

Le BLACK JACK

L'ENVIRONNEMENT

Observons la table où officie un croupier ou une croupière - dans le cadre du jeu de BLACK JACK.

La table est recouverte d'un tapis généralement vert, parfois bleu dans certains pays, plus rarement bordeaux, grenat ou violet.

Face au croupier, 7 sièges sont destinés aux pontes assis. Rappelons que dans le jargon des Casinos, un *ponte* est un joueur qui engage des mises, alors que la *banque* désigne le Casino, par l'intermédiaire du croupier, qui paie le ponte en cas de gain.

A côté du croupier, une plaque gravée mentionne le numéro de la table, le montant de la mise minimale acceptée, et le plafond (ou mise maximale) autorisé.

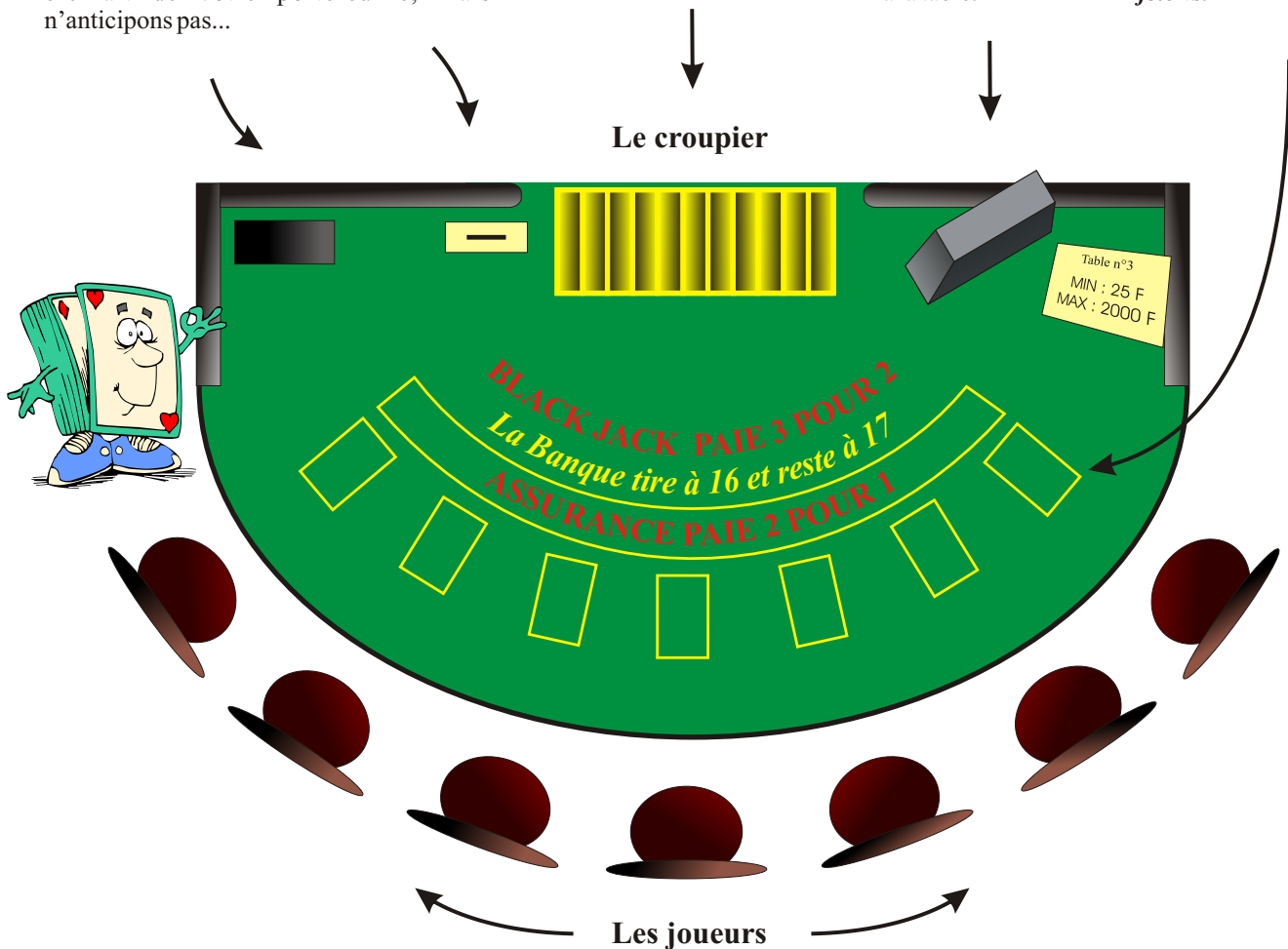
A gauche du croupier, une petite fente destinée à recevoir les pourboires des pontes.

