

加微信: huw7186, 領取更多百家樂技巧書籍

# 百家樂大廳



作者 Bruce





在這一系列的百家樂叢書中，我都會在每本書的開頭，張貼以下七篇簡短的文章，這些文章簡單扼要，看似閒聊，卻都是很重要的觀念。

我常常跟朋友提出「正確觀念」的警語，叮嚀大家：想跟賭場這匹巨獸搏鬥，你就必須先把自己的觀念調理清楚，不能有一絲一毫的模糊與疑慮，你一定要看透賭場真相，認清賭博原理，把每一項發生在你身上的事件，用最清晰的思考模式整理出它的來龍去脈，如此，你才有機會成為賭場的常勝軍！

絕大部分的賭客，期望以抄近路的方式尋求必勝的捷徑，這都是不實際的想法！常勝軍的身上，你看不見幸運之神的影子；長敗軍的影子，卻有著繆思的深刻鑿痕。擁有全部正確觀念的人，遇上贏局敢趁勝追擊，迅速克敵制勝；面臨厄運能沉穩以對，才能脫困而出！

這些觀念有些是老生常談，人盡皆知；有些卻容易被忽略、誤解。賭博的真相，牽一髮而動全身，賭壇的一些小小哲理，賭客往往需要用一輩子的光陰才能體會。

當你決定進入此書遨遊之前，我誠懇的邀請你暫時駐足瀏覽，這七篇分類短文或許可以在你心中投下一道燦爛的七色彩虹！





## 賭 場

1. 賭場不是發財的樂園，雖然有人把它形容成一夜致富的夢想之地，但是大部分的賭客都是失望而返。
2. 想在賭場致富不是不可能，但是你必須準備好所有的知識，一步步來，清楚所有的真相，才不會被殲滅。
3. 賭場靠數學、統計學公式賺錢，無窮盡的資金再加上川流不息的賭客，賭場事先設定好期望值，大數法則就可以幫他賺錢。
4. 賭場抓老千毫不心軟，在賭場作弊成功機會不大，不要動這種歪腦筋。
5. 不要跟荷官嘔氣，把他們當作是機器人，真看不順眼，就換張桌子。
6. 賭場抽水是應該的，沒有抽水賺得不多，抽水也不會害死賭客，只會讓你少贏一些，不要去計較甚至和荷官吵架。
7. 合法賭場公平、公正又安全，讓人賭得安心，想要賭就到這裡，別到地下賭場。
8. 不要擔心賭場用風水剋你，他沒那個能耐，不必疑神疑鬼。你看他們拈香拜佛，就當作他們也在求神保佑，求個平安。
9. 不要相信賭場被賭神踩在腳下的故事，這些都是捏造出來的，賭場不怕神只怕鬼——輸到跳樓的賭鬼。



# 賭客

1. 不要合夥賭博，賭的時候每個人都是自私鬼，合夥一定會不歡而散。
2. 想結伴同行，就挑不囉唆的朋友。輸了就來借錢的人，拒絕與其往來。
3. 新手最好不要自己硬闖，跟著老鳥走一趟，習慣賭城氣息再單飛。
4. 不可借錢賭博，也不要妄想藉賭場幫你打消外面的負債，這種心態絕對會讓你越賭越怕。
5. 賭博不是罪惡，不會賭，也不是丟臉的事，最可恨的就是亂賭又不照顧家庭的賭徒。
6. 老手的話不一定正確，用科學角度去求證，才能免受其害。「薑是老的辣」這句話不適用在賭壇，有人玩了一輩子，永遠在當傻瓜而不自知。對於老手的話，一定要保持高度求證慾望。
7. 賭博是一門藝術，也是一項精準的科學，不要相信旁門左道，要相信科學！
8. 除了二十一點可以用團隊的方式增加勝算，其他都不行。自己玩，不要相信他人的團隊戰果有多輝煌。
9. 最後一點，也是最重要的一點：賭博可以是一項高尚的行為，只要你能理性地賭，就是在從事一項有智慧的投資。







## 賭 本

1. 賭本不足，足以釀成災難，沒有精確規劃賭資的人通常都會落荒而逃。
2. 賭本不必多，小額投注如果懂得利用加碼原理，照樣可以大贏，不必羨慕別人賭得大，他們冒的風險比你高，容易陣亡。
3. 旅費一定要和賭資分開管理，混在一起容易打亂全部過程。
4. 除非你是賭城居民，可以散步到賭場玩幾把，否則不要玩二十塊。
5. 不要被賭場榨得精光，兩手空空回來，會讓你下一趟很難啟程。



## 百家樂的真相

1. 「莊」會比「閒」多出現幾次，不過卻必須進行無窮多的牌局才會明顯。
2. 每次「莊」、「閒」出現的機率都是一樣，不管前面幾次、幾十次、幾百次、幾千次……出現什麼令人不敢置信的怪局，下一次，沒有例外，依然是不出「莊」就出「閒」。
3. 不要理會前面的出牌結果，不要算牌，不要理會趨勢圖、曲線圖。「百家樂無法算牌」，這句話很難被接受，但是，你不能對這句話嗤之以鼻，相反地，你必須以嚴肅的心態去求證。
4. 「和」不值得投注，把它禮讓給偶爾到此一遊的觀光客。
5. 百家樂的領域裡，只有令荷官心生佩服、津津樂道的聰明玩家，沒有令賭場聞之喪膽的賭神，不要聽信那些神話！
6. 全程買「閒」可免抽水5%，這種玩法並無錯誤。
7. 全程買「莊」雖被抽水5%，但是不會影響戰果。
8. 在家做實驗，只能當作是熟悉投注技巧，到時不會亂了手腳，不要認為在家從沒碰過的怪局，在賭場當然也不會無緣無故找上你。
9. 百家樂無法用電腦算出穩贏的公式，不如專心規劃自己的投注技巧。
10. 百家樂雖不比二十一點可以算牌，但是聰明的玩法仍然可以讓賭客經常吃香喝辣（雖然也有吃驚的時候）。







## 坐上賭桌

1. 不要和別人交談，除非是荷官開金口問你，其餘的時間都以點頭搖頭回答，能讓人當你是啞巴更好。
2. 碰到令你火冒三丈的荷官，換張桌子，繼續剛才的賭局。
3. 不賭的時候不要流連在賭場裡，在那邊晃來晃去，不會讓你領悟出更高明的賭技。出去走走，融入當地的生活文化，會讓你對賭場有另外一種不同的感受。
4. 設定停損點，一旦到了停損點，立刻走人。
5. 不要去碰高賠率的賭注，只有一賠一的投注才有可能贏錢。
6. 碰到同桌惡客活像兇神惡煞，不如換張桌子繼續剛才的賭局，跟這種人同桌賭錢，你會覺得自己很沒品味。



# 賭技

1. 每個人都有自己認可的賭技，一旦成型就會急於衝進賭場，忘了重複檢驗的重要性。而檢驗必須攤在科學的桌上才算數，才有價值。
2. 不要相信運氣，運氣是妖魅是魔女，它只會把你帶進地獄。相信科學！只有遵照科學的腳步去賭，你才能步入坦途。
3. 事先做好精準的規劃，每一注、每一局、每一場、每一天、每一趟，不管如不如意，都必須按照既定腳步走下去，不可心存僥倖。胡亂更改，只會讓你成了炮灰。
4. 顯示在牌桌上的紀錄沒有參考價值，瞧都不必瞧它一眼，那些紀錄馬上就會被後面的牌局淹沒，變得無關緊要。
5. 賭客的報酬率在正常情況下並不高，長期用平注的方式，即使洪福齊天也撈不到好處，一定要在適當時機加碼，成功就大撈一票，不成功再退守。
6. 加碼的時機「一定要規格化」，不能憑感覺、靠運氣，應用數學的方法規劃加碼的要領。
7. 短期規律是害人精，不要被騙，每次莊、閒都是機會均等，沒有例外。
8. 把排列組合的觀念建立在腦海中，把投注腳步規劃在排列組合裡。不要隨心所欲，玩到第幾次會面對幾種組合，一定要清楚。
9. 懂數學的專家不一定就是高明的賭客，向他們請教如何賭才會贏，他會告訴你：我也常常在輸錢。







## 離場休息

1. 輸，不要當成世界末日，賭，沒有穩贏不輸的道理，能接受輸的打擊才能痛痛快快迎接贏的喜悅。
2. 風月場合是否不宜，自己決定，不必太忌諱，沾上女色不一定會讓你一路倒楣。但是，賭的時候，千萬不要讓她坐在你的大腿上，也不要叫她挨在你身旁。這樣子賭你還會贏的話，我幫你們跑腿，當奴才使喚。
3. 不要理會那些幫你出主意的好心人，騙徒最喜歡在賭城扮演聖誕老公公。在賭城除了荷官和商店，沒有人可以打你荷包的主意。
4. 離開賭城，很少有人會承認自己輸得很難看，所以不要聽信他人輝煌的戰績。贏得多的人通常都不敢露相，比輸的人更謙虛。
5. 輸錢不是因為賭具和荷官跟你作對，是你自己猜錯邊，不要把責任推給無辜。
6. 贏來的錢除了留一些犒賞自己，大部分的錢都要轉投資到你熟悉的經濟領域，如：股票、黃金……，等下次進場把它們調出來，你會比別人更容易贏。
7. 不管輸贏都要吃得飽、睡得好，這一點如果做不到，就乖乖待在家裡、少去賭城，因為你很難贏錢。



## 序言

「百家樂入門」一書於二〇〇四年二月份由台灣「稻田出版社」發行，銷售期間我收到不少華人朋友的來信。來信中有令我動容的肯定和稱譽，也有人提出讓我再三沉吟、反覆推敲的新穎見解。當然，催促「Bruce百家樂叢書系列第二集」的摯情鼓勵亦是鞭策我落紙運筆，再次透過文字跟大家相知相遇的最大驅動力量。

由於這段時間我都埋首於其他著作，所以也只能簡要回函，無法一一詳加解答讀者所提出的問題，在此向所有朋友致上深深歉意！

來信中，幾乎都會針對「百家樂入門」中若干無法深切體會的細節和我交換意見。有些讀者細心的程度讓我擊節讚嘆，深感受益良多，真可謂是：四海皆英雄，賭國多良駿！

這本「Bruce百家樂叢書系列第二集」我將會進一步跟各位一起討論更深邃的觀念和更細膩的技巧。書中絕大部分內容都是這幾年我在網路所發表的文章，我把它們篩選、串聯，再融合這段期間讀者對我所提問的疑惑，綜整貫串。感謝台北市讀者「夏大哥」的神來之筆，二〇〇四年四月時他就已預先為第二集取了一個擲地有聲、立定乾坤的名號——「百家樂大廳」！

文字，只能架設觀念的橋樑，嘗試引領大家進入正確的途徑，對於旁枝末節的細微之處卻往往無法盡情交代。尤其是攸關百家樂經營過程的折衝轉圜更是牽連深廣，有些細節





最好是當面溝通才能克盡其功，單是靠文字解說容易挂一漏萬。

有讀者建議我撥時間出面和大家相聚，大夥面對面，將所有疑惑一次攤開，一併解決。對於這頗有創意的見解我也只能跟大家再次說聲抱歉。目前我手中的稿件超過百萬字，橫跨博奕、股市投資、交際舞、文學創作四個領域，這些都是我一輩子的最愛，也是急於付之文字的心靈寄託。進度如能順利，我會儘快在二〇〇五年撥出時間，主動邀約大家，或是台灣或是珠江口，甚至遠赴星馬。我們可以齊聚一堂，或是拍案驚喜於因腦力激盪而迸出的種種盲點，或是面紅耳赤地爭論每一項己身獨到的見解。也許就如我在「百家樂入門」書中所說的：賭法、觀點如果兩相正確，異中取同的交集點，就有可能琢磨出令賭場感到刺眼的瑰麗光芒。

在「百家樂大廳」一書開頭，我還是要很誠懇地跟大家說句真心話：我並不是百家樂領域中百戰百勝的賭神！我只是一位能以百分之百清晰、絕不含糊的邏輯探索百家樂致勝之道的「理性賭客」。有些讀者幾乎把我定位成「傳奇人物」，來信中溢美之詞令我難以消受，誠惶誠恐之餘，藉由此書說聲「謝謝！」和「不敢當！」。

沒有任何神祕色彩，沒有讓賭場聞之色變的名號，我和大家一樣，都只是百家樂賭桌旁的戰士。我，能悠遊於此；你，想必也能馳騁萬里！





## Bruce 的賭場心得

3

賭場

4

賭客

5

賭本

6

百家樂的真相

7

坐上賭桌

8

賭技

9

離場休息

10



## 序言

11

## 第一章 測試一下，看看你是否適合玩百家樂

17



第一節

19

第二節

20

第三節

21

第四節

21





## 第二章 機率的問題

23

百家樂為何無法算牌？ 24

百家樂為何不能靠「路」、「線圖」增加勝算？

25

排列組合 31

切割成「五次一小局，二十次一大局」 42

## 第三章 讓我們來探索若干 常見的投注方法

47

一、Grade-up 49

二、Delete 68

三、Confirm-ratio 70

四、Martingale 的陷阱 73

五、Double-up 76

## 第四章 讓我們再來探索 一些觀念

79

輸進贏退，錯得離譜！ 80

顯示在牌桌上前幾次的結果你該如何看待？ 81

最大和最小的投注額該如何設定？ 84

合夥好嗎？ 85



|                  |     |
|------------------|-----|
| 不要花錢去購買任何投注程式    | 88  |
| 玄學對賭客有害無益        | 90  |
| 在賭城，不要把自己搞得像落魄旅客 | 92  |
| 在家你是如何做實驗？       | 93  |
| 補救與淹沒            | 95  |
| 賭場有輸到難看的時候嗎？     | 99  |
| 金錢在賭場的身分         | 100 |
| 賭具和荷官為何老是和我作對？   | 103 |
| 哪些賭客最受賭場歡迎？      | 105 |
| 贏錢時要如何處理？        | 107 |
| 不要被賭場榨得精光        | 108 |

## 第五章 你一定要認真看待 報酬率的真相 113

|                |     |
|----------------|-----|
| 你一定要認真看待報酬率的真相 | 114 |
|----------------|-----|

## 第六章 再談談加碼和減碼 121

|        |     |
|--------|-----|
| 加碼！加碼！ | 122 |
|--------|-----|

## 第七章 鎖住贏利 127

|      |     |
|------|-----|
| 鎖住贏利 | 128 |
|------|-----|



Chapter 1

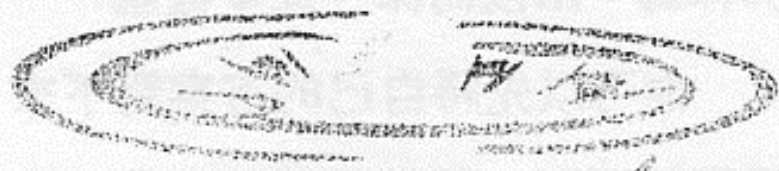


# 第一章

測試一下，

看看你是否

適合玩百家樂







贏家的特質往往會流露在每一個細節。相對的，一些我們所忽略的旁枝末節，常會印證出自己不適合在此生存的殘酷事實。

一位玩家從出發前的準備工作、心態的折衝調適、面對賭局的臨場反應，以及偃旗息鼓之後的收心意念，每一階段的任何細節都足以彰顯出玩家的致命弱點。這些看似不痛不癢的行為舉止其實都是明確指標，它們往往會披露出賭客的要害，冷酷地宣告我們不適合征戰於此的強悍律令。

我根據多年的觀察，把一些贏家的特質以測驗題的方式呈現出來。大家可以利用這些問題檢視一下，看看自己是否有一些積習難改的毛病而不知？

我把這些測驗題分成四個章節，每個章節都各有其特色及意義，可以分類突顯出贏家特質的各個環節。我們也可以解釋為：由淺而深，逐步檢視。

你可以先將自己的答案寫下來（當然我得交代一下：不要模稜兩可，請精確回答！），我們不打分數，不必硬性宣判，也沒有提供「標準答案」，只希望各位可透過文中的敘述檢驗自己的「贏家特質」。你可以找幾個朋友共同討論，大夥一起辯證觀念上的落差，進而映照出過去所犯的錯誤和檢視自己走過的冤枉路。



## 第一節

1. 你是否會因為想節省開銷，不住飯店而投宿在便宜的小旅社？
2. 你是否因為賭資不足，而找幾位朋友湊足了錢，大家合夥前進賭城？
3. 每次前進賭城，你所準備的賭資額度是否都會事先規劃清楚？
4. 每次前進賭城，你是否會先祈求神祇、神通力量助你此行順利？
5. 你會借錢到賭場，打算贏錢後再還債嗎？
6. 出發前，你是否預定此行一定要贏多少錢才回家？
7. 你會把賭資跟旅費、餐飲費、住宿費分開保管嗎？
8. 這次打算去幾天，每天玩多久、玩幾次，你是否有事先規劃？
9. 貼身衣物，如：刮鬍刀、毛巾、應急藥品……等等，你是否在家就已準備妥當？
10. 進了飯店，你是否會先小憩一下再出門應戰？





## 第二節

1. 進場後，你會先到每張賭桌瞧瞧前面開過的紀錄嗎？
2. 你會刻意去找荷官被賭客圍剿，賭場正輸得一塌糊塗的賭桌嗎？
3. 你是否比較喜歡人潮稀少的角落，習慣清靜一點的賭桌？
4. 坐上賭桌，你是否喜歡找人東拉西扯？說個不停？
5. 連輸幾次你是否會暫停一下，等到不喜歡的牌局停止後再下注？
6. 連開十次「莊」之後，後面幾次的投注你是否會偏愛「閒」？
7. 你是否常會跟荷官起衝突？或是荷官經常糾正你的行為，對你不耐煩？
8. 你經常買「和」嗎？如果「和」一直不出現，你會動心嗎？
9. 你會後悔剛剛那一把下錯邊，或是因為臨時更改而多輸了一次？
10. 輸到只剩一些小籌碼，你會再賭一把，把所剩的籌碼一次丟下去嗎？



