10, porque en realidad no son contadas. Yo sospecho que los índices de cuenta corriente para otras jugadas importantes, especialmente las de quedarse con 15 y 16 contra 10 del dealer, que serán determinadas en trabajos posteriores de simulación, van a correlacionar muy bien que estas decisiones.]*

## La cuenta OPP

### **Estrategia básica:**

Antes de aprender cualquier sistema de conteo de cartas es imprescindible dominar la estrategia básica. El uso de la estrategia básica da al jugador la mínima desventaja contra la casa. El sistema de conteo convierte esa pequeña ventaja de la casa en una pequeña ventaja para el jugador. El no utilizar la estrategia básica le dan un margen tan grande a la casa que ningún sistema de conteo lo puede revertir a favor del jugador.

### **Las reglas de OPP**

#### **Valor de las manos para las primeras dos cartas de cada jugador:**

1. Una mano sin cartas bajas (2 -6) tiene un valor de -1
2. Una mano con una carta baja tienen un valor de 0 (cero)
3. Una mano con 2 cartas bajas tiene un valor de +1

## Valor de las manos para las siguientes jugadas

4. Manos resultantes de apertura de pares se consideran manos nuevas.
5. Sumar 1 a la cuenta por cada carta baja adicional que el jugador reciba.

Este valor es independiente del número de cartas en la mano:

As, As, 2, 2, 10, 3 tiene un valor OPP de +2

2, 3, 5, 3, 6 tiene un valor OPP de + 4

7, 7, 7 tiene un valor OPP de -1

Ace, 10 tiene un valor OPP de -1

6, 7, 8 tiene un valor OPP de 0

9, 8 tiene un valor OPP de -1

10, 6, tiene un valor OPP de 0

## Contar las cartas

Es muy simple contar mentalmente números positivos, es lo que naturalmente hacemos cuando sumamos y restamos cuentas por ejemplo en las chequeras. Tomando en cuenta que más del 80% de las manos se juegan en los rangos de cuentas -6 a +6 (como se explico anteriormente), Yo recomiendo comenzar la cuenta del sistema OPP en +6 al comienzo del zapato, en muy pocas oportunidades la cuenta será negativa.

Espera que el dealer reparta las dos primeras cartas a cada jugador así como las de él (en Europa y en algunas partes de América Latina y el caribe el dealer se da una sola después de haber repartido la primera carta a todos los jugadores). En este tiempo usted puede hablar, hacer chistes o tomar un sorbo de su bebida preferida. Si alguno de los jugadores recibió un blackjack y el dealer le paga y retira sus cartas, reste uno a su cuenta corriente. (si era la primera ronda del zapato su cuenta comenzó en 6 y ahora sería 5). Luego revise las manos de cada jugador en la medida que cada jugador le toque su turno y haga su juego. Supongamos que la primera ronda fue así:

Comienzo del Zapato:		Cuenta corriente +6
Jugador 4	As, 10 (blackjack)	Cuenta corriente +5 El dealer paga y recoge las cartas del jugador
Jugador 1	As, As, 2, 2, 10, 3	Cuenta corriente +7
Jugador 2	2, 3, 5, 3, 6	Cuenta corriente +11
Jugador 3	7, 7, 7	Cuenta corriente +10
Jugador 5	6, 7, 8	Cuenta corriente +10
Jugador 6	9, 8	Cuenta corriente +9
Dealer	10, 6, As	Cuenta corriente +9

Contar es muy simple y solo hay que acostumbrar la vista para aplicar las tres primeras reglas a las dos primeras cartas de cada jugador, y si el jugador decide pedir carta adicional y esta resulta ser una carta baja suma uno (1) a su cuenta mental.

Veamos el jugador 1 como ejemplo: En las primeras dos cartas recibió un par de Ases, como no tiene cartas bajas, el valor de esa mano es -1 según la regla #1, así que su cuenta mental, que era 5, ahora es 4. El jugador pidió una carta más y recibió un 2 entonces la nueva cuenta mental es 5 ya que la regla No 4 indica que hay que sumar 1 (uno) por cada carta baja que este reciba. El decide pedir una carta más y recibe otro 2, como es una carta baja nuevamente se le agrega 1 a la cuenta mental quedando esta en 6. Nuevamente pide otra carta y esta es un diez, como es una carta alta, la ignoramos para la cuenta. Finalmente el jugador pide otra carta y esta es un 3, como es baja le agregamos 1 a nuestra cuenta mental quedando ésta en 7.

La mejor forma de aprender el sistema es jugar blackjack en casa. Primero baraje bien un mazo de cartas y comience a sacar y voltear sobre una mesa la más rápido que pueda las cartas. Cada vez que vea una carta baja (2 al 6) sume 1 mentalmente a su cuenta inicial de cero. Al finalizar el mazo usted debe haber contado 20 cartas. si no resultó ese número repítalo hasta que la vista vea todas las cartas del dos al seis y las pueda contar mentalmente.

Luego tome un mazo y juegue blackjack con tres jugadores imaginarios y usted como dealer. Haga exactamente las jugadas que se harían normalmente, incluyendo apertura de cartas. En la medida que va jugando haga la cuenta mental OPP. Usted verá que en muy pocas rondas se va a sentir comfortable habrá practicado ha contar rápida y confiamente, todas las jugadas posibles incluyendo la apertura de pares.