Du même côté, une boîte verticale est destinée à recevoir les cartes ayant été distribuées aux joueurs, et ramassées par le croupier. Ces cartes même qu'il vous faudra avoir bien observées, pour le plus grand bienfait de votre portefeuille, mais n'anticipons pas...

Devant le croupier, une boîte encadrée directement dans la table et détachable contient une réserve de jetons, proportionnelle au minimum et maximum légalement admis à la table.

A droite du croupier, une boîte rectangulaire appelée un *sabot*, est destinée à recevoir les cartes qui se seront distribuées aux pontes ayant misé à la table.

Enfin, face à chaque joueur, se trouve matérialisé un emplacement rectangulaire appelé *case* sur lequel le ponte pose sa *mise*, représentée par les *jetons*.



Le croupier utilise 6 jeux de 52 cartes, soit au total 312 cartes.

Tout joueur a le droit de demander à battre les cartes, mais le croupier les bat en dernier selon une règle bien précise établie par le casino. Après les avoir coupé une première fois, il fait couper un joueur avec un *carton rouge*. Il recoupe lui-même avec un *carton bleu* et insère ensuite les 6 jeux dans le *sabot*. Le croupier enlève les 5 premières cartes qui sont dites "*brûlées*". *La partie peut ainsi commencer.*

Lors de la sortie du carton rouge, la partie sera clôturée. Le croupier battra alors à nouveau les cartes, coupera, distribuera suivant le même cérémonial.

Le BLACK JACK

Les cartes

Américaines ou Françaises, elles sont identiques aux cartes de Bridge ou de Poker, soit un jeu de 52 cartes, que l'on appelle encore *deck*.

Un *sixain* est un ensemble de 6 decks, soit $6 \times 52 = 312$ cartes.

Les cartes Américaines sont très semblables aux nôtres. La valeur faciale des cartes est d'ailleurs rigoureusement la même qu'en France. Rappelez-vous toutefois :

Roi King lettre **K**

Reine Queen lettre **Q**

Valet Jack lettre **J**

Rappelons aussi que le but du BLACK JACK est d'obtenir 21 points, ou de se rapprocher le plus possible de ce total, sans jamais le dépasser, en faisant mieux que la banque.

Chaque carte est comptée pour sa valeur faciale, indépendamment de sa couleur : pique, trèfle, carreau et coeur ne sont pas pris en considération.

Les figures et les 10 sont nommés **BÛCHES**



L'AS peut prendre la valeur **1** ou **11** suivant l'intérêt du joueur

Les figures Valet, Dame et Roi valent **10**



= 10



= 10



= 10



= 10

Les autres cartes ont leur valeur faciale



= 2



= 3



= 4



= 5



= 6



= 7



= 8



= 9

Déroulement du Jeu

Maintenant que vous avez parfaitement assimilé la valeur des cartes, il est temps de revenir à notre table.

Chaque joueur va miser des jetons sur l'emplacement matérialisé à cet effet juste en face de lui respectant le minimum et le maximum autorisé.