## 第三節

1. 你是否常假想自己贏了堆積如山的籌碼，使同桌賭客露出羨慕的眼神？
2. 有人對你推銷、介紹某種投注程式，你會動心想一瞧究竟嗎？
3. 不賭，休息時，你會不會又逛進賭場，東瞧瞧、西看看？
4. 大贏一場，你會大肆採購或是大吃大喝一頓嗎？
5. 你相信有傳奇的百家樂賭神嗎？只是這些人不願露臉？
6. 你相信有朝一日賭客能利用電腦擊敗賭場，只是這些公式還未被找出？
7. 自己的錢輸光，你是否曾向同行的朋友借籌碼，再賭幾把？
8. 你是否會設定「贏到多少錢」就暫時離場休息？
9. 你是否會設定「輸到多少錢」就暫時離場休息？
10. 你是否會先打聽一下，如何在賭城將贏來的錢匯回家？

## 第四節

1. 除了上賭城，你是否還規劃其他投資管道？如：股票、期





貨、外匯……等等？

2. 你會保留賭桌上的實戰紀錄，回家後再檢討一次過程中是否有犯錯？
3. 你是否會一有空檔就想往賭城跑？
4. 週遭親朋好友是不是都知道你長年都在賭城「玩錢」？
5. 你會買有關賭博的書籍來研究、閱讀嗎？
6. 你相信所有賭戲都是機率在運作、主導，和賭運無關嗎？
7. 常去的賭城，你是否會在休息時外出認識當地的人，並熟悉當地的街道、風景區？
8. 你相信熟悉各種賭戲的人比專精單一賭戲的人更容易贏嗎？
9. 你相信職業玩家不是靠大額賭注，而是靠長期小額穩定經營才贏過賭場嗎？
10. 你相信澳門金沙賭場剛開幕時，四天內被老千贏走 2700 萬港幣的報導嗎？



offer 2

# 機率的問題







## 百家樂為何無法算牌？

我曾在網路和多位網友討論過百家樂的算牌機率，雖然我一再強調「百家樂無法利用算牌原理增加勝算」，但是很多人對這個問題一直抱著「不死心」的高度興趣，有人堅持威力強大的電腦一定能找出破解之道，唉！只可惜賭場不肯讓賭客把電腦搬進去，否則，賭場就慘了！

「百家樂入門」一書中我曾提出「六副牌與八副牌」的組合數，那些如同天文數字的組合數各位可以參閱「百家樂入門」第 50、51 頁。現在我用一個簡單的數據來說明，透過這個簡單的樣本數，希望能讓各位立即明瞭為何百家樂無法算牌？更期盼大家能「從此拋棄算牌這門毫無意義的功課」。

假設牌盒內只剩下 6 張牌，依百家樂補牌規則只能再玩一次。假設荷官「大發慈悲」，把這 6 張牌的面值都翻出來給賭客看得一清二楚，賭客可以拿筆記下來。經過徹底洗牌，如果這 6 張牌不是同一面值（同一面值開出來不是和就是對子），這 6 張牌會有多少種變化？答案是：720 種！

$$\text{公式：} 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = 720$$



6張牌統統翻出來讓大家看，絕不作弊，經過徹底洗牌，只玩一次，就會有720種變化；如果想玩兩次就需要12張牌，照樣統統讓你看，隨你記下來（把電腦搬進來都沒關係！），那麼這12張牌會有多少種變化？答案是：4億7千9百萬種！

$$\begin{aligned} \text{公式：} & 12 \times 11 \times 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 \\ & = 479001600 \end{aligned}$$

每張牌的面值都直接一覽無遺，簡單的6張牌，只玩一次，都已經產生這麼複雜的變化，更何況撲克牌的點數是從0到9，如果再把「隨機抽出6張牌的機率」計算進去，照樣先讓賭客知道這6張牌的面值，那麼組合數會有多複雜？我認為不必再費神計算，因為那對我們來說已經毫無意義了！

放棄算牌的功課吧，專心於賭注的規劃你才能成為贏家！

## 百家樂為何不能靠「路」、 「線圖」增加勝算？

既然無法利用算牌增加勝算，那麼我們根據前面出牌的





結果或是點數，畫出線圖找趨勢，預測後續牌局的發展，是否就能多贏幾次？答案只有一個：不必浪費精神！

在此先說明一下，廣東人習慣稱「寫路」，台灣人稱之為「線圖」，和我書中常提及的「短期規律」其實都是相同的，只是說法不同而已。

「百家樂入門」第 61、62 頁「短期規律」一文中我只簡單交代短期規律、線圖的荒謬思維，現在我再把這個迷惑大多數玩家的「主流技巧」詳細說明一次。

以下這段文字取材於「百家樂入門」第 61、62 頁「短期規律」其中一小段。

『眼前連續十次莊，難道就不能把它當成前一億次的一小部分嗎？說不定這十次就是前一億次拖延下來的樣本數（賭局）。那麼，把它當成後面一億次的開頭又有什麼不對？或者前五次莊是前面一億次的結尾，後面這五次莊才是接下來一億次的開頭，或者……』

或者你會言之鑿鑿，你收集的紀錄經常很邪門地幫上忙，幫你大贏一場！規律的尾巴已被抓住，破解之道近在眼前。偶爾幫上忙？話是沒錯，問題是你實驗過幾次？有沒有一億次以上？成功的機率有沒有大到讓你每次出手都篤定於心，沒有任何焦慮？我知道，你一定無法回答這個問題！成功的



現在我用一些具體的數字詳細解說一次。我分別利用「機率」和「短期規律」兩個觀點來解釋如下。

### 首先由「機率」角度解釋

假設我們遇見連開十次莊（誰都知道這不是新鮮事，賭場隨便走走就知道），以機率來說就是  $1/1024$ ，乍看之下會讓人覺得不可思議，當然大家習慣把它當成「怪局」。這時我們通常會認為：1024次才會出現一次這種情況，今天讓我遇上簡直就是奇蹟。所以，第11次如果再出現「莊」那才奇怪了！因為連續11次「莊」的機率就變成  $1/2048$ ，豈不更離譜了？哪有可能這麼神奇？2048次才會出現的機率哪有可能讓我遇上？於是很多人在第11次就傾向投注閒（就算是有少數人投注莊，也不敢大膽投注）。

第11次敢投注「莊」的人明顯縮手了。接著牌局一開，果真是「閒」！眾人齊聲歡呼，這時我們經常會認為：果然  $1/2048$  的機率不太容易碰上！

但是，有誰能解釋「連續11次莊」和「10莊1閒」差異何在？「連續11次莊」的機率是  $1/2048$ ，「10莊1閒」的機率難道就不是  $1/2048$ ？在排列組合中，這兩種排列方式都是





包含在 2048 種組合的其中一組，差異在哪？就只有在第 11 次的莊與閒而已。所以，第 11 次還是很公平，莊與閒各佔一半的機會。也就是說：「連續 11 次莊」和「10 莊 1 閒」出現的機率都是相同。

請確記一點：(BBBBBBBBBBB) 和 (BBBBBBBBBBBP) 兩種組合出現的機率都是  $1/2048$ 。

我們再來假設：這張賭桌已經擺在大廳一年了（我採用比較保守的數字，一年就好！），一天只開八個鐘頭（還是用最保守的數據）。依進度來說，這張賭桌至少已經開過大約  $20 \times 8 \times 365 = 58400$  次的牌局。

58400 次，那麼這一段 (BBBBBBBBBBB) 也只不過是其中微不足道的一小段而已。這些 (BBBBBBBBBBB) 你可以把它當成是前面 58400 次的最後 10 次，難道就不能把它當成是接下來一年，另一個 58400 次的開頭？你該如何分際，又該如何精準界定它的範疇？

或者，你也可以將前面 5 次莊 (BBBBB) 視為 58400 次的最後 5 次，後面 5 次莊則當成接下來一年的牌局 (58400 次) 的開頭，那麼，接下來一年的牌局預定要進行 58400 次，剛開始就連開 5 次莊又有何稀奇？那又有什麼參考價值？

再把它分得細一點：這一段 (BBBBBBBBBBB) 說不定還



可解釋為：「前面 9 次是前一年的結尾，最後一次才是下一年的開頭。」，那麼你的機率觀點又該如何運作？

純粹是看你如何看待這一段（BBBBBBBBBB），你可以解釋為難得一見的怪局，也可以視之為毫無意義的一小段落，是這個賭桌漫長無邊的賭局中任你解讀的小小插曲。

以趨勢來畫出線圖（短期規律），其荒謬程度亦然

（BBBBBBBBBB）出現時，你會在第幾次才開始認定 B 會一直出現？最起碼也應該是在第三次（BBB）以後吧？那麼後續 7 次（BBBBBBB）只要其中一次變動就「破局」了。

（PBBBBBB）（BPBBBBB）（BBPBBBB）（BBBPBBB）

這四組的差異都只是一次，BPB 穿插在內，後續牌局照樣是要連開三次 B 你才確定會「連出」，那麼這線圖又亂成一團了，接下來你又該如何修正？

我們再來談談「啪啪吃」：莊與閒以「集團現象」輪流出現，並且接連持續好幾次。如：BBBBBPPP，這時很多人會一廂情願認定「啪啪吃」已經出現了，下一次如果出現 B，形成 BBBBPPPB。那麼接下來有人會認定 B 會接連出現，形成 BBBBPPPB BBB。







這種線圖最容易上手了，連「功力」最淺的賭客都能跟著走，開莊買莊、開閒就買閒，一路跟下去，一直跟到出現亂局為止。我知道賭場裏很多人喜歡用這種「懶人」方式玩下去，效果如何？我不予置評，我只肯定告訴你：猜中的機率永遠都是  $1/2$ 。

BBBBBPPPBBBB 看來很有規律。但是，現在我們只要把其中一個轉換一下，就可以讓它變成很難找到規律的亂局。

(BBBBBPPPBBBB) (BBBBBPPPBPBB)

(BBBBBPPPBBPB) (BBBBBPPPBBBBP)

上面四組（每組都是 12 次）是不是看來都非常相似？每組的差異都只是一個牌局而已。但是，如果想把它套入任何線圖，它們就可以出現南轅北轍、五花八門的見解，每個人都能畫出各式各樣的線圖，任由你去發明、創作，再加上天馬行空的幻想，想畫出成千上萬的線圖都不成問題。

12 次開牌過程中，只要一次的結果變動就可以打亂所有的流程，那麼，我們絞盡腦汁創造各種線圖又有何用？花費這麼大的功夫，卻只是想「預測」下一次是莊還是閒？那倒不如丟銅板，讓正反面告訴我們還比較輕鬆？

這四組同樣都是只更動其中一個，就可以讓任何線圖產



生「大震盪」，可以讓你畫的線圖突然出現反轉、矛盾。不管你是預測單跳、兩跳、啪啪吃，都沒有固定的精準度足以發揮預測的功能。

不管是運用何種技巧、理論、學問、邏輯、創意……，我們都無法利用過去的紀錄來預測後續牌局的趨勢，一切依然停留在一個顛撲不破的真理：百家樂每次開牌，莊與閒出現的機率都是  $1/2$ ，不管前面的走勢如何怪異或是出奇穩定，都無法影響下一次的結果！

預測後面的牌局只會把你捲入更深的漩渦，讓你身陷難以擺脫的古怪暗流。百家樂玩家只有利用「切割賭局」和「籌碼調配」，再加上「正確的鎖住贏利」才能成為贏家。這三項贏家必備的修持，我將會在後續的內容一一跟各位探討，請大家多花點心思詳細體會。

## 排列組合

在這一系列百家樂叢書中，我個人認為「排列組合」是每位讀者一定要多花點心神去體會的單元。這個觀念很少有人認真去探討，能夠完全認同的人更是鳳毛麟角，嗤之以鼻的顯然佔了絕大多數！







在「百家樂入門」一書中我只是簡單提出「排列組合」的觀念跟大家分享（第57~60頁），現在讓我們再來深入探討這門每個百家樂玩家都不可輕忽的重要觀念。為求完整，部分內容和「百家樂入門」有若干重複之處，請大家耐心看下去。

「每玩5次，你一定會遇到這32種組合中的其中一種。」、「每玩6次，你一定會遇到這64種組合中的其中一種。」這個觀念，坦白說，很難讓人聽得進去，尤其是久經沙場的戰將，更是容易把這當成是笑話。但是，我奉勸各位不要把它當成是笑話，多看它幾眼，不要忽視它的存在！

在賭博的領域之中，凡是提到有關數學或是統計學的東西，就有可能立刻被一腳踢開，這些東西無趣又煩人，比起其他五花八門的賭博學問，簡直就好比聖詩和搖滾歌曲，一個讓人打盹，一個令人振奮。

排列組合是我和賭友談論百家樂的時候最常被嘲笑的話題。這些人玩了一輩子的百家樂，個個自稱賭神，對排列組合卻毫無觀念。每當我提出這個問題，從來沒有人會當一回事，客氣一點的還會叉開話題，不忍傷到我的自尊；不客氣的當場就羞辱一番，順便消遣一下：把書本中的玩意帶進賭場，難不成是要考大學？



……等等趣味性較高的理論，市面上所見有關百家樂書籍也都是著墨於此，肯提出「排列組合」的，這倒是頭一次。我現在誠懇地邀請各位進入這個新鮮的話題！希望能在此章中吸引你的目光，引起你的興趣，進而喚起你對排列組合的重視！

爲何會有「排列組合」？

百家樂是一種「莊」與「閒」兩面的賭局，它就跟我們丟銅板猜正反面的遊戲一樣，每丟 1 次就會有 2 種可能，（正、反），丟 2 次就有 4 種可能（正正、正反、反正、反反），當我們丟 5 次就會出現 32 種組合，6 次有 64 種，7 次有 128 種，8 次有 256 種，9 次有 512 種（那些表格見「百家樂入門」的附錄部分）。

每局玩 2 次你會面臨  $2$  的  $2$  次方 = 4 種排列組合

每局玩 3 次你會面臨  $2$  的  $3$  次方 = 8 種排列組合

每局玩 4 次你會面臨  $2$  的  $4$  次方 = 16 種排列組合

每局玩 5 次你會面臨  $2$  的  $5$  次方 = 32 種排列組合

每局玩 6 次你會面臨  $2$  的  $6$  次方 = 64 種排列組合

每局玩 7 次你會面臨  $2$  的  $7$  次方 = 128 種排列組合





每局玩 8 次你會面臨 2 的 8 次方 = 256 種排列組合

每局玩 9 次你會面臨 2 的 9 次方 = 512 種排列組合

看起來很奇怪吧！百家樂怎麼會有這種怪裡怪氣的玩意？

這些玩意有用嗎？我可以果斷向你聲明：絕對有用！而且用處可大得很，它可以改變你對百家樂的種種錯誤觀點，可以讓你在擬定戰術時更趨近於完美，說句箴言：只要你肯認同排列組合的觀念，你的賭技一定會更上一層樓。

### 「排列組合」的重要性

丟擲銅板時，「正」、「反」兩面會出現以上的排列組合，這道理並不難懂，也很容易被認同、接受。但是，同樣只會出現「莊」、「閒」兩種情況（「和」我們不列入考慮），一玩起百家樂，大家又把排列組合丟到一旁，很少人願意接受「每玩 5 次，你一定會遇到這 32 種組合中的其中一種。」這個事實。

於是，五花八門的曲線圖、寫路、算牌充斥在這個領域之中，一坐上賭桌，投注的次數忽長忽短，毫無章法，這種玩法無法控制風險，往往在局勢不利時，突然發現手中籌碼已經無法挽回殘局，轉眼就莫名其妙地被殲滅。

如果你能認同排列組合的觀念，認清「每玩 5 次，我一



定會遇到這 32 種組合中的其中一種。」就能把風險控管在一定的範圍之內。

原因何在？

最糟糕的情況你已經事先有了心理準備（比如說：連輸五次）；最好的狀況早已了然於心（比如說：連贏五次），那麼你就有能力擬定出一套「獲利最高，風險最小」的投注技巧。

所有的投注腳步都在事前的規劃之中，運氣不佳，損失不會無限擴大；局勢一但有利，只要贏了錢，你就比別人更清楚加碼的「正確力道」。該大幅度加碼就不縮手，因為你已事先安排好後面 5 次的；如果只能小額加碼，你絕不會作過度的冒險，因為你已清楚後面 5 次如果加碼未成功必須面臨的損失。一旦加碼成功，此時的獲利總是三級跳；縱使失敗獲利仍可保留，不至於突然大失血，淪為一路挨打的窘境，接下來依然可以按照既定投注方式，再度氣定神閒進行下一個小局（五次）的賭注。

為何我會建議「五次為一小局」？因為「五次為一小局」共有 32 種組合，正好適合設計出安全穩當的賭法，它的道理在「百家樂入門」的第 77、78 頁有詳細的解釋，在此我就不





再累訴。

丟棄算牌、趨勢、畫曲線的玩法！

「有規律可循！規律一但出現，就是加碼的時機！」這是大家比較能接受的賭法，在「比大小」的賭桌旁，這種說法也得到較多的認同。很少賭客能將「排列組合」的觀念納入自己的投注方式，觀念一但偏差，腳步就很難穩健。

百家樂和比大小一樣，都無法計算出下一注的「機會與命運」，規律只是玩家的幻想，每次的結局都是「獨立事件」，不是大就是小；不出莊就出閒，正反兩面的遊戲，你只有以「排列組合」的觀念才能為自己設計出一套進可攻、退可守的高明賭技！

### 排列組合與加碼

排列組合的觀念在執行加碼時更是不可或缺！我敢說絕大部分的百家樂玩家無法長期存活最大的致命傷就是：他們沒有利用排列組合的觀念設計出一套穩定的加碼方式。在贏到某一階段時該如何往上攻？很多人往往只憑個人的認知，加碼的次數忽長忽短，投入金額不穩定，時而暴衝、時而畏縮。縱使偶爾僥倖過關、豐收離場，但是被賭場回刺一槍的



如果你能利用排列組合規劃「加碼的額度」，那麼像這種「五次為一小局」的投注更是可以擬定出一套「獲利最高，風險最小」的技巧。運氣不佳，頂多是小有損失；局勢一但有利，獲利卻是三級跳，可以迅速站穩腳步，接下來賭場就很難贏你了。