*[Comentarios de Snyder: Mi método para contar con el sistema OPP es un poco diferente. Antes que las manos comiencen a ser repartidas, yo resto inmediatamente la cantidad de manos en juego de la cuenta corriente. Así, utilizando la sugerencia de Carlos de contar a partir de +6, con tres jugadores en la mesa restaría 4 a mi cuenta inicial quedando esta en +2 (4 por que se están jugando 3 manos de los jugadores y la mano del dealer). Luego simplemente sumo 1 por cada carta baja que vea salir. Al comienzo de la próxima ronda, vuelvo a restar 4 a la cuenta acumulado y nuevamente incremento la cuenta en uno por cada carta baja que vea salir. Uno de las ventajas del sistema OPP es que permite evaluar las mesas antes de sentarse. Con una solo mirada a las cartas sobre la mesa, se puede observar la cantidad de cartas bajas con respecto a los jugadores y obtener información del estado de la mesa.]*

Usted verá que OPP es muy fácil de aprender y dominar. Cuando usted se sienta comfortable después de practicar en casa, practique en los casinos de Internet con dinero de mentira en mesas de múltiples jugadores, recuerde que contar cartas en los casinos en línea no tiene ningún sentido ya que las cartas son mezcladas después de cada ronda.

Cuando haya practicado suficientemente en casa, valla a un casino y párese cerca de una mesa y comience a contar cuando otros juegan. Cuando sienta que ya está listo, comience a jugar utilizando la cuenta OPP. Usted verá que se acostumbrará al sistema muy rápidamente, y que realmente no requiere de 100% de su atención cuando cada jugador o el dealer están haciendo su jugada. La única vez que usted deberá contar rápidamente, es cuando el dealer hace Blackjack y recoge todas las cartas de los jugadores rápidamente.

## Apostar para ganar:

Una vez que usted a prendido a contar cartas con este simple sistema, lo único que tiene que hacer, es esperar el momento correcto para aumentar su apuesta.

Si usted comenzó su cuenta en 6, espere a que la cuenta llegue a 12 para seis mazos, 14 para 8 mazos y 8 para juegos de dos mazos. En este punto la ventaja se ha tornado a de los jugadores. Mientras mayor sea la cuenta, mayor es el margen del jugador, y mayor la apuesta debe ser. Nosotros llamamos a este punto el “**pivote**”.

Tenga mucha paciencia, apenas un 18% de las sus manos se jugará en cuentas mayores que el pivote, y la ventaja hacia el jugador no se sucederá en todos los zapatos. Es posible que no aparezca la ventaja por varios zapatos, tal vez toda la noche. También recuerde que no hay garantía que ganará todas las manos con apuestas altas. Siempre hay una “varianza” en los juegos de azar (usted puede llamarla suerte). Recuerde que en muchas oportunidades usted puede perder esas manos con apuestas altas.

La siguiente tabla muestra las rampas de apuestas recomendadas para juegos de dos, seis y ocho mazos para que el jugador tenga la mayor ventaja con el menor riesgo. En la primera columna se muestra la cuenta (partiendo de +6) según le número de mazos en juego. La segunda columna indica cuantas unidades de apuesta se deben colocar según la cuenta. La tercera y la cuarta columna indican el valor de la apuesta si su unidad de juego fuese \$5 o \$10. Por ejemplo si usted estuviese apostando con un mínimo de \$5 en una mesa con seis mazos, debería apostar siempre \$5 hasta que la cuenta llegue a 11, en este momento deberá apostar \$10, si en al final de esa ronda la cuenta sube a +13, entonces su próxima apuesta sería de \$40 (8 unidades por \$5).

<b>Cuenta OPP 6 mazos</b>	<b>Unidad de apuesta</b>	<b>Mesa de \$5</b>	<b>Mesa de \$10</b>
Menos que +11	1	\$5	\$10
+11	2	\$10	\$20
+12	6	\$30	\$60
+13	8	\$40	\$80
+13 o mas	16	\$80	\$160

<b>Cuenta OPP 8 mazos</b>			
Menos que +12	1	\$5	\$10
+12	2	\$10	\$20
+13	6	\$30	\$60
+14	6	\$30	\$80
+15	12	\$60	\$120
+16	14	\$70	\$140
+16 o mas	16	\$80	\$160
Cuenta OPP			

2 mazos			
Menos que +7	1	\$5	\$10
+7	2	\$10	\$20
+8	4	\$20	\$40
+9	6	\$40	\$80
+10 o mas	8	\$80	\$100

Si la cuenta alcanza valores de cero o menos, durante dos rondas consecutivas, es recomendable parar de jugar hasta el comienzo del próximo zapato, esto le ahorrara mucho dinero.

*[Comentarios de Snyder: Bebo puntualizar que Carlos juega generalmente en Sur América donde los contadores de cartas no son comunes y el camuflaje nos es una gran necesidad. Los jugadores en Usa o cualquier otro lado debe tener en mente este factor. Rangos de apuesta de 1 a 16 en juegos de dos mazos lo sacarían a patadas rápidamente de muchas mesas en USA. Una estrategia de conteo sin jugar o de “saltar mesas” es mas conveniente para estos casos.]*

### **La apuesta del seguro:**

La estrategia básica recomienda que no se deba jugar a la apuesta del seguro, pero cuando se cuentan cartas se tiene una indicación de cuando es conveniente colocar esta apuesta:

Para juego de dos mazos si la cuenta llega a 11 (comenzando desde 6), o si llega a 18 para seis mazos o 20 con 8 mazos, se deba apostar el seguro ya que esta apuesta la ganaría mas de 35% de las veces (recuerde que paga 2:1).

*[Nota: Aunque cientos de investigaciones científicas y matemáticas han demostrado que el conteo de cartas es una estrategia ganadora en el largo plazo, apostar siempre es riesgoso. Cualquier cosa puede suceder en el corto plazo. Todos los jugadores profesionales pueden contar muchas historias de cadenas que parecen imposibles de mala suerte en blackjack, y nadie podrá garantizar jamás que usted ganará con toda seguridad aunque esté jugando con una ventaja. Nunca apueste con dinero que usted no se puede dar el lujo de perder} ♠*