Un joueur peut également jouer dans **plusieurs cases** (jusqu'à 3). Un joueur peut jouer **seul** face à la banque à condition de jouer dans **au moins 2 cases**.

Rappelons que chaque joueur assis est le titulaire de la case, mais des joueurs debout peuvent également jouer dans sa case, mais **seul le titulaire décide des options de jeu**.

C'est alors, que le croupier commence la donne : il distribue une carte à chaque joueur face visible (dite *upward card*), dans le sens des aiguilles d'une montre. Il se sert en dernier, face également visible.

Il distribue ensuite, toujours dans le même sens, **une deuxième carte**, mais ne se sert pas.

Les joueurs ont donc deux cartes que l'on appelle *main* (en anglais *hand*) et la banque une.

Le croupier interroge alors chaque joueur sur ses intentions.

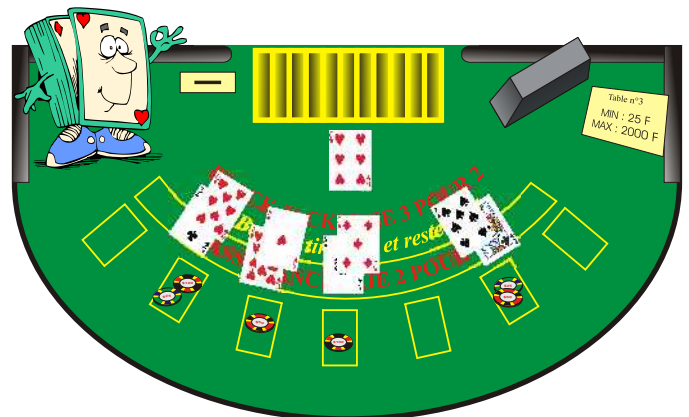
Deux possibilités : **RESTER** ou **TIRER**

Rester : signifie s'en tenir aux deux cartes obtenues et au nombre de points qu'elles totalisent.

Tirer : consiste à recevoir du croupier une ou plusieurs nouvelles cartes, dont la valeur viendra s'ajouter à celle des deux premières cartes obtenues.

Attention, s'il dépasse 21 points, il est "**mort**" : il perd sa mise que le croupier ramasse immédiatement.

Une fois que tous les joueurs sont servis, le croupier se donne sa deuxième carte et tant que le total n'est pas égal ou supérieur à 17, il s'en donne d'autres.



Il faut savoir que le joueur est libre de tirer ou non une carte après sa *main* alors que la banque a pour

OBLIGATION
de TIRER jusqu'à 16 points
et de RESTER à partir de 17.

Quand la banque dépasse 21, on dit qu'elle "**saute**" ou qu'elle "**crève**".

Dans ce cas, tous les joueurs n'ayant pas dépassés 21 gagnent.

C'est là qu'interviennent nos méthodes, pour vous aider à prendre la décision de **tirer** ou de **rester** sans prendre de risque. Car selon la première carte du croupier, il ne faudra tirer aucune carte même si vous obtenez que 12 points.

Le BLACK JACK

Le meilleur jeu possible est 21 en 2 cartes (donc dès la première main), soit une carte de valeur de 10 et un As : on dit alors qu'il y a **Black Jack !**



Les gains

Lorsque le joueur fait **Black Jack au premier tour** et que le croupier n'a ni une bûche ni un AS, le croupier paye immédiatement le joueur, car il n'a aucune chance de faire Black Jack pour une éventuelle égalité.

Le croupier compare alors son jeu avec celui des joueur RESTANT.

Son jeu est meilleur : le joueur a perdu, le croupier ramasse sa mise.

Ils sont à égalité : le croupier laisse la mise, le joueur peut la récupérer.

Son jeu est moins bon :

Le joueur a fait Black Jack : il paye 3 pour 2 (si vous misez 100 F, il vous paye 150 F + la mise)

Le joueur a un autre jeu : il paye 1 fois sa mise.