這方面的問題必須用實際的數據才能交代清楚，我在「百家樂入門」一書中規劃出「從二星級到八星級」各種等級的加碼方式，運用排列組合的觀念設計出「正確的加碼手法」，各位必須參考那些表格，透過數據的解說，一定能讓你更了解「排列組合」觀念運用在「加碼的額度」的奧妙之處！

請接受我的建議：如果你沒有「排列組合」的觀念，最好不要隨便加碼，你會發現那只是飛蛾撲火，大部分的時間都是在自取滅亡。

#### 實例解說：

現在我以 10 個樣本數（玩 10 次）為例，我們來體會一下排列組合對玩家的意義。

假設我們遇見連續五次莊：BBBBB

這時每一位玩家都會對下一次的出牌作出不同的推測：







甲：連出五次莊了，下一次閒的機率較大，因為連出六次的機會不大。

乙：一直在出莊，可見莊帶有「強度」，會連續出現，第六次莊的機會比較大。

丙：連出五次，接下來應該是單跳或是兩跳。

丁：等莊不再出現，閒一旦出來，就可以多買幾次閒，因為輪到閒要出頭了。

我舉出這四種不同的見解，身處賭桌旁的你，是不是也常有類似這種看法？

一定有的！很少有人能不根據前面的出牌來預測後面的賭局，我們會被它迷惑，被其引誘，當「強度」出現，有時會讓人瘋狂下注，悲劇與喜劇也多是在這一線之隔！

現在我再假設，連出五次莊之後，又連續出了五次莊（老手都知道，這是常有的事）：BBBBBBBBBB。連續10次莊，這時候就有人開始咒罵，有人歡呼，有人呻吟，有人悲鳴！

賭客的投注腳步最容易被這種怪局左右了，「連出」時是如此，「單跳」時也是如此，一旦出現極端（有人稱之為規律）的牌局，很多人會被牽著鼻子走，一廂情願地認定「該輪到賭場倒楣了！」這時投注腳步就開始凌亂了，忽而狂賭，時而縮手，到最後黯然離場，還不是發覺牌局並不一定按照



現在我們把「排列組合」的觀念全盤移植進來：五次當成是一小局，那麼，你每玩五次「就會碰上這 32 種組合中的其中一組」。看看是否能改變大家對趨勢、走向的觀感？

前面五次BBBBB，以機率來說，是  $1/32$  的機會，接下來的五次我們就必須「單獨看待它」，再度出現BBBBB的機會一樣是  $1/32$ 。當然，出現PPPPP的機會也是  $1/32$ ，BPBPB，BBPPB，PBPBP.....等等排列組合，每一種組合都是  $1/32$ 。

也就是說：接下來的五次，這 32 種組合你都有可能碰上，會碰上哪一種組合？沒有人能夠預測！每一組機會都是均等，不會因為前面五次開出BBBBB，後面五次BBBBB再度出現的機會就減少，這一組出現的機會跟其他 31 組一樣大，都是  $1/32$ ！

強迫自己建立起「切割賭局」的觀念！

每個等份單獨計算風險與獲利，一個段落（我一向的建議是五次）結束後立刻計算獲利與損失，清點戰果，然後再開始面對下一個段落（接下來的五次），該守就守，縱使再碰上最糟的牌局，損失也不至於失控；可以加碼就不必客氣，再度出現好狀況卻能在這時候快速站上高峰。





強迫自己建立起這個觀念，有助於你擬定更高明的戰略，在情緒方面你總是比別人更能控制得宜，不會被怪異的出牌擾亂投注腳步。

所以，我們的投注腳步、額度高低，必須全部規劃在這 32 種組合之中，利用這 32 種組合規劃出風險最小，但是獲利卻有可能極大的投注方式。這種做法讓你賭得安穩，局勢不利，損失控制在一個區間，不會擴大；局勢一旦肯讓你多贏幾次，你卻能贏的比別人更漂亮、安穩。

### 不要跟著局勢走

我曾在澳門遇見有人一莊一閒（單跳），就這樣連贏 21 次，這位仁兄當然得在現場吹噓一番：「一莊一閒出現後，我就下定決心一直贏，直到它不再單跳後我再跟著玩連出。」這種「跟著局勢走」的賭法，很多人樂此不疲，有時也會讓人嚐到大甜頭。坦白說，在「莊」、「閒」各有一半機會的百家樂，這種玩法其實也並無錯誤，反正不是莊就是閒，管你買哪一邊，贏的機會還不都是一樣？

但是，喜歡「跟著局勢走」的賭法最大致命傷，其實是在賭客大部分都沒有「風險控管」的觀念，一旦看對眼就殺紅了眼，一次失手卻前功盡棄，把前面贏的錢連本帶利交回



去了，接下來胡亂押注，又把命運交給運氣決定。這種事屢見不鮮。

總歸一句話：賭客邊走邊戰，沒有把賭局「切割」成若干等份，有時賭得又臭又長，有時卻又三兩下就縮手，這種賭法純粹是靠運氣，永遠無法在此立足。

## 總結

「百家樂入門」書中最後面的附錄，我把從「三次為一局」到「九次為一局」這七種情況，都以表格列出，這些表格看起來好像是學校裡令人討厭的課程表，無趣到了極點。但是，你絕不可把它當成是一無是處的學術理論。

請你參考「百家樂入門」後面的排列組合表格。那些表格都是其他博奕書籍中從未提及的寶貴資料，我很希望大家在家裏做實驗的時候，多用一點時間，把排列組合的邏輯攤在面前，還是那句話「多看它幾眼，不要忽視它的存在」！我不是要你把它們背下來，而是要你正視它的存在，建立起「排列組合」的觀念，摒棄算牌的玩法，丟掉趨勢圖、曲線圖的做法，讓賭局納入排列組合的框框內，把自己的百家樂思維規劃在這些統計學的公式裏。

當你願意正眼瞧它幾回，肯對它的面貌品頭論足，排列





組合的觀念一定會為你帶來更寬宏的視野。相對的，也是更現實、更實際的，你會有不同於以往、更上一層樓的賭技！

## 切割成「五次一小局， 二十次一大局」

「百家樂入門」剛問世時，讀者最感新鮮、好奇的就是我在書中所提出的「五次一小局，二十次一大局」的觀念。大多數的讀者顯然都會接受這種觀念，有些人甚至在這「切割賭局」的新領域裡體會出自己過去多年無法突破的盲點。在此，我想再度把「五次一小局，二十次一大局」提出來討論，希望大家能再進一步徹底認同這個觀念。

「二十一點」牽涉到算牌，每一張牌都會多多少少影響後續發展，賭局必須一氣呵成，不能中斷。所以玩「二十一點」不能採取「切割賭局」的做法。

「百家樂」每次出牌結果「莊、閒」機率都是  $1/2$ ，所以我們可以用「排列組合」的方式事先排演出所有的組合，玩 5 次就會有 32 種組合，玩 6 次就會有 64 種組合……等等。

玩 5 次就會有 32 種組合，而且每種組合出現的機率都是



加微信：huw7186，領取更多獨家樂技書籍

1/32，很公平！不會因為剛剛出現（連續 5 次莊），那麼接下來的 5 次「連續 5 次莊」就不可能立刻再度出現。它出現的機率同樣是 1/32。如果它又出現，形成連續十次莊，那麼，接下來的 5 次呢？抱歉！「連續 5 次莊」還是有 1/32 的機率。很公平，不必去猜測。

既然接受「機率都是相同」的道理，那麼我們就不必受到局勢、趨勢的影響，只要專心規劃賭資的分配即可。分配籌碼，就必須運用「切割賭局」的做法，讓每一筆投注事先都安排了精準的運作程序。

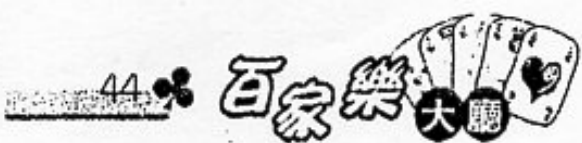
### 首先來談「五次一小局」

「五次一小局」是一種「切割賭局」的做法，目的是讓賭客在賭局進行中不會茫然無頭緒。我們應該事先就規劃好下一個 5 次牌局的籌碼，第一次輸，第二次該如何下注；第二次如果贏了，第三次又該如何應對？……等等。無論贏在哪一次或是輸在哪一次，五次的投注額都在事先的規劃中，那麼，這五次最好的結局和最糟的狀況你都已了然在心，小輸小贏也掌握在狀況之內，如此你才有穩健的投注腳步，情緒也不會大起大落。

「五次一小局」運用在加碼時機和額度，更是賭客不可







或缺的賭技之一。每玩五次我們就檢查自己是否可以開始加碼？如果已經到了加碼的時機，那就不能再等了！一定要加碼！否則你永遠都無法勝過賭場！

「加碼」是最容易讓人心浮氣燥的時候了，輸贏越大，大多數人此時越無法心平氣和。所以，當我們啟動加碼機制時，「五次一小局」更是必須嚴加遵守的美德。

為何切割成「五次一小局」用來加碼最為妥當？這個問題在「百家樂入門」我拿出很多數據來詳談，請你翻到第二章。

賭客如果無法設定一個段落，然後逐段分批進行、管理，賭局進行中那股排山倒海而來的壓力衝擊著你，平常心成了奢談，焦躁情緒永無轉圜餘地。你事先不知道玩到第幾次就結算一次輸贏，然後再為下一個「五次一小局」作準備，那種邊走邊打的玩法絕對贏不過氣定神閒的荷官和賭桌一列排開、日夜等候挑戰的賭場。

接下來我們再來探討「二十次一大局」的觀念

「二十次一大局」目的則是在作「鎖住贏利」的精準動作和正確時機。

我們以 20 次為準則，到了第 20 次如果獲利可觀，就在



第 20 次鎖住贏利，從頭開始。如果到了第 20 次只是小有斬獲，那就在下一個大局開始時還是保持繼續加碼，一直玩到此一大局的第 20 次再度結算，該鎖住就鎖住，該繼續加碼就不要縮手。

「鎖住贏利」的正確時機，我在「百家樂入門」一書中曾再三提出，尤其是第三章「讓我們來實際玩看看」的「即時分析」中，我多次強調「不要在小贏時縮手」，應該利用贏來的錢果斷加碼，利用幾次的順勢快速累積籌碼，如此才能站穩腳步。否則長期玩下來，你會被賭場一點一滴要回去，終究還是白忙一場！「鎖住贏利」的真正意涵無法在此再多加解釋，麻煩各位翻到本書第八章「鎖住贏利」，或者是「百家樂入門」第三章的「及時分析」。

最重要的是：能培養出「切割賭局」觀念的人，坐上賭桌就不會是莽莽撞撞的冒失鬼。我常強調：很多人來到賭城，往往進場一次就被扛回來了，問題就是出在他們不懂得將「賭局切割成若干段落」，一不小心就將自己陷在沒完沒了的肉搏戰裏，等到籌碼折損將盡，往往心浮氣躁又將所剩無幾的賭資一次砸下去，其結局鮮少能如其所願。





Chapter 3



## 第三章

# 讓我們來探索 若干常見的 投注方法





百家樂賭壇中流傳著一些「規格化的投注法」，有人稱之為「公式」。這些投注方法經常被賦予祕笈般地神祕角色，接觸過的人，有時還非得是至親好友才願傳授呢！

我所接觸過的「規格化投注方式」其實並不多，只有五種。這五種方式有的非常離譜，簡直是愚昧到令人聞之噴飯。有些則是可以深入探索，從其中領悟出若干精髓，只要稍加整理、歸納即可用來一試。

比較常見的「規格化投注方式」：

1. Grade-up
2. Delete
3. Confirm-ratio
4. Martingale
5. Double- up

這些規格化的投注方式，最合理的應該就是 Grade-up，只要運用得宜，絕對能贏過賭場。其他四種都不值得嘗試。我就先來探索 Grade-up 的投注方式，並且以最多篇幅為各位解釋 Grade-up 的操作方式。

其他四種我只解釋為何不適用，並不深入探討。



## 一、Grade-up

Grade-up 如果翻成中文應該是「樓梯式」、「樓梯纜」

比較傳神、貼近。

籌碼分配方式：

|       | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 第6次 | 第7次 | 第8次 | 第9次 | 第10次 |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 投注額   | 1   | 3   | 6   | 10  | 15  | 21  | 28  | 36  | 45  | 55   |
| TOTAL | 1   | 4   | 10  | 20  | 35  | 56  | 84  | 120 | 165 | 220  |

各位應該可看出投注額呈現「階梯式」的向上趨勢。第一次（1），第二次就加上2，變成（ $1 + 2 = 3$ ）。第三次加上3，變成（ $3 + 3 = 6$ ）。第四次加上4，變成（ $6 + 4 = 10$ ）。以此累進，一直到第十次變成（ $45 + 10 = 55$ ）。

表格中我把它列舉到第10次，只是為了方便解說投注額變化的準則。後續的解說只到第5次。操作 Grade-up 最好只到第5次（15），跨過這條線就相當危險，不宜嘗試。

投注方式：

輸進贏退，第一次下（1），輸的話第二次就下（3），再輸第三次就下（6）……以此累進。

中途如果贏一次，那就退回一步。如果在第四次（10）





贏，第五次就回到（6）。再次贏，又回到（3）。如果退回（6）再輸一次，則繼續往前進一步，下一次進到（10），贏的話再回到（6），輸就繼續再前進到（10）。如此反覆前進、後退，一直回到（1）。

這就是典型的「輸進贏退」，也就是廣東話裏的「贏縮輸谷」。在賭壇中沿用多時，並且被繪聲繪影描訴成一齣悲壯的賭壇史詩：話說有位星馬的華人富商，由於長年沉迷百家樂，以致妻離子散，淪落為街頭要飯。有一天巧遇高人，傳授他這一套密技，這位潦倒的賭徒從此成了世界各國賭場的黑名單。我甚至還聽說，只要他一下澳門機場，娛樂場的人立刻雙手奉上盤纏，樓宇亭閣隨他落腳，瓊漿玉液任其享用，哀求這位「復仇者」高抬貴手，放他們一馬。

簡直是胡說八道！也許各位不相信，這段故事竟然還是一位自稱「百家樂賭神」的人告訴我的。可見有些人玩了一輩子，永遠在當傻瓜還不自知。

Grade-up 其實只是 Martingale 的另一種「變型」罷了，根本就不是什麼仙丹妙藥。兩種賭法相近，只不過是 Grade-up 比 Martingale 風險更低。但這種賭法如果運用得當，確實是不錯的選擇，值得探討！



## Grade-up 的排列組合

如果賭客願意承受連續輸五次的打擊，那麼他就必須準備 (35) 的籌碼。也就是說：一場的賭資是 (35)，「百家樂入門」第 86 頁我曾跟各位提及：來到賭城你最好準備 6 場的賭資，也就是  $35 \times 6 = 210$ 。如果你是 100 元的小額賭客，準備的錢就是兩萬一千元；200 元開始玩起，賭資就是四萬兩千元，以此類推。

|       | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 投注    | 1     | 3     | 6     | 10    | 15    |
| TOTAL |       |       |       |       | 35    |

Grade-up 我曾和一位朋友在澳門試過一段時間，過程相當順利，可說是一路豐收。尤其是我那位朋友特別鍾情於這種玩法，雖然無法每次都是滿面春風，但是長期算下來他贏得還真不少。我則是在等飛機的空檔時偶爾碰一碰，多次玩下來也從未帶來災難。

按照「排列組合」的定義，玩五次總共有 32 種組合。現在我們來計算一下輸贏的所有可能性。





| 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 02  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W   | W   | W   | W   | W   | W/L | W   | W   | W   | W   | L   |
| +1  | +1  | +1  | +1  | +1  | 投注  | +1  | +1  | +1  | +1  | -1  |
| +1  | +2  | +3  | +4  | +5  | 结果  | +1  | +2  | +3  | +4  | +3  |

| 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 04  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W   | W   | W   | L   | W   | W/L | W   | W   | W   | L   | L   |
| +1  | +1  | +1  | -1  | +3  | 投注  | +1  | +1  | +1  | -1  | -3  |
| +1  | +2  | +3  | +2  | +5  | 结果  | +1  | +2  | +3  | +2  | -1  |

| 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 06  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W   | W   | L   | W   | W   | W/L | W   | W   | L   | W   | L   |
| +1  | +1  | -1  | +3  | +1  | 投注  | +1  | +1  | -1  | +3  | -1  |
| +1  | +2  | +1  | +4  | +5  | 结果  | +1  | +2  | +1  | +4  | +3  |

| 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 08  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W   | W   | L   | L   | W   | W/L | W   | W   | L   | L   | L   |
| +1  | +1  | -1  | -3  | +6  | 投注  | +1  | +1  | -1  | -3  | -6  |
| +1  | +2  | +1  | -2  | +4  | 结果  | +1  | +2  | +1  | -2  | -8  |

| 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 10  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W   | L   | W   | W   | W   | W/L | W   | L   | W   | W   | L   |
| +1  | -1  | +3  | +1  | +1  | 投注  | +1  | -1  | +3  | +1  | -1  |
| +1  | 0   | +3  | +4  | +5  | 结果  | +1  | 0   | +3  | +4  | +3  |

| 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 12  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W   | L   | W   | L   | W   | W/L | W   | L   | W   | L   | L   |
| +1  | -1  | +3  | -1  | +3  | 投注  | +1  | -1  | -3  | -1  | -3  |
| +1  | 0   | +3  | +2  | +5  | 结果  | +1  | 0   | -3  | +2  | -1  |



| 13  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 14  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | W   | L   | L   | W   | W   | W/L | W   | L   | L   | W   | L   |
| 投注  | +1  | -1  | -3  | +6  | +3  | 投注  | +1  | -1  | -3  | +6  | -3  |
| 結果  | +1  | 0   | -3  | +3  | +6  | 結果  | +1  | 0   | -3  | +3  | 0   |

| 15  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 16  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | W   | L   | L   | L   | W   | W/L | W   | L   | L   | L   | L   |
| 投注  | +1  | -1  | -3  | -6  | +10 | 投注  | +1  | -1  | -3  | -6  | -10 |
| 結果  | +1  | 0   | -3  | -9  | +1  | 結果  | +1  | 0   | -3  | -9  | -19 |

| 17  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 18  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | W   | W   | W   | W   | W/L | L   | W   | W   | W   | L   |
| 投注  | -1  | +3  | +1  | +1  | +1  | 投注  | -1  | +3  | +1  | +1  | -1  |
| 結果  | -1  | +2  | +3  | +4  | +5  | 結果  | -1  | +2  | +3  | +4  | +3  |

| 19  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 20  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | W   | W   | L   | W   | W/L | L   | W   | W   | L   | L   |
| 投注  | -1  | +3  | +1  | -1  | +3  | 投注  | -1  | +3  | +1  | -1  | -3  |
| 結果  | -1  | +2  | +3  | +2  | +5  | 結果  | -1  | +2  | +3  | +2  | -1  |

| 21  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 22  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | W   | L   | W   | W   | W/L | L   | W   | L   | W   | L   |
| 投注  | -   | +3  | -1  | +3  | +1  | 投注  | -1  | +3  | -1  | +3  | -1  |
| 結果  | -1  | +2  | +1  | +4  | +5  | 結果  | -1  | +2  | +1  | +4  | +3  |



| 23  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 24  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | W   | L   | L   | W   | W/L | L   | W   | L   | L   | L   |
| 投注  | -1  | +3  | -1  | -3  | +6  | 投注  | -1  | +3  | -1  | -3  | -6  |
| 結果  | -1  | +2  | +1  | -2  | +4  | 結果  | -1  | +2  | +1  | -2  | -8  |





| 25  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 26  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | W   | W   | W   | W/L | L   | L   | W   | W   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | +6  | +3  | +1  | 投注  | -1  | -3  | +6  | +3  | -1  |
| 結果  | -1  | -4  | +2  | +5  | +6  | 結果  | -1  | -4  | +2  | +5  | +4  |

| 27  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 28  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | W   | L   | W   | W/L | L   | L   | W   | L   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | +6  | -3  | +6  | 投注  | -1  | -3  | +6  | -3  | -6  |
| 結果  | -1  | -4  | +2  | -1  | +5  | 結果  | -1  | -4  | +2  | -1  | -7  |

| 29  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 30  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | L   | W   | W   | W/L | L   | L   | L   | W   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | -6  | +10 | +6  | 投注  | -1  | -3  | -6  | +10 | -6  |
| 結果  | -1  | -4  | -10 | 0   | +6  | 結果  | -1  | -4  | -10 | 0   | -6  |

| 31  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 32  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | L   | L   | W   | W/L | L   | L   | L   | L   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | -6  | -10 | +15 | 投注  | -1  | -3  | -6  | -10 | -15 |
| 結果  | -1  | -4  | -10 | -20 | -5  | 結果  | -1  | -4  | -10 | -20 | -35 |