Examinons les différentes mains possibles

Main **SOFT** ou main facile :

C'est le cas où l'As peut prendre la valeur 1 ou 11 sans que le total des deux cartes dépasse 21.



Main SOFT

As + 5 = 6 ou 16

Main **HARD** ou main difficile :

Une main dont la valeur est fixe, sans crever, c'est-à-dire sans dépasser 21.

Exemple : Valet + 4 = bûche + 4 = 14.



Main HARD

Valet + 4 = 14

STIFF ou main à risque :

Toute main dont le total est compris entre 12 et 16 inclus.

Ce type de main est en effet difficile, car avec un total compris entre 12 et 16, il est facile de crever en tirant une carte supplémentaire, ce qui serait le cas en obtenant une bûche comme 3ème carte.

Imaginons, avec l'exemple ci-contre, que le joueur prenne la décision de tirer et reçoive une bûche, disons un Valet de pique. Son total passant à 16 + 10 = 26, il crève en dépassant 21. Il se trouve ainsi disqualifié d'office et perd automatiquement sa mise.



Exemple 3 : 10 + 6 = 16

Valet = 26
perdu !

Le **21 en trois cartes** ou plus :

Ce n'est certes pas le Black Jack, mais le total optimal que l'on peut obtenir. Trois cas de figure peuvent se présenter :

- Egalité avec le croupier : le joueur récupère sa mise
- Le croupier obtient Black Jack : le joueur perd sa mise, même en ayant obtenu 21 points
- Le croupier obtient moins de 21, ou crève : le joueur reçoit une fois sa mise.

Exemple, le joueur choisit l'option de tirer une carte. Supposons que la chance le favorise avec une bûche. Il totalise alors : 3 + 8 + 10 = 21.

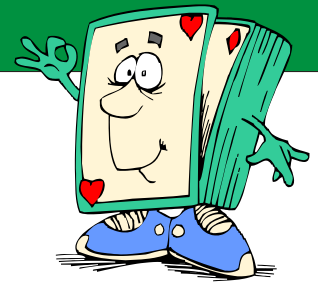


Dame = 21

**Avant d'aller jouer au Black Jack,
il vous faudra connaître les différentes techniques de jeux :**

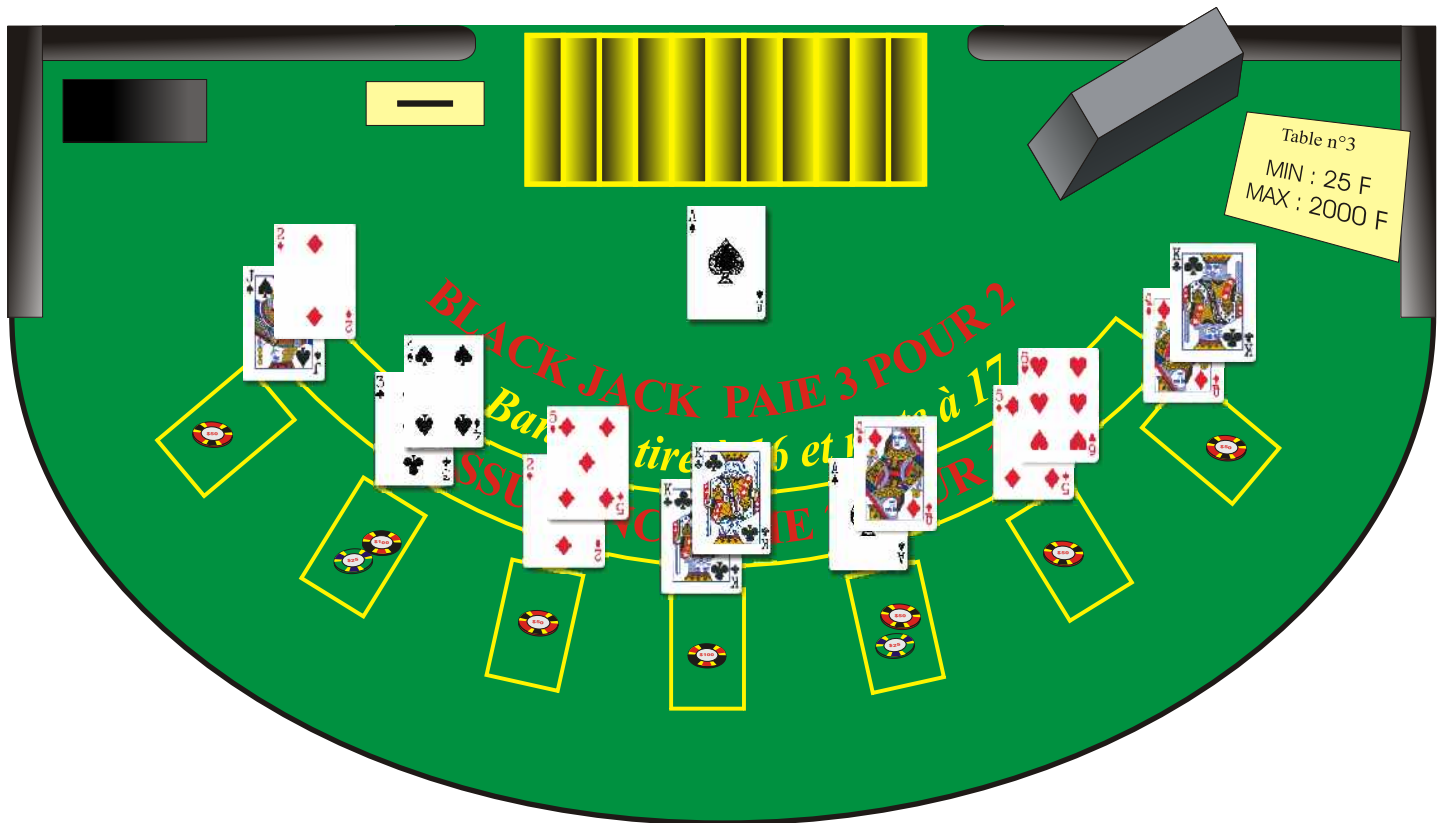
- L'option Assurance - Doubler (Doubling-Down)
- Main séparée (splitting) - Les chance du croupier
- Comptage des cartes

Le BLACK JACK



Dans cette 2ème partie de notre cours de BLACK JACK, nous allons aborder plusieurs cas de figure lors d'une partie de BLACK JACK, afin de faire un examen exhaustif des options offertes aux joueurs.

Plaçons nous en situation avec 7 pontes (joueurs) face à un croupier qui a distribué à chaque joueur tout d'abord 1 carte (ainsi qu'à lui-même, face visible), puis une seconde carte à chaque joueur.



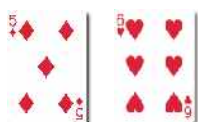
Face à un AS dans le camp du croupier :

1er ponte : 2 bûche = 20



Il a le point et il reste. C'est d'ailleurs la voie de la sagesse, car la probabilité de tirer un As est très faible pour obtenir 21.

2ème ponte : 5 + 6 = 11



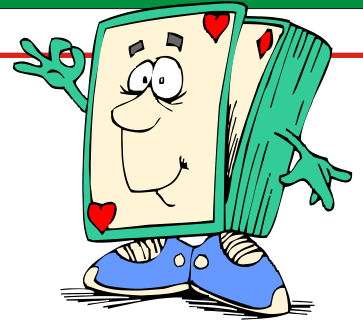
Il pourrait doubler sa mise s'il le souhaitait. Ce serait toutefois très dangereux face à une carte aussi forte que l'AS du croupier. Il peut et doit tirer. Nous verrons le pourquoi de ces décisions dans la deuxième partie de cette formation consacrée à la stratégie de base.