這 32 個組合我以左右對稱的表格列出，總共有 16 個表格。各位如果細心觀察就可發現一個相當有趣的現象：前面四次都一樣，只有第五次不同。不知道各位比較之後有何感想？是否可以將你的思維拉回第 43 頁的「切割賭局」？我先提出來讓各位動一下腦筋，我們暫時擱置這個話題，留待本節最後篇幅再解釋。

我們可以將第【3、4】【11、12】【19、20】抽離出來重新設計，其他則暫時保持原狀。



這三個表格到第四次都是多贏少輸。第五次下注時我們可以把風險降低一些，只投注（1）。那麼不管第五次是輸是贏，五次下來都是贏局。如此一來，32 個排列組合中贏的結局就會增加 3 組，提高到 24 組。總共是  $24/32 = 2/3$  的機會。

只有第 16、32 組損失最大。第 16 組到第五次（-19），已經到了出局的生死關頭了。第 32 組則是乾脆連輸五次，直接出局。除了這兩組其他風險都不高，而且贏多輸少，大部分的時間賭客都能輕鬆過關。

算一算結果：

32 組「排列組合」，輸掉 10 組，平手 1 組，贏了 21 組。以比例來說的確是「多贏少輸」。但是最要命的是第 32 組（連輸五次），一下子就把一場的籌碼（35）全部輸光。

我用表格整理出全部輸贏結果，方便大家快速了解。

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 | 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16  |
| +5 | +3 | +5 | -1 | +5 | +3 | +4 | -8 | +5 | +3 | +5 | -1 | +6 | 0  | +1 | -19 |

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32  |
| +5 | +3 | +5 | -1 | +5 | +3 | +4 | -8 | +6 | +4 | +5 | -7 | +6 | -6 | -5 | -35 |

各位只要將「第二列的結果」加總計算，就可看出其最





後結果依然是「零」。

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |     |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| +5 | +3 | +5 | -1 | +5 | +3 | +4 | -8 | +5 | +3 | +5 | -1 | +6 | 0  | +1 | -19 |
| +5 | +3 | +5 | -1 | +5 | +3 | +4 | -8 | +6 | +4 | +5 | -7 | +6 | -6 | -5 | -35 |

這個「零」賦予百家樂一個顛撲不破的真理！那就是：百家樂絕對無法以「規格化的投注方式」長期贏過賭場！不管你採取哪種「公式化的投注方式」，一成不變的玩法到最後一定是白忙一場。你一定要配合其他手法調配手中籌碼才能長期下來贏過賭場，固定的投注方式玩到最後終究是「零」。

藉由這個「零」我順便在此跟各位討論賭壇中經常被賦予專業、神祕色彩的「纜」。

網路論壇中經常看見大夥針對「纜」的問題爭論不休，樓梯纜、平注纜、直線纜、漸退纜……，還有雙龍下海、對作、玩三休一……等等五花八門的公式。大夥各予己見、互擁其主，希望能從其中找出最「鋒利」的武器，一舉摺倒賭場這頭金錢怪獸。

對於那些論戰我一向都只作壁上觀，從不加入辯駁，也不忍亂潑冷水。因為網路上的發言很難精確傳達理念的全貌，果真一頭跳進去，三言兩語就全盤否定大家吵得正高興的話



我要告訴各位的是：任何的「纜」都不能拿來當法寶，無論你花費多少精神來設計「纜」，最終結果一定都是「零」，請電腦幫忙也沒有用！

既然怎麼設計結果都是「零」，那我們憑什麼跟賭場玩？況且「莊」還要抽水 5%，賭客豈不是束手無策任由賭場搜括？這就是我在「百家樂入門」中一再跟各位強調的重點：正確的「加碼」！精準地「鎖住贏利」！

贏得一點點小錢，你就一定要立刻加碼。只有正確的加碼才能適時發揮錦上添花的作用，在極短幾次的成功快速贏得好幾倍的籌碼，然後配合精準地鎖住贏利，後續賭局就算是偶爾被掃下桌，輸掉一場賭資也不至於兩手空空。如此你才能耐衝耐撞。百家樂絕對不能讓你：早上先贏 1000，下午贏 500 就好，晚上再小贏 200。日復一日，小雨綿綿、點滴成河。錯！這種觀念絕對會讓你口袋枯竭乾涸。

賭壇中流傳的「纜」都缺乏「加碼」和「鎖住贏利」的積極作風，蘊藏的只是消極的閃躲策略，那些都不能拿來當利器。「加碼」和「鎖住贏利」在本書第六、八章會詳細解析。

接下來我們開始好好的來分析 Grade-up 這種玩法。



如何操作：

各位看過這 32 組的結果可不要誤以為「按表操兵」就能如魚得水。雖然只有兩組損失慘重，絕大部分時間都能小贏，但是如果缺乏靈活的操控手法，玩到最後一樣是白忙一場。別忘了，32 組的結果加總起來依然是「零」。

我先對各組逐一提出討論，先談基本應對，再談進攻守則。

基本應對：

### 【一】

| 01  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 | 02  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| W/L | W     | W     | W     | W     | W     | W/L | W     | W     | W     | W     | L     |
| 投注  | +1    | +1    | +1    | +1    | +1    | 投注  | +1    | +1    | +1    | +1    | -1    |
| 結果  | +1    | +2    | +3    | +4    | +5    | 結果  | +1    | +2    | +3    | +4    | +3    |

這兩組都沒問題，都是贏的格局。但是第 02 組最後是（+3），第 6 次投注（3）。輸的話打成平手，不要再追，從頭來過。贏的話就是（+6），開使用「三星級加碼」。

第 01 組最後是（+5），開始使用「二星級加碼」。



## 【二】

| 03  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 04  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | W   | W   | W   | L   | W   | W/L | W   | W   | W   | L   | L   |
| 投注  | +1  | +1  | +1  | -1  | +3  | 投注  | +1  | +1  | +1  | -1  | -3  |
| 結果  | +1  | +2  | +3  | +2  | +5  | 結果  | +1  | +2  | +3  | +2  | -1  |

第03組(+5)，立刻採用「二星級加碼」。

第04組(-1)，不要再追，因為下一注必須是(6)，風險偏高，所以從頭再來。

## 【三】

| 05  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 06  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | W   | W   | L   | W   | W   | W/L | W   | W   | L   | W   | L   |
| 投注  | +1  | +1  | -1  | +3  | +1  | 投注  | +1  | +1  | -1  | +3  | -1  |
| 結果  | +1  | +2  | +1  | +4  | +5  | 結果  | +1  | +2  | +1  | +4  | +3  |

第05組(+5)，開始啟用「二星級加碼」。

第06組(+3)，下一次投注(3)。贏則成(+6)，開始啟用「三星級加碼」；輸的話成平手，從頭再來，不要再追。



### 【四】

| 07  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 08  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | W   | W   | L   | L   | W   | W/L | W   | W   | L   | L   | L   |
| 投注  | +1  | +1  | -1  | -3  | +6  | 投注  | +1  | +1  | -1  | -3  | -6  |
| 結果  | +1  | +2  | +1  | -2  | +4  | 結果  | +1  | +2  | +1  | -2  | -8  |

第07組(+4)，啟用「二星級加碼」。

第08組問題就比較複雜了。

1. 第6次必須投注(10)，贏則成(+2)，第7次投注(6)，贏的話變成(+8)，啟用「四星級加碼」。第7次失敗，變成(-4)，第8次再投注(10)。輸進贏退，一直玩到(15)這一次輸掉為止；如果能贏得(+4)再啟動「二星級加碼」。
2. 第6次如果失敗，變成(-18)，第8次要不要再追？投注(15)？繼續！輸進贏退，一直玩到(15)這一次輸掉為止；如果能贏得(+4)再啟動「二星級加碼」。

### 【五】

| 09  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 10  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | W   | L   | W   | W   | W   | W/L | W   | L   | W   | W   | L   |
| 投注  | +1  | -1  | +3  | +1  | +1  | 投注  | +1  | -1  | +3  | +1  | -1  |
| 結果  | +1  | 0   | +3  | +4  | +5  | 結果  | +1  | 0   | +3  | +4  | +3  |



和第 05、06 組相同。

【六】

| 11  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 | 12  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| W/L | W     | L     | W     | L     | W     | W/L | W     | L     | W     | L     | L     |
| 投注  | +1    | -1    | +3    | -1    | +3    | 投注  | +1    | -1    | -3    | -1    | -3    |
| 結果  | +1    | 0     | +3    | +2    | +5    | 結果  | +1    | 0     | -3    | +2    | -1    |

和第 03、04 組相同。

【七】

| 13  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 | 14  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| W/L | W     | L     | L     | W     | W     | W/L | W     | L     | L     | W     | L     |
| 投注  | +1    | -1    | -3    | +6    | +3    | 投注  | +1    | -1    | -3    | +6    | -3    |
| 結果  | +1    | 0     | -3    | +3    | +6    | 結果  | +1    | 0     | -3    | +3    | 0     |

第 13 組 (+6)，啟用「三星級加碼」。

第 14 組平手，不要再追，從頭來過。

【八】

| 15  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 | 16  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| W/L | W     | L     | L     | L     | W     | W/L | W     | L     | L     | L     | L     |
| 投注  | +1    | -1    | -3    | -6    | +10   | 投注  | +1    | -1    | -3    | -6    | -10   |
| 結果  | +1    | 0     | -3    | -9    | +1    | 結果  | +1    | 0     | -3    | -9    | -19   |





第 15 組 (+ 1)。第 6 次投注 (6)，贏變成 (+ 7)，啟用「三星級加碼」。第 6 次輸，變成 (- 5)。第 7 次投注 (10)，贏變成 (+ 5)，啟用「二星級加碼」；輸變成 (- 15)。第 8 次投注 (15)，贏便成平手，從頭再來；輸變成 (- 30)，認輸離場！

第 16 組 (- 19)。第 6 次投注 (15)，輸了就離場。贏的話變成 (- 4)，不要再戰，從頭開始。

### 【九】

|     |       |       |       |       |       |     |       |       |       |       |       |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| 17  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 | 18  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
| W/L | L     | W     | W     | W     | W     | W/L | L     | W     | W     | W     | L     |
| 投注  | -1    | +3    | +1    | +1    | +1    | 投注  | -1    | +3    | +1    | +1    | -1    |
| 結果  | -1    | +2    | +3    | +4    | +5    | 結果  | -1    | +2    | +3    | +4    | +3    |

和第 05、06 組相同。

### 【十】

|     |       |       |       |       |       |     |       |       |       |       |       |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|-------|
| 19  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 | 20  | 第 1 次 | 第 2 次 | 第 3 次 | 第 4 次 | 第 5 次 |
| W/L | L     | W     | W     | L     | W     | W/L | L     | W     | W     | L     | L     |
| 投注  | -1    | +3    | +1    | -1    | +3    | 投注  | -1    | +3    | +1    | -1    | -3    |
| 結果  | -1    | +2    | +3    | +2    | +5    | 結果  | -1    | +2    | +3    | +2    | -1    |

和第 03、04 組相同。



|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 21  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 22  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
| W/L | L   | W   | L   | W   | W   | W/L | L   | W   | L   | W   | L   |
| 投注  | -   | +3  | -1  | +3  | +1  | 投注  | -1  | +3  | -1  | +3  | -1  |
| 結果  | -1  | +2  | +1  | +4  | +5  | 結果  | -1  | +2  | +1  | +4  | +3  |

和第05、06組相同。

【十二】

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 23  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 24  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
| W/L | L   | W   | L   | L   | W   | W/L | L   | W   | L   | L   | L   |
| 投注  | -1  | +3  | -1  | -3  | +6  | 投注  | -1  | +3  | -1  | -3  | -6  |
| 結果  | -1  | +2  | +1  | -2  | +4  | 結果  | -1  | +2  | +1  | -2  | -8  |

和第07、08組相同。

【十三】

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 25  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 26  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
| W/L | L   | L   | W   | W   | W   | W/L | L   | L   | W   | W   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | +6  | +3  | +1  | 投注  | -1  | -3  | +6  | +3  | -1  |
| 結果  | -1  | -4  | +2  | +5  | +6  | 結果  | -1  | -4  | +2  | +5  | +4  |

第25組（+6），啟用「三星級加碼」。

第26組（+4），啟用「二星級加碼」。



## 【十四】

| 27  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 28  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | W   | L   | W   | W/L | L   | L   | W   | L   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | +6  | -3  | +6  | 投注  | -1  | -3  | +6  | -3  | -6  |
| 結果  | -1  | -4  | +2  | -1  | +5  | 結果  | -1  | -4  | +2  | -1  | -7  |

第27組 (+5)，啟用「二星級加碼」。

第28組 (-7)，第6次投注 (10)。贏變成 (+4)，啟用「二星級加碼」；失敗變成 (-17)。第7次投注 (15)，成功變成 (-2)，從頭再來；失敗變成 (-32)，認輸離場！

## 【十五】

| 29  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 30  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | L   | W   | W   | W/L | L   | L   | L   | W   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | -6  | +10 | +6  | 投注  | -1  | -3  | -6  | +10 | -6  |
| 結果  | -1  | -4  | -10 | 0   | +6  | 結果  | -1  | -4  | -10 | 0   | -6  |

第29組 (+6)，啟動「三星級加碼」。

第30組 (-6)，第6次投注 (10)。贏變成 (+4)，啟動「二星級加碼」；失敗變成 (-16)。第7次投注 (15)，贏變成 (+1)，不可再戰，從頭開始；失敗變成 (-31)，認輸離場！



## 【十六】

| 31  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 32  | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| W/L | L   | L   | L   | L   | W   | W/L | L   | L   | L   | L   | L   |
| 投注  | -1  | -3  | -6  | -10 | +15 | 投注  | -1  | -3  | -6  | -10 | -15 |
| 結果  | -1  | -4  | -10 | -20 | -5  | 結果  | -1  | -4  | -10 | -20 | -35 |

第31組（-5），第6次投注（10）。贏變成（+5），啟動「二星級加碼」；輸則成（-15）。第7次投注（15），贏則打成平手，從頭再來；失敗就變成（-30），認輸離場！

第32組一路輸到底（-35），認輸離場，折損一場賭資，不要戀戰。

### 進攻守則：

以上所談的「基本應對」是否可以按表操兵？照這種固定玩法再配合「加碼」方式是否可以創造贏的格局？坦白說，絕大部分賭局都可以！

只要你準備五、六場的賭資應該都可以過關，以100元的最低投注來說，五場的籌碼就是  $3500 \times 5 = 17500$  元。如果是從200元開始玩起，就必須準備35000元。這種賭資如果你負擔不起，那麼就不要輕易採用 Grade-up，只帶一兩場的賭資是相當危險的。如果你是賭城居民，喜歡散步進場玩20塊的百家樂，這種賭法就是很好的選擇。一場籌碼只需



700元，只要不貪心，想贏些錢並不困難。

我們再來談談一些應變的方法：我挑出可以繼續纏鬥下去的四組，盡量以文字解釋，省略表格繁瑣的篇幅。過程並不複雜，各位只要拿出筆來，一次一次記下來就可清楚理解投注過程。

第04組到第5次（-1），你可以選擇放棄，從頭再來。如果手中已經有不少贏利，願意再拚第6次，那麼第6次就是投注（6）。贏變成（+5），馬上啟動「二星級加碼」；輸變成（-7），第7次投注（10）。第7次贏變成（+3），第8次投注（6），能贏就成了（+9），啟動「四星級加碼」；輸的話變成（-3），第9次就投注（10）。第9次贏變成（+7），啟動「三星級加碼」；第9次輸變成（-13）。第10次投注（15），贏變成（+2），從頭再來；輸變成（-28），認輸離場，一場籌碼（35）只剩（7）。