3ème ponte : AS + Bûche = Black Jack



Il convient d'examiner cette situation de plus près et d'envisager ici l'option Assurance.





L'option Assurance

Si la première carte du croupier est un AS, le ponté a la possibilité de s'assurer contre la banque. En effet, si le croupier tire une bûche en deuxième carte, il fait lui aussi Black Jack.

Souvenez-vous :
Assurance paie 2 pour 1

Si le ponté choisit l'assurance, il placera une deuxième mise égale à la moitié de sa première mise sur la ligne où se trouve imprimée sur le tapis de la table "Assurance paie 2 pour 1". Cette mise particulière doit être posée avant le tirage des cartes supplémentaires du croupier.

Cas n°1 : Le croupier a la chance de faire lui aussi Black Jack ; il laisse alors la mise de base car il y a égalité. Mais il doit payer l'assurance 2 pour 1. L'investissement du joueur est de 1,5. Le bénéfice net est de 1 unité.

Cas n°2 : Le croupier ne réalise pas Black Jack. Il ramasse alors la mise de l'assurance, mais il verse au ponté qui a fait Black Jack 1 fois sa mise. Là encore, l'investissement du joueur est de 1,5 et le bénéfice net est de 1 unité.

4ème ponté : 2 Bûche = 20



Il a le point et se trouve dans la même situation que le 1er ponté. Il reste.

Toutefois, il a reçu deux cartes de même valeur et identiques : 2 Rois. On dit alors que la main est une paire. Ces cartes peuvent être deux 6, deux Valets, deux As... Et dans ce cas, le joueur a la possibilité de séparer ses deux cartes. C'est l'option **splitting**, ou en bon français : **séparer les paires**.

Le joueur a alors le droit de constituer deux jeux séparés, distincts. S'il fait ce choix, il doit déposer pour ce second jeu une mise identique à celle du premier jeu, à côté de sa mise initiale. Ainsi, si la première mise est de 50 F, la seconde mise est aussi de 50 F en cas de séparation de la paire.

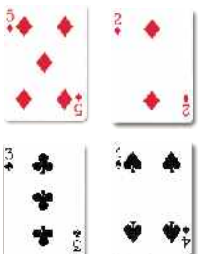
IMPORTANT

La séparation d'une paire d'As ne donne le droit de tirer qu'**une seule et unique carte** pour chacun des deux jeux ainsi constitués.

Un Black Jack obtenu après séparation d'une paire d'As n'est payé qu'**une fois la mise**.
Il est même perdant face à un Black Jack du croupier.

Mais revenons à notre 4ème ponté. Face à un As du croupier, la sagesse lui conseille de ne pas utiliser cette option *split* ou séparation de sa paire.

5ème et 6ème ponté : $5 + 2 = 7$ et $3 + 4 = 7$



Avec 7 point chacun, ils se trouvent en situation défavorable par rapport à la banque. Ces deux mains sont de type **HARD** à suivre. Ces joueurs encourent tous deux le risque de crever, c'est-à-dire de perdre.

Aussi, certains casinos, notamment aux USA, tolèrent une option dite **Surrender** : elle consiste à récupérer la moitié de sa mise, et à déclarer forfait pendant le coup. Malheureusement, cette option n'est pas à notre connaissance applicable sur le territoire français.

Donc, pas d'autre alternative pour nos deux pontés que de tirer, en espérant ne pas perdre.

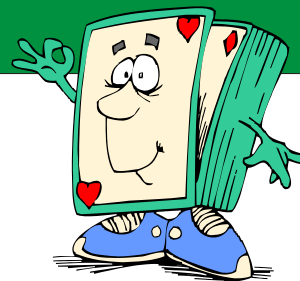
7ème ponté : Bûche + 2 = 12



Main très peu favorable s'il en est. Là encore, il s'agit d'une main **Stiff** à suivre. Le joueur doit tirer face à une forte carte dans le camp du croupier.