第06組到第5次（+3），你可以放棄，從頭再來。也可以繼續第6次，投注（3），贏變成（+6），啟動「三星級加碼」；輸就成平手，從頭再來。

第14組到第5次（0），你可以放棄，從頭再來。也可以繼續第6次，投注（6），贏變成（+6），啟動「三星級加碼」；輸就成（-6），繼續第7次，投注（10）。第7次



贏變成 (+ 4)，啟動「二星級加碼」；輸變成 (- 16)。第 8 次投注 (15)。贏變成 (- 1)，可以放棄從頭再來。第 8 次輸變成 (- 31)，認輸離場，一場籌碼 (35) 只剩下 (4)。

第 16 組到第 5 次 (- 19)。第 6 次投注 (15)，如果贏變成 (- 4)，你可以選擇放棄從頭再來，也可以繼續投注第 7 次 (10)，贏則成 (+ 6)，啟動「三星級加碼」；輸的話 (- 14)。第 8 次投注 (15)，贏變成 (+ 1)，從頭來過；輸變成 (- 29)，認輸離場，一場籌碼 (35) 留下 (6)。

評論：

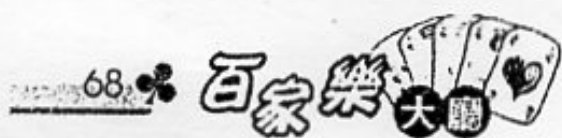
Grade-up 其實是一種有點風險但是不會太危險的玩法，它也是「輸進贏退」的一種。我幫各位規劃到第 5 次的 (15)，根據眾人的經驗，(15) 是最安全的底線，不要跨到 (21) 這一關，來到 (21) 賭資突然放大，從 (35) 變成 (56)，那沒什麼意義，只是增加風險而已。

Grade-up 能不能不理加碼時機，一直只用「輸進贏退」跟賭場玩下去？不行！每次你都在「輸進贏退」到最後還是白忙一場，一定要在 (+ 4) 以後就開始啟動「加碼機制」。

上一頁「進攻守則」談的是「到第 5 次從頭再來或是繼







續纏鬥直到可以加碼」，這四組必須斟酌狀況，如果你已經贏了不少，願意再冒幾次險，那就不妨再拚幾次，如果是剛到賭城或是小輸小贏那乾脆就從頭再來，從第1次的(1)開始玩5次。

必須謹記在心的是：只要(15)這關輸掉，不管一場籌碼(35)還剩下多少都不要再玩了，把那些小籌碼留下來。這是很重要的心理建設，如果能嚴格遵守，幾場玩下來只要你不是一路輸到底，這些小籌碼往往就能再湊成一場賭資。幾場下來，贏的錢已經安全在口袋，這些小兵小卒又是另一隊整裝待發的援軍。

## 二、Delete

Delete 中文被翻譯成「消去法」。英文也有人稱之為「Erase」，好似用橡皮擦去除資料一樣，把用過的數字擦掉，只留下還未上場的數據。

Delete 其實是毫無價值的投注法，根本就不值得採用！但是，我卻經常收到讀者來信，希望跟我交叉討論，從Delete中找出一套穩當的賭法。有些人對Delete似乎抱持高度期望，他們剛接觸這種玩法時，乍看之下生機無窮，多次嘗試卻撈



不削微億，有些讀者也會懷疑：這好像也不是穩當的賭法。

設定 5 個數字，如：【1、2、3、4、5】。

第 1 次投注，首尾相加  $1 + 5 = 6$ ，投注（6）。

贏：

1. 把（1）、（5）擦掉，留下（2）、（3）、（4）。再把首尾相加  $2 + 4 = 6$  投注（6）。
2. 投注（6）如果再度贏，把（2）、（4）擦掉，只留下（3）。投注（3），輸贏皆停。

輸：

1. 第 1 次投注（6）如果輸的話，把（6）擺在後頭，變成【1、2、3、4、5、6】。
2. 第 2 次首尾相加變成  $1 + 6 = 7$ ，投注（7）。
3. 第 2 次再輸，把（7）擺在後頭，變成【1、2、3、4、5、6、7】。
4. 第 3 次首尾相加變成  $1 + 7 = 8$ ，投注（8）。

過程中如果有輸有贏，只要按照上述原理：贏，就擦掉首尾兩個數字，留下的數字首尾相加，當作下次投注的金額；輸，就把剛剛投注的數字擺在最後頭，下一注還是首尾相加。



如此反覆進行，直到贏錢為止。

這種賭法如果一路常贏，或是有輸有贏不斷交互出現，賭客就能穩定獲利。但是如果遇上輸多贏少（如：贏3次、輸7次）立刻就會面臨無法挽救的窘境。只要多輸幾次，投注金額就會扶搖直上，而每次贏也只能救回前一注輸掉的籌碼。如果繼續纏鬥下去，只要後面再來幾次不順利，損失就越可怕。這時你就必須在瀕臨斷氣時祈禱接下來的賭局能一路長紅！一直贏！一直贏！否則，根本救不回來。

Delete 其實並不是聰明的賭法，因為它沒有「加碼」的機制，只是一路來來回回並且在挨打時不斷往上冒險，而且，還不能再出紕漏，只要再輸幾次就無法翻身了。

### 三、Confirm-ratio

Confirm-ratio（固定比例）曾出現在L.G.Holloway的著作Full-Time Gambler（賭場的贏家機率），並在著作中第109~111頁對這種玩法略有解釋，但是稍嫌簡陋，無法滿足大家需求。現在我為各位作一次詳盡的解讀，讓我們來揭開它的真面貌。



| 下注回合 | 投注金額 | 下注回合 | 投注金額 |
|------|------|------|------|
| 1    | 1    | 24   | 14   |
| 2    | 1    | 25   | 16   |
| 3    | 1    | 26   | 18   |
| 4    | 1    | 27   | 20   |
| 5    | 1    | 28   | 22   |
| 6    | 2    | 29   | 25   |
| 7    | 2    | 30   | 28   |
| 8    | 2    | 31   | 30   |
| 9    | 2    | 32   | 32   |
| 10   | 3    | 33   | 35   |
| 11   | 3    | 34   | 40   |
| 12   | 3    | 35   | 45   |
| 13   | 4    | 36   | 50   |
| 14   | 4    | 37   | 55   |
| 15   | 5    | 38   | 60   |
| 16   | 5    | 39   | 70   |
| 17   | 6    | 40   | 80   |
| 18   | 7    | 41   | 90   |
| 19   | 8    | 42   | 100  |
| 20   | 9    | 43   | 110  |
| 21   | 10   | 44   | 120  |
| 22   | 11   | 45   | 135  |
| 23   | 12   | 46   | 150  |

投注方式：

1. 採取「輸進贏退」的方式，第一次投注金額從（1）開始，如果第一次贏，就停留在原地。



2. 輸的話就一直往前推進，連輸 5 次，第 6 次就開始投注 (2)，再輸就是投注第 7 次的 (2)。
3. 任何一次贏，就往後退一步，例如：在第 6 次贏，退回第 5 次的投注金額 (1)；如果在第 9 次贏，退回第 8 次的 (2)。
4. 如此反覆進退，一直到贏錢為止。
5. 贏錢之後，不管多寡都不要戀戰、貪心，立刻放進口袋，又從第一次的 (1) 開始投注。

#### 優點：

賭客不必準備太多的賭金，連輸 9 次也只不過是輸掉 (13)，到了第 10 次也只是投注 (3)，對於身處厄運的賭客容易發揮保護的作用。

#### 缺點：

你必須有相當大的耐心才能撈到好處，一來一往賭金都沒有很大的起伏，很容易讓人白忙一場。除非是洪福齊天，一路贏到底，否則會經常苦戰多時還是只賺個小零頭。



這種賭法只適合賭城當地居民偶爾散步進場消遣，一路順風就賺點外快；倒楣的話就當成是貢獻給政府。

如果你是搭機渡船的賭客，這種玩法只會讓你越玩越窮，單單是旅費的開銷就會使你火氣沸騰，亂了分寸。

表格中從第 1 次列舉到第 46 次，其實各位根本沒必要準備到第 46 次。如果真有可能一路輸到必須動用後面的籌碼，那你這一局鐵定是多災多難，無法翻身，甚至已經輸到坐立不安，冷汗直冒了！

準備到第 10 次的籌碼即可，一共是 (16)。一來一往、輸輸贏贏，只要你有耐心，這種玩法可以貼補家用。

## 四、Martingale 的陷阱

輸 1 下 2，再輸下 4，再輸下 8，再輸下 16……只要讓我贏一次就有「1」可以落袋。這就是所謂的 Martingale 賭法。

這個古老傳說為賭博的樂趣性提供一個看似合理卻又漏洞百出的話題。沒錯！只要贏一次，前幾次輸的錢就統統要回來了，還帶著一點小甜頭，不管你贏我多少次，只要讓我





碰到一次，我就佔了上風，賭博嘛，就是這麼簡單啦！

看似合理的「技巧」，其實只要你試過幾次就會發現，如此玩法不但毫無意義，甚至會讓你嚐盡苦頭。

不斷累積投注額，會讓你的籌碼迅速減少和匱乏，而且你所下的金額會迅速暴增，暴增到你所無法心平氣和的程度，試想，連輸五次你已損失了 31，第六次必須下注 32，如果贏的話就只能得到「1」的利潤，累計六次，你必須冒著  $31+32=63$  的風險，以 63 搏 1，划算嗎？況且在賭場連輸六次真的不是不可能，不相信的話，自己實驗看看，連輸八次、十次都是常有的事。

不要嘗試這種天真的投注法，它只會為你帶來災難！用這種投注法無法讓賭客嚐到甜頭，因為它的真面貌，並不是如同賭壇所流傳的那麼單純。大部分人聽到的，只不過是數學老師出給學生的練習題，也可以說是「數學趣味題目」，全盤移植用來賭博，並不可行！

既然不可行，那為什麼還流傳久遠？Martingale 真的是一文不值嗎？不對！它也不是毫無價值。我在標題上所提的「陷阱」兩字，就是指「別曲解它的含意」，而不是說它錯得離譜，它並不是數學家設計出來玩弄賭徒的把戲。Martingale 提供一個相當有深度的思考模式，讓賭客可以循著它的邏輯規



劃加贏錢的法則186, 領取更多百家樂技巧全統籍 也就是說：搞錯了！現在我來剖析它的原理，希望能讓大家多多了解真相。

Martingale 是一種「階梯式」的計算方法，它的涵義是：輸贏次數不相等，而且輸的次數比較多，可是你仍然可以贏錢，這不就是我們夢寐以求的仙人神藥嗎？

這就對了！賭客可以利用「階梯式」的計算方式，設計出一套漂亮的贏錢法則，「階梯式」的魔力真能駕馭，賭客就已邁向成功之路，善於利用階梯式投注法，你可以用短短幾次的成功獲取暴利。「百家樂入門」一書中，我所提出的投注方法，都有這個影子，各位從「百家樂入門」第三章的演練過程中逐步探索，細細觀察，一定能建立起不同於以往的觀念。

Martingale 演化出來的「品種」簡直比大自然的生物還精彩，但同樣也是優劣共存，有些鮮豔奪目的生物，卻比什麼還毒！賭客看上任何一種，都要先保持距離，確認安全之後再靠近。





Martingale 「1、2、4、8……」

|       | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 第6次 | 第7次 | 第8次 | 第9次 | 第10次 |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 投注    | 1   | 2   | 4   | 8   | 16  | 32  | 64  | 128 | 256 | 512  |
| TOTAL | 1   | 3   | 7   | 15  | 31  | 63  | 127 | 255 | 511 | 1023 |

## 五、Double-up

這種玩法也是屬於 Martingale 裏「令人噴飯」的幼稚玩法，換湯不換藥，同樣是賭客的毒藥，千萬碰不得！

Double-up 「1、3、7、15……」

|       | 第1次 | 第2次 | 第3次 | 第4次 | 第5次 | 第6次 | 第7次 | 第8次 | 第9次  | 第10次 |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| 投注    | 1   | 3   | 7   | 15  | 31  | 63  | 127 | 255 | 511  | 1023 |
| TOTAL | 1   | 4   | 11  | 26  | 57  | 120 | 247 | 502 | 1013 | 2023 |

各位比較一下 Martingale 的表格，就可看出兩者其實並沒有太大差異，連輸幾次就開始拿大把大把的錢來砸，卻只能贏來一點點小錢。

Martingale 是從第一次開始就乘以二，而且每次都乘以二。 $1 \times 2 = 2$ ， $2 \times 2 = 4$ ， $4 \times 2 = 8$ ， $8 \times 2 = 16$ ……。但是 Double-up 卻是每次都將這些「2、4、8、16」加上。

所以就變成（ $1 + 2 = 3$ ），（ $3 + 4 = 7$ ），（ $7 + 8 = 15$ ），（ $15 + 16 = 31$ ）……。



Martingale 只要贏一次，不管在第幾次，賭客都固定「贏 1」。Double-up 在第一次贏，賭客「贏 1」；在第二次贏，賭客「贏 2」；在第三次贏，賭客「贏 3」；再第四次贏，賭客「贏 4」……。Double-up 是不是比較「迷人」？

其實兩者都是自殺模式，籌碼越堆越高，卻只能祈求「拜託，讓我贏一次就好」。



Chapter 4

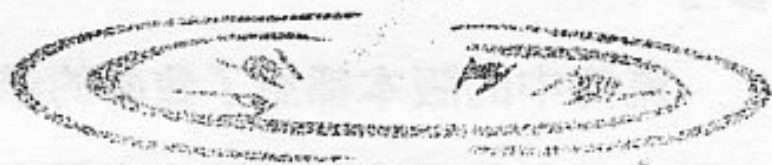


## 第四章

# 讓我們再來

# 探索一些

# 觀念





## 輸進贏退，錯得離譜！

「輸進贏退」是另一種熱門的操作方式，在賭壇中可算是主流文明。輸1下2，如果贏了2，再回頭下1，這種投注方法不陌生吧？你一定聽過，而且也會認同這種玩法有某種程度的價值。

但是，「輸進贏退」只是一種消極閃躲的策略，其實是錯得離譜的觀念！

我曾在網路上多次看見有人鼓吹「輸進贏退」等等持續加高投注的賭法，那些五花八門的玩法我無法在此詳述，也認為沒有必要提出來探討，因為那些賭法都相當危險，根本就是偏離了「贏的哲理」。我只簡要說明不合理之處供各位參考。

流傳中的版本都患了致命的錯誤，不是沒有規劃投注的次數，就是把最高額的賭注定得太大，並且在短短幾次失敗之後就投入極為龐大的籌碼，整個投注的流程還是脫離不了「只要讓我贏一次就撈本」的迂腐作風。

我們必須承認：百家樂每次成功的機率都是  $1/2$ ，它並不會隨著投注額的增加而提高，你投注 200 元和投注 2000 元的

勝算都是一樣。最危險的是：如果局勢無法逆轉，投注額一再拉高，只要後面再多輸幾把損失就相當驚人，有可能一次進場就耗損掉絕大部分的籌碼，於是，後面的賭局就只有一路挨打的份。縱使後續賭局讓你多贏幾次，僥倖逃過一劫，脫離苦海之後，也是傷痕累累，變成整日耗在賭桌旁，祈求財神爺趕快拉你一把的失魂賭客。

想在賭桌長期生存，「風險集中」和「風險分散」一定要交叉運用，而不是一路猛衝，這方面的問題必須用表格才能完整交代，請你參考「百家樂入門」第48頁和第三章「讓我們來實際玩看看」。

## 顯示在牌桌上前幾次的結果 你該如何看待？

賭場會在桌上顯示前面賭局的結果，幾次莊？幾次閒？莊、閒、和如何輪流出現？它可以讓賭客了解前面的趨勢，順便當作下次投注的參考。

這些公開展示的紀錄有時毫無規律，亂成一團，讓人整理不出它的趨勢，有時卻「乖順」得相當迷人。五次莊五次





閒、單跳、兩跳、三跳，有時前面 50 次，莊出現不到 20 次……等等。很多賭客（應該說是絕大部分）相當在意這些紀錄，下注前一定得好好「推敲」一下，希望能從中悟出一些可靠的趨勢，殺得賭場冷汗直流！

賭桌上除了討人厭的荷官（尤其是在輸錢的時候），和可愛的籌碼（尤其是在贏錢的時候），最能牽動賭客情緒，讓人熱血沸騰的應該就是這些前面牌局的紀錄。賭場內很少提供免費的服務，除了洗手間和這個看似賭場自暴金庫密碼，指引賭客大撈一筆的「蠢行」。

這些紀錄真能影響賭場的獲利嗎？賭客是否真能從紀錄上推測出後面幾次的趨勢？畫線圖有效嗎？它真能幫賭客多贏幾把嗎？

有相當大比例的賭客從未對此做過嚴肅的深思，他們著迷於「短期的規律」，自行創設五花八門的預測公式，然後一代又一代的專家，不斷成為撲向賭場霓虹燈的飛蛾。

請一定要接受我的建議：絕對不要去理睬那些紀錄！那些紀錄絲毫沒有參考價值！賭場哪有可能會做出損己利客的慈善行為？上了賭桌，那些紀錄瞧都不瞧它一眼，你一定要切記，每次的結果都是「獨立事件」，不管它前幾次出現過什麼結果，下一次「莊」、「閒」出現的機會都一樣大。



根據前面出牌的狀況，算出牌盒內還有多少「公仔」和「細牌」，進而推估下一注的勝算，據以調整下注金額的大小，賭客可以掌握自己一部分的命運。百家樂就沒有任何有效的邏輯可以讓你預測下一注的結果。

顯示在桌上的紀錄只是前面幾次的命運，它只適合用來表示過去的勝敗而已，不對後面的機會提供預測之用。在百家樂裏任何人都無法參考過去的結果抓住以後的趨勢。

趨勢圖、曲線圖、寫路、短期規律是百家樂玩家最無法擺脫的幻想，看見前面幾次出現相當明顯的規律現象，很少人能無動於衷，有時這些玩意兒也真會靈驗，偶爾還會讓賭客嚐個大甜頭。不過，如果你摒棄這些虛幻的線圖，把每次輸贏定位在機會均等的邏輯上，其實贏錢而且大贏的機會是一樣的。