Notez bien qu'à aucun moment un joueur n'est obligé de tirer, et qu'il peut choisir de rester en escomptant que le croupier perde en dépassant 21.

LE BLACK JACK



Chapitre III

3ème partie de notre cours de BLACK JACK.

Nous allons dans un premier temps résumer des principales options de base et dans un deuxième temps, étudier les chances du croupier d'obtenir un total de point en fonction de sa première carte.

LES OPTIONS

TIRER une ou plusieurs cartes, en fonction de la main obtenue.

RESTER avec la main obtenu, si le croupier a de fortes chances de crever.

Doubler la mise (doubling down) avec une main de valeur 9,10 ou 11 en ne recevant alors qu'une seule nouvelle carte (placée en travers des deux premières).

Séparer les paires (splitting), auquel cas il faut doubler sa mise pour jouer deux mains distinctes.

Assurance (surtout en cas de Black Jack, obtenu face à un As du croupier)

Surrender avec une mauvaise main, si le règlement permet cette option.

LE PAIEMENT DES GAINS

Le croupier paie à égalité le joueur dont le total est **supérieur** au sien.

Il laisse la mise du joueur dont le total est **égal** au sien

Il ramasse sans scrupule la mise du joueur dont le total est **inférieur** au sien

S'il **creève** (c'est-à-dire s'il dépasse 21), le croupier paye toutes les mises encore en jeu.

Si le joueur fait Black Jack, il est payé **une fois et demi** sa mise.

Si le ponté et le croupier font les deux Black Jack : **égalité**

Si le croupier fait **seul** Black Jack, il ratisse alors toutes les mises encore en jeu sur le tapis.

RAPPEL

Black Jack = bûche + As. Donc, quatre mains possible pour avoir Black Jack :



Règle incontournable et universelle pour le croupier seulement : il doit impérativement **tirer à 16** (c'est à dire, pour tout total obtenu inférieur ou égal à 16) et **rester à 17** (c'est à dire, pour tout total obtenu égal ou supérieur à 17).

Même si le croupier dispose d'un As compté pour 11, qui lui permet d'avoir le point à 17 (par exemple : 6 + As), il lui est interdit de tirer : il doit alors stopper son tirage sans chercher à s'approcher plus près de 21.

Le BLACK JACK

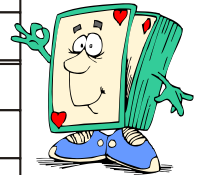
LES CHANCES DU CROUPIER

Le tableau qui suit nous montre les chances du croupier d'obtenir tel ou tel total en fonction de la première carte, reçue d'emblée à la première donne (colonne 2 : *Chance d'entrée*).

La 3ème colonne : *Point d'arrivée*, donne la probabilité moyenne pour une carte du sabot d'apparaître. Par exemple, la chance de voir apparaître un 3 est égale à $24/312$, soit $1/13 = 7,69\%$.

Les colonnes suivantes nous indiquent les probabilités d'obtenir le point ou de crever.

| Carte recue 1ère donne | Chance d'entrée (%) | Point d'arrivée (%) | | | | | | Marque le point (%) | Crève (%) |
|---------------------------|------------------------|---------------------|------|------|------|------|-----|------------------------|--------------|
| | | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | B-J | | |
| 2 | 7,7 | 14 | 13,5 | 13 | 12,5 | 12 | 0 | 65 | 35 |
| 3 | 7,7 | 13,5 | 13 | 12,5 | 12,5 | 11,5 | 0 | 63 | 37 |
| 4 | 7,7 | 13 | 12,5 | 12 | 11,5 | 11 | 0 | 59 | 41 |
| 5 | 7,7 | 12,5 | 12 | 12 | 11,5 | 11 | 0 | 59 | 41 |
| 6 | 7,7 | 16,5 | 10,5 | 10,5 | 10 | 10 | 0 | 57,5 | 42,5 |
| 7 | 7,7 | 37 | 14 | 8 | 8 | 7,5 | 0 | 74,5 | 25,5 |
| 8 | 7,7 | 13 | 36 | 13 | 7 | 7 | 0 | 76 | 24 |
| 9 | 7,7 | 12 | 12 | 35 | 12 | 6 | 0 | 77 | 23 |
| Bûches | 30,8 | 11 | 11 | 11 | 34,3 | 3,5 | 7,7 | 79 | 21 |
| As | 7,7 | 13 | 13 | 13 | 13 | 5,5 | 31 | 88,5 | 11,5 |
| Moyenne | | 14,5 | 14 | 13,5 | 18 | 7,5 | 4,5 | 72 | 28 |