喜歡根據前面的紀錄畫出線圖（或是自封為線圖專家，都可以！）和進場前丟銅板決定買莊、買閒的道理其實都是一樣的。





## 最大和最小的投注額 該如何設定？

根據我的經驗，兩者之間最理想的差額應該是 5：1，也就是說，如果你設定的最小投注額是 100，那麼在這一局內，最大的投注額不應該超過 500，否則就很容易將自己暴露在危險之中。

當然，這是指正常進行中的賭局，加碼又是另一種算法。有時開頭用 100 元玩起，加碼一路順利時卻必須投注 1000 元。相關問題請見第七、八章。

這個 5:1 我將它定名為「百家樂黃金比例」為什麼會有這個 5:1 的數據和比例？是個人經驗抑或是經過電腦精算過的數字？沒錯，只是個人經驗，沒有勞煩威力強大的電腦，但這也是大多數老手比較認同的比例。

百家樂的賭注一定要有高低起伏，絕對不可有「平注到底」的作風。而高低落差也不要設定得太離譜，忽而極低，忽而拉到極高點。因為百家樂每次贏的機率都只有一半，也可以說：賭客贏的次數和輸的次數在一段時間之後會趨於一



致加徵信，如果差距太遠，領取只要在贏點偶爾落難幾次，你就很難在低點補回來，於是整個賭局都會處在挨打的狀況。

設定 5：1 有個好處，賭本可以降低，風險較小，可以把賭局作較長的延伸。另一項最有意義的是：可以控制自己免於亂賭，不會臨時起意胡亂硬拚。我知道很多人會隨著情緒起伏，或是跟著感覺，調高下注的額度，這很危險！百家樂不比 21 點，賭客每次都只有一半贏的機會（你看，我又說了一次！）一定要把投注額規劃在一定的範圍之內，才能控制損失。

## 合夥好嗎？

幾個志同道合的好朋友湊足賭資，行前大家制定合作條款，浩浩蕩蕩踏上征途，約法三章，或是輪番上陣，或是交由最厲害的角色上場，贏了平均分享，輸了大家分攤損失，這種做法可行嗎？

千萬不行！經驗和直覺早已告訴我們，這種玩法一定會讓你們不歡而散、自亂陣腳，甚或全軍覆沒！

進了賭場，金錢就開始主宰一切，它能左右所有在場人一切的情緒和行為，當然也會破壞所有人的合作關係，摧毀





你們事先構築、看似毫無破綻的防禦工事。

賭博本來就是一項高風險的金錢冒險行為，在這個領域中稍有風吹草動，人類自私、自利的本能一定會立刻發揮得淋漓盡致。沒有諒解，不會體貼，再好的朋友，再周密的計畫，都經不起賭局進行中一點點意料不到的變化所帶來的考驗。

有福同享，有難同當，這種感人的情操還是用在平日朋友相處之時比較妥當，千萬別把它帶進賭場。

如果賭資不足無法成行，奉勸你還是暫時按兵不動，等籌足賭資（當然不是向人借貸）再出門，絕對不可心存僥倖！

## 孤軍奮戰或結伴同行？

賭，是金錢和心理的冒險遊戲，是令人血脈賁張的尋寶之旅，身處惡禽集結（我指的是賭具，可沒說是荷官喔！）的金錢叢林，有人選擇單槍匹馬，有人則喜歡呼朋引伴。

這兩種作戰方式各有利弊，取捨全由你的「戰友」和「戰略」作決定。

結伴同行，所著眼的不外乎是「互相照應」。出門在外，尤其是身處賭城，人性險惡的一面，肯定會比善良的一面更



為活躍。單槍匹馬，容易引來別人的非分之想。而且遇上麻煩狀況（如：掉了機票、身體不適），出門靠朋友這句老話，就會適時發揮作用。

沒錯，出門是靠朋友，問題就出在如果朋友不可靠，輸了錢就往你的口袋裡掏，非得把你的錢輸光才肯回酒店休息，此時友軍變成敵軍，這場仗你還用打嗎？

結伴同行就必須慎選對象，不合口味的，千萬不要鄉愿姑息，否則，不必等賭場教訓你，光是這種損友就夠你頭疼了。

獨行俠是賭場內沉默的戰士，一到賭城，立刻化身為螞蟻自謀的獵夫。有些人是晝伏夜出，當成是夜生活的某一章節；當然也有視賭為工作，就如同在固定時間報到的上班族。這些人對賭城的氣息都有相當的熟悉度，早已是識途老馬，即使身處賭城鋪設而出的華麗飄邈場景，也能夠循著自定的腳步悠然出入，不至於被迷惑、擾亂。

如果你是新手，這種單兵入戰場的做法我並不贊同，不是治安的問題，也不是因為賭技生疏容易失手，而是賭城那股濃得化不開，迷離虛幻的氣息會讓人很難把持。初入此地，很少有人能不被那種場景所撼動，想要在這種如夢似幻的金錢帝國領域裡找到自己脫殼而出的魂魄，真的是很難！前幾







趙建議你還是多看、多觀察，等到習慣了這種氣氛、脈動之後才慢慢融入戰局。能在賭城運籌帷幄的高手，他們的心路歷程絕對都是用時間慢慢鋪設出來的；初闖叢林，沒有人能夠在此馳聘縱橫！

獨闖賭城有個好處，那就是可以自己規劃行程和賭局次數，不必為了配合他人的進退，搞得整個賭局丟三落四、去頭截尾。經常贏得正起勁，大夥偏偏就在這個節骨眼輸得東倒西歪，無心再戰。不跟著走，讓他們躺在酒店等你，好像很說不過去；有時一路挨打，就在賭局稍露轉機，浮浮沉沉之際，眼看著正要脫離苦海，別人卻已經在岸上逍遙自在，見死不救還猛說風涼話。那種滋味會讓你越玩越毛躁，想再多贏一點那可就難囉！

我喜歡和朋友一起出門，但是，唯獨賭城之行例外！

## 不要花錢去購買任何投注程式

「百家樂入門」剛出書時，一位加拿大的讀者寄給我一封電子郵件，信中表明他正考慮購買一套「投注程式」。該程式言明：只要遵照他們的指示去投注，即可在百家樂大贏特贏，而且「沒有任何風險」。



該程式叫價甚高，我記得是一千塊美金以上，簡直就是把自己定位在「神仙密技」的境界。我立刻去函好言相勸：不必進一步接觸，即可知道那絕對是騙局，買來保證讓你後悔！

百家樂並沒有任何可靠的「投程式」，能夠長期成為贏家都是靠「穩健的籌碼分配」，而不是「抓住牌局的趨勢」。任何人，只要表明他可以利用程式幫你多贏幾把，那絕對是騙局！

後來我在網路搜尋，還好這方面的「神仙高人」並不多，也就只有那幾家而已，而且好像也不怎麼受重視。想必大家也很清楚：百家樂並無法靠算牌或是透過任何程式來預測、判斷後面牌局的趨勢。不論前面開牌趨勢如何，每一次「莊」、「閒」的機率都是公平的：一律是  $1/2$ ，不是「莊」就是「閒」。不管你如何計算，不管你買那一邊，每次贏的機會都是一半；當然，輸的機會也是一半。

如果有人告訴你，某種程式能讓你贏錢，記得，不要浪費精神跟他糾纏，瞧都不要瞧他一眼！就算是免費送你也不必動心。那都是包裝精美的毒藥，絕不是救苦救難的仙丹。





## 玄學對賭客有害無益

人類面對不確定時，難免會向不可知的力量求助，尤其是面對容易使人情緒激動的金錢時，更是容易一頭栽入。此事古今中外皆然，華人樂此不疲，洋人賭起來禁忌也不少。我曾在澳門看見有人帶著紙做的八卦進場，在拉斯維加斯（Las Vegas）遇過二十一點賭桌上全部穿著深黃色西裝的「洋人團隊」。

玄學，是屬於非科學的，不認同這種力量的人，喜歡以「迷信」兩字來凸顯他人的不理性和無知，而相信這種神祕力量的信眾，除了樂此不疲之外，也不忘隨時拿些「偶然的準確性」來嘲諷一下那些冥頑不靈的傻瓜！

各門各派的「法術」會被賭客拿來當做降服賭場這條巨獸的靈符，這其實是可以理解的，它們有時的確也提供某些賭客很大的心理支持。有些人的確必須仰賴某些神祕現象來支持信心。這些力量真能為賭客加持嗎？是否有足夠的案例來佐證它的價值？信與不信，兩者自古即存在極大的落差。或許有些人會以「縱使無益但也無害」來看待這種偏門功夫。

這種非科學性的舉動看似無害，其實不然！潛意識是非



常有影響力的，當人們深信更需要某物體或環境方能成功，常常會弄假成真，潛意識會給他很糟的指示，面對危險渾然不覺，處身火場不知逃命，卻緊握十字架，其結局可想而知！

所以，這種偏門功夫對賭客最大的傷害，就在於賭客情願讓出自己對命運的控制權，他們寧願承認是神祕力量在操控賭局，而不是己身對賭資的控制與投注技巧在左右勝負，如此信念將招致不理智的暫時性衝動，或是躊躇不決的自我否定。

玄學在往後的賭壇依然會附身在賭客身上，這是不可能消失的，無論科學如何精確解釋賭博的各項原理，如何詳盡闡明每一個細節，玄學仍然會發揮它的影響力，持續左右若干賭客的行為。

我的觀點是：不要把那些看不見，摸不著的神祕力量運用在賭博上，也不要把它當成是無傷大雅、求個安心的性靈歸屬。賭，靠的是投注技巧和正確的觀念，這些才是永久可靠的致勝之道。想利用玄學「制伏」賭場嗎？我可以肯定的告訴你：沒有人成功過，以後也同樣是不可能！





## 在賭城，不要把自己搞得 像落魄旅客

散落在巷內，投宿一晚只要 120 元港幣，屋內狹窄的通道，凹凸不平的老式床鋪，再加上整夜不定時進出的旅客發出擾人清夢的吵雜聲，這就是澳門的「民宿」。

座落交通要道，大門口永遠有俊帥挺拔的服務生，安靜的空調、舒適的床鋪。只要你將房門關上，立刻擁有整個房間的安祥靜謐。這種五星級的觀光大飯店在澳門機場的櫃檯從港幣三百到九百都可買到一整天的私密空間和清幽環境。

來到賭城你會挑選哪種休憩場所？會不會因為想節省開支而流連在小巷內的民宿？

如果會斤斤計較這些旅費，那我還是得勸你：少去賭城冒險！

住在大飯店「氣勢」會相對增強，比較容易贏錢嗎？呵，沒有這回事！這是牽涉到心態是否成熟，而不是牽扯到運勢的問題。賭，本來就是冒險之旅，輸，是每個賭客無法迴避的震撼教育。一些必要開支一定得餘裕自如，休息時盡量讓



自如微徭舒適環境裏，這種更多百家樂技巧書籍自己參與這種冒險遊戲的所有心理準備。贏，在我預期之中；輸了，我也坦然接受。

和賭資相較之下，其實旅費只不過是小零頭，有時一把賭注就可供你吃頓美食和一夜好眠，如果連那些開銷都還捨不得花，可見你毫無「輸」的心理準備。抱持這種心態的賭客只能讓他一直贏，不可以輸！一旦多輸幾把就會亂了方寸，接下來也只能任賭場一路宰割了。

一到賭城，未戰之前就先把自已搞得像是省吃儉用的寒酸遊客，這種做法只是冒失鬼的畏縮行徑，絕對不是冒險家的積極作風。

## 在家你是如何做實驗？

不論是勤走於賭場的老手或是躍躍欲試的新手，經常會在家中自設一個「虛擬賭桌」，透過不斷地實驗，試圖找出對自己最有利的賭法，終究目標則是鍛鍊出一套無懈可擊的賭技。

自行試驗，不必準備旅費和籌碼，不必面對輸的痛苦，卻可以享受贏的快感（雖然錢進不了荷包），你是否也曾經





樂此不疲？那是一定的！剛入此途之時，我家附近文具店的撲克牌，幾乎都被我「一掃而空」，想必你也是如此。

實驗可以是一種美德，會勤做實驗，就表示你很專注，肯用心，不想莽莽撞撞當賭場的祭品。在實驗過程中，有時也真會讓你找出最悲慘的結局而心生警惕：最壞的狀況既然會在家碰見，在賭場當然也不可倖免，這就是自行實驗最有意義的一面。

實驗可以讓你預先接觸最淒慘的賭局，但是卻不能讓你頓悟出最安全的賭法，更糟糕的是，它甚至還會提供你錯誤的訊息！有時在家大贏特贏，就一廂情願的認定這種賭法已臻完美，立刻開拔啟程，結果一到現場卻慘遭修理。

大部分的人都無法抓住它的要領，誤解實驗結果所提供的訊息。最糟糕的是「一廂情願」，把實驗的甘美結果硬生生地套進賭場裏。這個問題在百家樂裏最常發生，在家怎麼玩怎麼贏，一到賭場，撲克牌就像被下了詛咒一樣，別人玩了一輩子都沒碰見的怪局，卻立刻找上我。黯然離場馬上又把問題歸咎在運氣上，卻始終沒有發覺自己的實驗方式出了問題。

我曾和一位行走澳門多年的台灣賭客聊過這個問題。他以幾乎是亢奮的情緒對我說：已經找出一種完美的投注方式，

只要「碰上兩跳」就「連出」那就更美妙了！我只是淡淡回問一句：如果老是碰上「兩跳」，那豈不慘了？要是「連出」都不出現，那該怎麼辦？

「不可能！我在家實驗過幾百次了，贏贏贏！」，看他如此篤定，我也不好意思再多嘴了。半年後在台灣再次遇上他，我當然得關心一下：「最近有沒有到澳門發財啊？」我實問，他虛答：「沒時間啦，而且也沒有伴，不想過去了。」接下來我們倆的話題就立刻轉向，不談「贏贏贏！」了。

實驗有它正面的意義，請接受我的建議：「實驗，只是提供賭客實戰時出手穩健的練習，不能當成正式上場時的預演，因為賭局絕大部分的時間都不會按照你的心願進行！」多多做實驗能讓你在現場不至於手忙腳亂，迷迷糊糊，忘記如何因應賭局的變化。在家勤加練習可以把投注的要領記的滾瓜爛熟，一旦開戰，每次牌局，不論輸贏，都能清楚地判斷、決定下一注的額度，這才是在家實驗最有意義的一面。

## 補救與淹沒

這是一個令賭場芸芸眾生又愛又恨、既哀且喜的老問題，是賭場坑殺賭客於無形之中，讓賭客的情緒時而高空，時而





谷底的一個簡單邏輯。

問題簡單，卻包含了許多人無法參悟的哲理。即使是終身征戰的賭場老手，看盡賭海萬象的荷官，有時也會被這個似是而非的現象所混淆。

出現機率同樣是  $1/2$  的「莊」和「閒」，如果開出的結果連續偏向「莊」，是否會在後面幾次出現較多次數的「閒」？賭具是否會自動修正出牌結果，以便讓「莊」和「閒」出現的次數趨向於平均一致？我以簡單的陳述說明一下。

假設我們以 100 次為一個範圍，如果前面 90 次，莊出現 50 次，閒 40 次，那麼依據經驗（應該說是賭客一廂情願）接下來的 10 次，閒會比莊多出現幾次，以便把前面 90 次不平均的現象「補救」過來。那麼後面 10 次，全部買閒，贏的機會比較大。聽起來滿合理的，事實並非如此！

很多賭客深信「補救」的必然性，他們一廂情願地認定：經過多次的開牌，莊、閒出現的次數會接近總數的一半，到了 100 次，兩邊都會向 50 次靠攏；1000 次向 500 次接近；如果樣本數再加大、放大，一百萬次好啦！莊、閒都會逐漸自動「補足」五十萬次，兩者出現的次數會一直接近。這個觀念錯得離譜，事實上並非如此！



事實上，它們出現的次數不但不會越來越接近，反而會越離越遠。這是怎麼一回事？統計學不是說過：樣本數越大就越精確，可以依據  $1/2$  的法則，判定哪邊還有幾次未開，後面的牌局會一面倒地「補救」過來？

沒那麼一回事！事實上，牌局進行越多次，兩者的差距就會越來越大！

假設我們記錄 10 次，得到 6 次莊，4 次閒，莊佔了 60%，閒 40%，莊比閒多了 2 次。60% 和 40% 這兩種機率都離 50% 有段距離，差了 10%，可是莊只比閒多出現 2 次。

我們繼續記錄下去，到了第 100 次，莊 55 次，閒 45 次，兩者變成 55% 和 45%，離 50% 更近了，只差 5%，不過莊、閒次數的差距由原先的 2 次放大為 10 次，兩者越來越不對稱。它們出現的「機率逐漸向 50% 靠近，但是次數的差距卻越來越大」。

現在我們把記錄的次數拉長，一百萬次好了！莊出現五十萬七千次，閒出現了四十九萬三千次，兩者的機率變成 50.7% 和 49.3%，離中心線 50% 又更近了，只差個 0.7%，可是兩者的次數卻相差一萬四千次。你記錄越久，它們差距越大，讓你完全無法從其中找出「補救」的趨勢！

賭具不但不懂得「補救」，還會越來越離譜，玩越久它





就越糊塗！既然不懂得「補救」，那它到底在幹甚麼？為什麼莊、閒會在長期之下逐漸接近中心線（50%），可是次數卻越差越多？

這是因為「淹沒」的道理使得「前幾次的結果」變得無足輕重。次數越多，前面的結果就越沒有參考的價值，它會被後面接踵而來的結果「淹沒」，前10次被後面的100次淹沒，前100次會被後面的1000次淹沒。樣本數一直在擴大，就像是洪水淹沒村落，遠望猶如一泓平潭，只見一條水平線，近看卻是惡水各自奔流，各分西東！

哪邊多出現幾次？少出現幾次？剛開始的時候會讓你覺得有機可趁，好像兩邊會逐漸靠近半數，越來越接近，可是大多數人都不知道，其實兩邊出現的次數是越離越遠！

況且，賭場已經事先設定「長期下來莊的機率比閒多出約1.3%」，它們不是「50 - 50」的對稱比率。所以，次數的差距會越來越大，根本無法用1/2的法則（平均數定律）判斷後續的趨勢。

越大的樣本數就越容易淹沒前面的結果，當你記錄下數千甚至數萬次的牌局，手上的資料就越沒有價值。我要奉勸那些組成團隊，或是單槍匹馬長期用心記錄的賭客，放棄這門功課吧，那不但幫不了忙，反而會害了你！



## 賭場有輸到難看的時候嗎？

賭場的獲利在於長期經營，而不是保證每一次都能痛擊賭客（果真如此，那還有誰願意進去送死？）。而賭場最吸引人的地方就是在於：賭客明知自己處於劣勢，賭場卻好似留下讓賭客有機會一搏的幻想。有了川流不息的客人和源源不絕的金錢湧入，在「大數法則」及「不公平規則」（註）的運作之下，金錢日以繼夜地被搬入金庫。

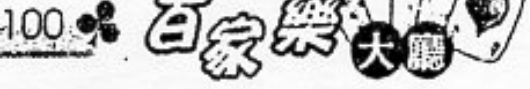
有別於大多數只想在賭場手中撈一些蠅頭小利的游擊兵，那些進出貴賓室，出手闊綽的豪客，縈縈於心的一個關鍵問題就是：賭場所建築的金錢帝國，有被摧毀的一天嗎？賭場所佈下的堅強防守網，是否曾被一些高智慧或是富可敵國的賭客殺得片甲不留？

這些豪客除了個個都想在賭場身上大撈一票之外，最能讓他們同仇敵愾的莫過於：「把賭場狠狠地教訓一番！」最好能讓賭場輸到關門，換老闆！看你囂張到何時！

的確！賭場也曾「偶爾」有居下風的時候。流傳於世界各地賭場的神奇故事，雖然其真實性有待考證，但是從理論和實際的觀點來看，賭場輸到灰頭土臉的案例應該不是虛構。







賭場被教訓一番的情形不是不會出現，不過，絕大部分的時間，都是它在欺負賭客，偶爾失手，並不會讓這匹巨獸乖乖就範。你我都很清楚，它可是隨時準備反咬你一口的。

賭場被倒打一耙，你就樂不可支？不要這樣！我知道很多人喜歡到處打聽這種「老天有眼，惡霸終於伏法」的痛快場景。那可沒什麼意義，對你我來說，每次坐上賭桌，都必須面對一樣嚴酷的考驗。賭場偶爾輸得灰頭土臉，並不會因此就讓你的運氣就莫名其妙地好起來。

喜歡對賭場「不幸遭遇」幸災樂禍的心態，有時反而會讓你失去警戒心。說句更嚴重的話：可能在你還未回過神之前，它已經開始向你報復了。

專門找倒楣的荷官，自以為可以趁他「霉運當頭」之時上去踹他一腳的也大有人在，抱持這種心態的人擺明就是要靠運氣和賭場對戰，未戰先自曝其短，勝算之低，不用贅言！  
註：「大數法則」及「不公平規則」請參閱「百家樂入門」。

## 金錢在賭場的身分

乍見這個標題，相信有不少人啞然失笑，怎麼會有人提出這麼無厘頭的問題？誰不知道金錢就是籌碼？而籌碼在賭



場就是決定你能否參與遊戲的門票。沒錢？意謂著在賭場裏你只能到處晃晃，分享別人的喜怒哀樂。

單純的問題，往往蘊藏著芸芸眾生最容易忽略的一面。我們習慣以表面現象看待問題，卻漠視它可能帶給你寬宏視野的契機。現在，我用另外一種眾人不容易察覺的角度來幫各位探索。

不管平常你對金錢的魔力有多少的獨特見解，來到賭場，金錢就會在瞬間蛻變成千面女郎。它時而溫馴，時而潑辣；看似遙不可及，卻可能在下一刻擁入懷中。每個人都想得到，卻很少公開讚美它。

金錢，控制賭場內所有的情緒，滿坑滿谷的籌碼，如同火山岩漿，不斷熱滾滾地流動著，它煽動人們的金錢慾望，蠱惑著人類僥倖的迷夢。當可能性充滿身邊之時，要毫不動搖地走過去是一件困難的事，金錢在這裡快速流動，很容易讓人陷入「集合性無知狀態」。我們的心靈產生模糊的不安與快感，不確定性蔓延之際，我們會跟著眾人被捲入期待完美結局的漩渦裏。

這種模糊的不安與快感正是賭客無法自拔的源頭。在這裡，金錢散發出一波波強烈的氣息，人類的自我恢復功能徹底被摧毀，心理防禦機制不堪一擊，被取代的則是一道讓我





們無法聽到內心求救、呼喊的消音牆。

不賭的時候，千萬別待在賭場！在那裡晃來晃去並不會讓你頓悟出更高明的賭技，相反的，那種致命的吸引力可以擾亂思考能力，使你麻木呆滯，神思恍惚，行為乖離。你需要到賭城其他場合走走溜溜。把錢收好，融入當地生活文明。能認識一些小生意人最好，談談天，不聊賭博（當然不向他借錢）。嚐嚐當地小吃，找個悠閒的地方欣賞他們的生活腳步，體會他們日常生活的喜怒哀樂。這是我給你的中肯建議，如果你能接受，賭場內金錢所散發出的強烈氣息，就不會再是蠱惑心靈的魔笛。

去過幾次澳門，我就開始自學廣東話了，你可別以為我是為了方便和荷官吵架、理論，或是購物時可以討價還價。雖然學得怪腔怪調（廣東話還真難學！），但是我已經交了幾個好朋友，離開賭場，他們是我談天的好對象，我們相互交換日常生活的經驗談，孩子的成長，人生歷程的悲嘆哀喜，以及澳門台灣兩地的社會文化差異……，這些貼身話題可以把我的思緒暫時抽離賭場，並且把紛擾於心的金錢魔力暫擺一旁，讓我不會急於進場廝殺。這裏，往往就是令我頭腦清醒的清幽環境。

# 賭具和荷官為何老是 和我作對？

擺在賭桌上有血有淚的金錢，卻被沒有生命的賭具宣判死刑，荷官就如同劊子手，毫不留情地執行判決。賭客此時最無法釋懷的就是，為何賭具老是和我作對？它就不會再多加一點嗎？再加一點，這一把不就過關了嗎？

「比大小」最容易遇到這種情況，三個骰子只要其中一個多跳那麼一下，翻個筋斗或是側身一下，錢就到手了，偏偏和我作對！百家樂也是如此，明明只要再來一點就贏了，「公仔」又跑出來戲弄人。這種情形屢見不鮮，有時真還會氣死人。聽聽賭桌旁那些各式各樣脫口而出的髒話，你就可以體會到被賭具愚弄的賭客此時的心境。

賭具無情，荷官冷血，兩者都令人痛恨！這又是賭客心理盲點和脆弱的一面。我們會把情緒的悲喜和這兩者牽繫在一起，想一想，這也是人之常情，畢竟這是牽涉到金錢廝殺的大事。

現在我們用另一種角度引領各位去看待這個問題。修正





一下觀點，看法一旦不同，就會為你帶來更寬廣的視野，會在你的行為模式產生關鍵性的蛻變，說得更白一點：會讓你的賭技更加成熟。

賭具與荷官只是論定輸贏的工具，你恨他們跟人做對？說真的，他們也是很無辜，是你自己買錯邊，不是嗎？買對邊，你還不是覺得他們越看越順眼。當然這都只是玩笑話，我想跟各位談的不是插科打諢、諷刺之言，而是讓你茅塞頓開的金言玉語。我不是說我講的話是金科玉律，只是希望能引導各位破除這項玩弄賭客於無形的惡靈。

「百家樂」和「比大小」，每次下注，你只會面對「輸」與「贏」兩種結局，我們想要知道的還不是和荷官一樣：這次到底是哪邊贏哪邊輸？「百家樂入門」書中我曾提過，這兩種賭局其實和丟銅板猜正反面的道理一樣，猜對有錢拿，猜錯算你倒楣。我這種「無厘頭」的說法，不知道你是否聽得進去？

想也知道，當然很難聽得進去！說不定你還會罵我一句：神經病！如果百家樂與比大小和丟銅板的道理一樣，賭場幹嘛還大費周章設計出補牌的規矩？骰子用一個不就行了嗎？用三個骰子荷官還要分神，速度又慢。賭場難道不知道丟銅板讓人下注賺得更快麼？當然知道！問題是：把遊戲設計得



這麼單薄乏味，賭客會捧場嗎？多當家不費巧那磨，道理就出來了，賭具祇是增加「趣味性」的工具而已，再多繞一個圈子，終究還不是要讓荷官判定：到底誰猜對邊、誰猜錯邊？哪有什麼高深學問？

我已經很久沒拿撲克牌在家演練了，現在我都改用銅板，把銅板豎起，右食指壓住，左中指一彈，銅板轉得呼呼作響，再用手掌一蓋，正面是莊，反面是閒，掉到地上算做和，重來一次，有趣又實際。你說這樣子沒有個準頭，沒有參考價值？其實不會啦！

## 哪些賭客最受賭場歡迎？

終日流連在賭桌旁，口袋裡始終就只有幾個籌碼的寒酸小賭客；手提袋內裝滿鈔票，一擲千金、速戰速決的豪客。這兩種風格截然不同的賭客，讓賭場內流傳的故事始終不缺乏戲劇性的話題，精采的故事永遠流傳，令人百聽不厭。

你是屬於哪一種類型的賭客？是湊點小錢到此碰碰運氣的小角色？還是手提萬金，腳跨暴利與暴斃分界線的危險人物？或者兩者皆非，你是屬於理智型的人物、智慧型的賭客：出手見祥雲，離座留風采；輸贏兩逸閒，進退皆自如。





輸贏動輒億萬的超級賭客享有前呼後擁的貴族禮遇；出手盡是零頭，成天耗在大廳裏的小角色，來來去去無人招呼。哪種類型的賭客才是賭場的最愛，最受賭場歡迎？其實，對賭場來說，這兩種類型都是他們的最愛，兩種極端的風格都是賭場最穩定的獲利來源。超級豪客一注萬金，但是客源較少；小賭客錙銖必較，卻是成群結隊，兩者所帶來的金錢總額並無差異，對賭場的貢獻也是不分上下，都是用源源不絕的金錢堆砌出金碧輝煌的數學宮殿和深不見底的金錢迷宮。

賭場最不「認同」的就是那些理智型的賭客，這些「異類」簡直擺明就是要來白吃白喝的。賭場花這麼多的錢蓋大樓，付薪水訓練各式專業人員二十四小時伺候你，提供各式「娛樂」讓你流連忘返，來「娛樂場」享受不花錢也就算了，還得給錢才能打發他走？

這種「無賴」豈止讓賭場頭痛，簡直就是痛恨！二十一點賭場還可以利用切牌阻斷「算牌客」的路，百家樂卻沒有可靠的方法讓智慧型賭客亂了分寸，雖然不可能每戰必勝，賭場也不怕你拿錢來砸，但是，這種「不太會輸」的人以賭場的立場來說，根本就是「無賴」！

歡迎加入「無賴俱樂部」！



## 贏錢時要如何處理？

能夠長期在賭場恣意自如、從容進退的賭客，最能引人入勝的地方應該就是他高明的賭技。眾人把焦點集中在探討他從心靈到手指的每一個細緻動作，希望能從其中複製出一張完美的藏寶圖，卻使終不願去發掘這些傳奇人物處理財務獨到的一面。

從賭桌上贏來的錢，最容易被賭客當做是不勞而獲的橫財，選擇揮霍無度是大部分人的作風，只有極少部分的人會以理性的手法來處理這些甘甜的戰利品。

兩者迥然不同的行事風格，看來好像只是節儉與浪費的區別，其實，這才是決定你是否夠資格將賭博視為事業的分界線！

贏來的錢，除了極少部分可留做犒賞自己之用，絕大部分的錢，都必須投資在你熟悉的經濟市場，如股票、期貨、房地產、黃金……等等。這些投資的操作方法，各人都有一套理念，在此我不願置喙。不過，在這個領域內你就不要再以賭博的手法去「虐待」它們了，把它們當作是「錢滾錢」的工具，哪怕只是極微小的獲利，或是偶爾誤判情勢，稍有





損失，這些投資肯定是比放在賭桌上安全（這句話，我相信絕大部分的人應該都會同意），等下次出征時，再徵調這些「天兵神將」出場，你一定比別人更能談笑用兵！

不要小看這種微妙的心理差距，它經常會在賭局進行中助你一臂之力，讓你度過低潮，而當局勢站在你這一邊之時，就會大贏特贏。

大贏一場就要大肆慶祝？如果你有這種心態，請容許我講一句刺耳的話：你還不適合坐上賭桌！

## 不要被賭場榨得精光

神情落寞，步履蹣跚地步出賭場，摸摸口袋僅存的一些小籌碼，剛好只剩回家的交通費用和下一餐的開支；再多的懊惱，也無法挽救被面無表情的荷官搜括一空的賭本……。

這種「淒涼」的場景是賭場外最常上演的悲劇。如果你在賭場出口多站一會，就可以發現走出賭場的人，很少會帶著燦爛的笑容，尤其是輸得精光的賭客，臉色鐵青、咬牙切齒，更是容易辨認。

進賭場之前一定要設定好你的停損點，你所準備的資金絕對不可以在最後一注慘遭煙消雲散的惡運。你一定得控制

賭本損失的範圍，即使賭局不須百家樂技巧保鏢相當分量的賭本，留待下一趟當作開路先鋒。這是相當有價值的心理建設，是每個賭客必須強迫自己硬性接受的無奈後路。

「輸」和「輸得精光」不是數字多少的問題，而是牽涉到心理上是否健全的另一性靈層次。

我曾在葡京百家樂的三百元小賭桌上和一位中年男子同桌，這位男士一路挨打，輸多贏少。但是手中還有不少五千元的大額籌碼，突然，他把所有籌碼一次撒下去，總共是三萬元！那種小額賭桌一次下注三萬當然是由他看牌，只見他在兩張牌的各各角落捏捏折折，冷汗直冒。這一把他輸了！甩出被搓得皺巴巴的撲克牌，推開座椅，我看見他拔下手指上一顆碩大的珠寶戒指，掉頭大步而去。

另一次在「比大小」的賭桌旁，也是一位中年男士，我是中途才去湊熱鬧的，不知道他到底是贏是輸？疲憊、憤怒如同鋒刃，深深刻鑿在他臉上，我想，應該也不用問了。接下來看他輸過幾次後，這位男士突然把手中所有籌碼堆在「大」這一邊，存心就是要硬拚了！面對這種離譜的投注，女荷官已經面露鄙夷不屑之色，想不到在倒數計時即將「離手」之際，這位眼露凶光的賭客又從口袋裡掏出一疊皺巴巴的紙鈔，一次出清！結果揭曉，女荷官忙著收拾那一堆紙鈔，







還朝著他轉身而去的背影瞪了一眼，一面跟同事嘀咕，而一位坐在後面年歲較高的女荷官則搖頭嘆息。

會輸到一文不剩才肯離開的賭客，基本上都是屬於無法自我控制，成天徘徊在賭桌旁期盼財神爺拉他一把的失魂賭客。越想撈本，出手就越來越無章法，到最後，手中僅剩的籌碼往往就是孤注一擲，把最後一把交由運氣來裁決。這時很少人能逃過一劫，就算是拖過幾次也無法起死回生。運氣之神往往最喜歡在這個節骨眼捉弄人，有時讓你苟延殘喘，搞得你欲走還留，割捨不開，始終不願大力拉一把；卻經常在你自認可以展開大規模攻擊之時，慘遭一槍斃命。經常在最後一注發狠、賭氣下注的人永遠是最受賭場歡迎的肥羊。

在第 51 頁談論 Grade-up 時，我跟各位提及的那位戰友就是嚴守底線的理性賭客。任何一場只要投注到 (15) 這一關輸掉，他就立刻走人，不管帶進場的 (35) 剩下多少，絕不戀戰，把剩餘的籌碼打入冷宮，不會讓它們再度露臉，只當成是下一趟再來賭城的預備戰鬥力量。這種冷靜作風讓他的投注腳步十分穩定，幾場下來輸輸贏贏，只要不是一路輸到底，他的戰力絕對不會頓時瓦解。縱使不能贏錢卻都還能保留下若干籌碼，而那些留在口袋裡的殘磚破瓦往往就是讓他心情篤定的堅碩磐石。

「這一趟輸得很慘？」回台灣前我在澳門機場關心了一下。「不會啊，我還留下不少，又沒有輸得乾乾淨淨。」，他露齒一笑，拉開皮夾露出幾張千元港幣。

輸到一文不剩，也會直接影響到下一趟的行程，讓你在下一趟啟程之前不是躊躇不決就是報仇心切，很可能準備未周全就匆匆啟程，一頭栽入惡性循環的坎坷輪迴。很多長期在賭場打轉，卻始終無法有效突破的人，就是敗在這個致命傷。

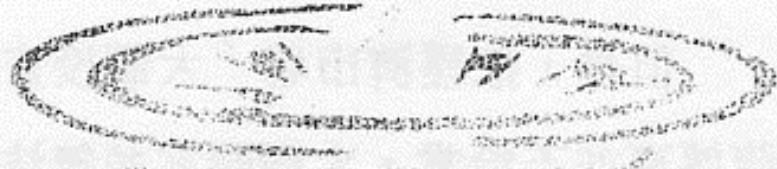






## 第五章

# 你一定要認真 看待報酬率 的真相





## 你一定要認真看待 報酬率的真相

「報酬率」一詞源自於經濟學，特別是在股市被廣泛地應用。其意義是指：獲利佔投資金額的百分比。假使我們投資股票 10000 元，在一段時間內如果收回 10500 元，那麼我們就說「報酬率」是 5%。這個觀念大家都很熟悉，相對的，也都會認定「投資越多，就比較有機會賺得更多」，出手動輒千萬的大戶當然比小額散戶更威風，他們手中有重武器，攻城掠地輕而易舉，相較於手中只是小零頭的投資人，這些人顯然是佔盡優勢。理論到底經不經得起考驗？這不是本書的範疇，在此我們不予置評。