Ce tableau est éloquent à plus d'un titre : nous constatons qu'en partant d'un 2, le croupier a 65 % de chance de marquer le point (donc d'obtenir 17 à 21) contre 35 % de crever.

Les chances pour lui de marquer le point s'amenuisent progressivement avec un 3, un 4, un 5, et sont au plus bas avec un 6 : juste 57,5 % de chance pour le croupier de marquer le point. Ou si vous préférez, en inversant la vapeur de notre point de vue : avec un 6 au départ, la banque a 42,5 % de chance de crever (le bonheur des uns fait le malheur des autres, et réciproquement).

A partir d'un 7, changement de programme. Cette fois, le croupier a 75 % de chance d'avoir le point et seulement 25 % de chance (ou malchance pour lui) de crever, soit 1 chance sur 4 seulement.

Ce retournement de situation caractéristique se confirme encore plus nettement avec un 8, un 9, une bûche ou un As. Avec un As comme première carte, le croupier a 9 chance sur 10 de marquer le point, donc seulement 1 chance sur 10 de crever : prudence s'impose, Mesdames et Messieurs les pontes !

Corrélativement, en tenant compte des précieuses indications fournies par ce tableau, analysons nos chances de voir le croupier crever en fonction de sa première carte.

Deux grandes familles de cartes apparaissent à la lueur du tableau :

- 1) **Les cartes faibles et très faibles**, dans l'ordre croissant : 2, 3, 4, 5, et 6 (le 6 est la carte la plus faible du tableau : elle fait crever le croupier 4 fois sur 10)
- 2) **les carte fortes ou offensives**, par ordre croissant : 7, 8, 9, 10 et As (les bûches et l'As ne font crever le croupier que 2 fois sur 10 en moyenne)

Retenons :

- 4, 5 et 6 sont **les plus mauvaises cartes** pour le croupier
- 7, 8, 9, 10 et surtout l'As sont **très favorables** au croupier



Le BLACK JACK

LA STRATEGIE DE BASE D'UN SEUL COUP D'OEIL

D'un seul coup d'oeil, en un seul tableau, vous avez l'ensemble des décisions à prendre au Black Jack, qui vous permettent de réduire l'avantage du casino à seulement environ... 1% !

C'est formidable, c'est vrai et bien pratique.

Ce tableau, c'est votre ligne de conduite, ne la quittez plus tant que vous ne la connaissez pas par coeur.

| total du joueur | carte du croupier | | | | | | | | | |
|-----------------|-------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | B | A |
| 5 à 8 | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 9 | ↗ | D | D | D | D | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 10 | D | D | D | D | D | D | D | D | ↗ | ↗ |
| 11 | D | D | D | D | D | D | D | D | ↗ | ↗ |
| 12 | ↗ | ↗ | ■ | ■ | ■ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 13 à 16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| A-2 à A-6 | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| A7 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 2-2 et 3-3 | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 6-6 | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 7-7 | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ↗ | ↗ | ↗ | ↗ |
| 8-8 | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ↗ | ↗ | ↗ |
| 9-9 | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ■ | ●● | ●● | ■ | ■ |
| A-A | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ●● | ↗ |

■ rester ↗ tirer D doubler ●● séparer