但是，把經濟市場「大額投資容易致富」的理論引用到賭博裏並不恰當。大額賭客並無法用鉅款換取優勢，大贏一場卻往往不堪一次崩盤，直起直落，人財兩消瘦。反而是小額賭客才能佔盡優勢，他們才是扮演螞蟻搬大象的「狠角色」。

這一章我們就來聊聊這方面關鍵性的深層觀點。



加繳市場報酬率的概念更適用在賭博身書籍

但是賭場卻是嚴格執行報酬率的專業機構，這裏是數學宮殿，每種賭戲事先都已經精準地設定好報酬率（也就是統計學所說的期望值）。百家樂，賭場的報酬率約在 1.3 %，也就是 100 塊賺 1.3 元。報酬率很低，賭場靠的是源源不絕的賭注和無窮次數的賭局，聚小川成大海，長期下來使低報酬率發揮高獲利的的作用。

我們都承認：賭客居於下風，那麼，賭客的報酬率有可能比賭場高嗎？長期下來我們能夠用 100 元贏得 1.3 元，甚至更高嗎？這個問題很詭異，也相當有趣，值得我們用較長的篇幅好好聊一聊！

報酬率被賭場奉為至高無上的經營法則，但是卻很少有賭客把這個概念帶入賭博領域。一場廝殺下來，每位賭客都會檢查自己的荷包，他們習慣以輸了多少、贏了多少來表達戰果，卻鮮少有人會以完整的「報酬率」觀念來描述。你大概很少聽人說：我這次帶 10000 元進賭場，玩了 20 次，總共贏了 500 元，平均每注贏得 25 元；總報酬率是 5 %，平均每注的報酬率是 0.25 %。

這種聽來令人打盹的詞兒，確實很難引起大眾的興趣。賭客不會把計算機帶去賭場（我倒是看過有人把紙做的八卦





帶進場)，回到家也都只是掏出口袋，算一算帶出門的錢有沒有少帶一些回來，沒有人會認真去計算報酬率。

簡單了解「報酬率」之後，現在我來跟大家聊聊兩項眾人習以為常的錯誤觀念。

第一個看法是：賭客居於不利，所以報酬率不會超過賭場，100 塊無法賺到 1.3 塊錢，賭客必須靠運氣（或是賭技）才能讓賭場吃盡苦頭，所以「贏很多錢的人」一定是「很少輸，幾乎每次進場都在贏錢！」，這聽起來滿合理的。另一種說法我們也一道提出來討論：賭客居於不利，報酬率又是如此之低，所以小額賭注無法讓人致富，想要贏得多，非大額賭注無法如願。一百兩百的投注額只能貼補家用；動輒上萬的鉅額賭客才能大豐收。這兩種看法幾乎是金科玉律，很少人會質疑。

首先我們先來討論：「贏很多錢的人」是不是「很少輸，幾乎每次進場都在贏錢！」？

答案是，沒這回事！如果以場數為基準，每個人照樣都是輸輸贏贏，長期下來能夠贏錢的賭客，其實他們輸的場數並不比別人少，你十場輸五場，說不定他十場輸六場，但是會比別人有更好的結局，關鍵就是在「輸有限，贏無限」。輸，就只願意耗損既定的籌碼，不再追加；贏，不會隨意打



住，一定要趁機大撈一筆，贏一場就足夠充當好幾場的賭資。

那些能「贏很多錢的人」並不是靠百戰百勝的豐功偉業堆砌出來的，而是靠著「輸有限，贏無限」的原理，輸一場不痛不癢，贏一場就撐破口袋，如此才能在低報酬率的傾軋中擺脫糾纏。

報酬率普遍而言是不高的，但有時卻又高得離譜，因為大贏一場會突然拉高報酬率，也會衝昏理智。很多人開始天真的認為，百家樂可以讓人短期之內腰纏萬貫，卻忽略報酬率隨時在扯後腿，會把前面的戰果拉下來，一切又回到原點，大部分時間我們都無法投資一百賺一百，這一點相信大家都會同意吧？所以，我們事先設定一場的「停損點」，並且嚴格遵守輸完就果斷退場是相當重要的，賭局不順只願意損失有限的籌碼，一旦開始贏錢就不能客氣了！一定要在短短幾次就「海撈一票」，如此報酬率才能一路往上拉高。

接下來的兩章裡會提到「加碼！加碼！」、「鎖住贏利」將針對這問題補充更詳盡的詮釋，我們暫時先把話題拉到第二個單元。

現在第二個更有趣的問題就來了：一千元的賭客，是否就一定比一百元的賭客贏得更快、更多？答案是：不見得！甚至會相反。





把你原先預定好的一場賭資再加上賭場「送你」的2400元，接下來的賭局就算是稍有不如意你也比別人看得開；如果能再創佳績，往後路程就平坦多了。

我們再來假設：假如你在半年內一路跌跌撞撞，總計才贏得2400元（這也有可能），那麼把應該立刻把這筆獲利毫不手軟地融入接下來的賭局，跟賭場拚幾回合，輸了，就還給它；贏了，就再度拉高投注額。

贏了一場的賭資就可以拉高一倍的投注額，100變200；贏了兩場就墊高兩倍，100變300。如果贏了五場的籌碼是不是就拉高五倍，100變600？沒有必要再繼續冒那麼高的風險！通常我都只會提高100→300的程度，其他的籌碼就當成下一趟的開路先鋒。

我一向最喜歡玩這種「墊腳」的遊戲了！假設一場的賭資是1200元，加碼成功之後贏來1200元（或是1000、1100也沒關係），我會立刻把贏來的籌碼融入下一場的賭局，原先的100元賭注變成200元；200變400；300變600。朋友經常開玩笑，戲說這是「拿賭場的錢來墊腳」，其實我們也不必那麼得意，往自己臉上貼金，這只是在掌握若干「機運」，手中多出一場「免費」的賭資，這時候不跟它拚，難不成還要詛咒賭場一路倒楣，任你宰割？





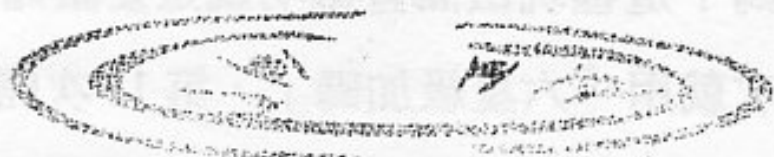
Chapter 6



## 第六章

# 再談談加碼

# 和減碼



## 加碼！加碼！

四年前我陪兩位朋友逛進澳門凱悅酒店的賭場，當時我已「收攤」，準備到中山市找朋友，所以只站在一旁當「啦啦隊」。他們找了一張 300 元的賭桌，從 300 元開始玩起，打算用「輸進贏退」的玩法消遣幾把。才剛坐下去就連開 14 次閒，這兩位仁兄一路贏得笑呵呵，每次 300 元都到手，直到第 15 次才失手。算一算，各贏了 3900 元，兩人起身離座，高興得就像是中了彩票一樣。

我站在一旁看得咬牙切齒，心中直罵「笨蛋！」卻不敢開口干擾這兩位正贏得樂呼呼的「豬頭」。搭上往關閘的計程車，路上我才開罵了：難得碰上這麼好的牌局卻不懂得加碼？這種玩法簡直擺明就是要讓賭場逃過一劫。如果在第 6 次就用「六星級加碼」，第 11 次開始用「八星級加碼」，到第 15 次才失手，能各贏多少？22500 元！這筆錢到手，以後你們還會輸嗎？

很多老手都知道，贏錢就要加碼，否則很難守住成果。這兩個「豬頭」拿了那 3900 元，依我看，下一趟就準備當賭場的俎上肉了。



這個議題有相當寬廣的討論空間，每個人都有他獨特的看法。很多人也都認同：如果在贏錢過程中不願加碼，機會一旦流失就會陷入苦戰，但是，我卻發現絕大多數的人都無法精確掌握它的精髓。到底何時該加碼？該加多少？各說各話，幾乎都是毫無準則。最糟糕的是：我所聽過的加碼觀念幾乎都是「找出最有機會贏的一次，拿出贏來的錢，大把大把地拚了！」，持這種觀點的人就是不願意跟賭場耗時間，贏了錢不拚難道還要天真地等著賭場一直輸？慢慢贏總是無法如願，加碼才能讓你站上制高點。

這種觀念是沒錯，但是說法卻嫌粗糙。加碼絕對不能硬衝，必須有準則。如果臨時起意，只憑直覺，終究還是賭客衝動、弱勢的一面。加碼的時機，必須事先精確規劃，贏到什麼階段才能加碼？要加多少？加碼未能成功又如何收拾殘局？這些都必須事先以數學和統計學的計算方式全盤規劃，才能發揮進可攻、退可守的靈活戰術。

在「百家樂入門」第二章，我詳盡規劃「二星級到八星級」的加碼方式，這種將加碼設定成「規格化」，並且賦予「定格化名稱」的做法引起不少讀者的興趣，從讀者給我的來信就可看出它的確是一套可圈可點的戰略。這種加碼方式







有一定的準則，時機與額度都是經過細密規劃，加碼後不論是成功失敗都有安全可靠的應對方式。本書中我就不再重複細訴，你可以翻到「百家樂入門」第二、三章，那些表格足以解釋「啟動加碼機制」時所有的策略和腳步。

現在我拿「二星級加碼」再利用小小篇幅解釋一下：

(+ 4) 我建議各位啟動「二星級加碼」，碰上最糟糕的狀況（連輸 5 次）會從 (+ 4) 變成 (- 3)。——（見「百家樂入門」第 90 頁表格 32）

加碼時立刻慘遭毒手，連輸 5 次！從 (+ 4) 變成 (- 3)，這種落差對職業玩家並不會造成重傷害（這一點相信大家都會同意），其他失手的狀況也都是在可容忍範圍之內（見「百家樂入門」第 88、89、90 頁），我們的心境就不至於突遭亂流。相較那些隨興加碼，卻不知道失敗之後會有多慘的賭客，我們的出手一路沉穩，賭場很難在你身上討到便宜。別小看這種心理上的差距，能夠在百家樂一路贏錢的人一定都有精準的加碼觀念，缺乏這種運作邏輯，高興加多少就加多少的人終究還是失敗者。

加碼後只要又有小收穫，從 (+ 4) 變成 (+ 6)，那你就可以再調高為「三星級加碼」，假設在這節骨眼連輸五次，也只是從 (+ 6) 變成 (- 3)，這種落差都不是無法容忍，



而是每位玩家必須要有的心理準備。甚至在後續賭局中一路拉到（+12）時，「六星級加碼」可就要上場了，後面五次只要不是輸得慘兮兮都可以保留若干戰果，可以一路纏鬥，甚至一鼓作氣贏來好幾場的賭資。

談過加碼的機制，當然我也得來說說賭壇中認定為真理的「輸時減碼」。

「輸時減碼」，甚至停止下注，這種做法同樣暴露出賭客脆弱的心理層面。絕大部分的人連輸幾把就不敢下注了，接下來就一直等，一直等……，等到自認好運即將到來時才出手。

我一向最反對「連輸幾把就暫停下注」這種消極做法，那絕對無法幫你度過低潮，反而更突顯出你雜亂無章的投注腳步。證明你只不過是想靠著運氣、偏門贏得勝利，事先一定沒有規劃每一次的投注額度，幾乎都是靠臨場狀況決定如何下注。抱持這種心態的人是很難帶著笑容離開賭場的。

賭局不順利的時候，你的腳步還是得按照既定行程一步步走下去，突發狀況不能當作藉口。連輸5次稀鬆平常，連輸10次的慘況也一樣會找上你。誰說不可能連輸18次？我自己就曾經碰過！進場兩次，每趟都是一坐下來就連續挨了9記悶棍，接連輸掉兩場的賭資。



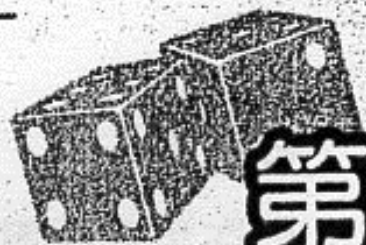
百家樂的賭局沒有突發狀況，再怎麼奇怪的出牌，都是你必須事先規劃在內的震撼教育，如果無法應付這些惹人發火的怪局，那就表示你還未認清百家樂的真相，經不起考驗。

加碼與減碼都不能隨性而為，沒有事先精準的規劃，就擺脫不了意氣用事的殺傷力。要在賭場表現得漂亮、沉穩，就必須根據科學法則、原理計算出加碼與減碼才能讓賭客勝過賭場。

「百家樂入門」第二、三章裏我在加碼（進攻）與減碼（退守）的原理一直嘮叨，說了又說，一提再提，你可不要嫌我囉唆。每位賭場常勝軍一定都已經練就這一身硬底子，沒有這門紮實的功夫，任你拜師大江南北，學到的都只是花拳繡腿，不堪一擊！

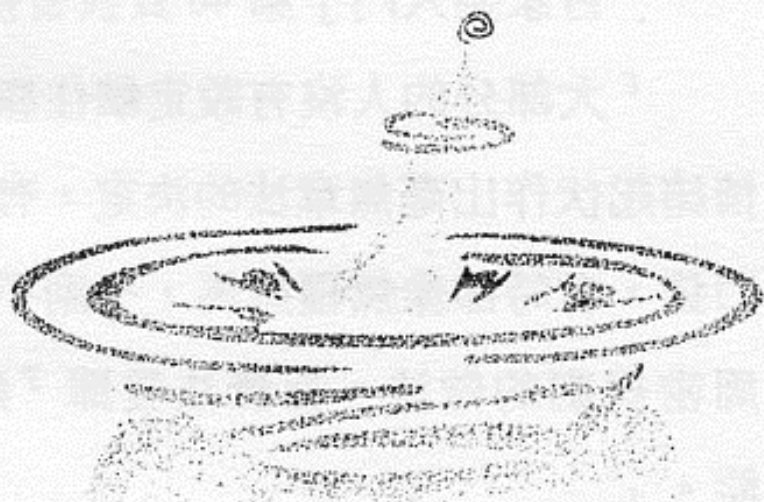


Chapter 7



## 第七章

# 鎖住贏利





## 鎖住贏利

「鎖住贏利」的觀念我曾在「百家樂入門」中提到，尤其是在第二、三章更是一再提及。現在我再度用一篇短文討論這項攸關百家樂玩家「存亡」的重大議題，這項觀念如果無法正確建立起來，任何賭技皆屬枉然，任憑你身經百戰、走遍各家賭場，到最後依然是一場夢。

首先必須強調：「鎖住贏利」只是針對專業玩家所提，對一般遊客並不適用。遊客贏了就跑，誰曰不宜？拿著賭場發的紅包到外頭吃吃喝喝，多愜意！

「百家樂入門」第 46 頁我曾提到下列這三段話：

「大部分的人沒有設定鎖住贏利的正確時機，全憑臨場情緒起伏作出毫無章法的決定，有時多贏了兩把就趕快放進口袋，有時卻像無韁野馬，一副不怕死的蠻勁。這兩種未經周密規劃的做法，都無法發揮『鎖住贏利』保護賭客的功能。」

「太早縮手，急於保住戰果，經常會弄巧成拙。」

「我常在網路的討論區看見有人倡言『贏到多少就應該立刻鎖住！』這種硬性設定額度的做法只適用在偶爾玩幾手



的遊客，對於想長期在百家樂「安家立業」的專業賭客來說，容易陷入長期苦戰、惡性循環的窘境，觀念並不正確！」

這些「掉書袋」的敘述也許讓人一時摸不著腦門。現在我用「數據化」的解釋來為各位說明：

100 元的賭客，如果你設定的一場賭資是 1200 元，你一共帶了六場的賭資  $1200 \times 6 = 7200$  元。那麼贏到多少錢才能鎖住，從頭再來？賭資的一半 600 元？或是剛好一場的賭資 1200 元？或者是只要贏了 100 元就從頭開始？

如果覺得贏了一場的籌碼 1200 元就必須保留戰果，那我敢肯定地告訴你：你很難打得過賭場！那些錢留不住，荷官很快就會讓你吃盡苦頭，一點一滴要回去！

這些錢還是必須拿來當武器，不能放進口袋。輸了不足惜，真要讓你再贏幾次，後續賭局就能立於不敗之地了。我們必須清楚認知也要有心理準備，在長時間和賭場爭鋒的過程中，接下來有可能短時間就輸掉 1200 元，也有可能好幾場都贏不了錢，或是每進場就耗損一些，輸個 200、300 甚至是 800、900。時間一拉長，只要是贏不了錢，我們就很難守住成果。那贏來的 1200 元就會慢慢被掏洗而空，如此反覆耗損，不只是錢被要回去而已，你會發現一兩天來都是白忙一場，到時候精神上的折磨更是難耐。



贏了錢太早縮手只會讓時間再度拉長，繞了一個大圈子如果還是兩手空空，你就已經毫無戰力了。

「百家樂入門」中提及，贏了 1200，就可以採用「六星級加碼」。假設接下來連輸 5 次，這 1200 不但全部泡湯，還多輸了 300！各位大概會懊惱：早知道就不玩了！

但是，對長期玩家來說，「贏 1200」和「輸 300」有何差異？那 1200 能讓你在往後的賭局發揮什麼功能？輸掉 300 又何嘗會造成傷害，讓你一蹶不振？這種心態的調整和價值認知是每個玩家必須建立的「強悍作風」。百家樂無法 300、500 一直贏，贏到讓你笑逐顏開，那 1200 元只不過是一場的籌碼而已，也是你長期經營過程中必須面對的損失。輸了！就算是還給賭場，不必太在意。

我之所以會設計「二十次一大局」，目的就是要讓各位能有個確定的區間，我們玩到第 20 次再決定是否可以鎖住贏利。不要在中途畏縮，如果機會來了，後面多贏幾次你就能快速累積戰鬥能量，就像是「買了保險」一樣；贏不了？耗損一些籌碼也無所謂，如果到了第 20 次原先（+ 1200）只剩下（+ 400），那麼接下來的另一大局你就開始用「二星級加碼」，照樣以五次一小局，玩到第 20 次再決定是否應該鎖住？



到了第二十次如果能贏得 1200 的 1.5 倍以上 (1800) 才鎖住贏利。1.5 倍的賭資就已經有價值了，它比較能提供你往後賭局心理上的穩定作用，讓你偶爾輸掉一場 (1200) 也不至於亂了分寸。

