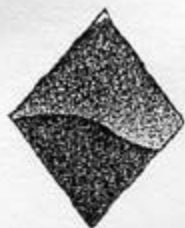


加微信: huw7186, 領取更多百家乐技巧书籍



Baccarat Winning
Formula



百家樂勝經

被喻為「台灣賭神」的戴子郎，賭遍全世界大小750多家casino賭場，卻從來不碰百家樂，因為他知道，百家樂其實不好贏，不過，自二〇〇五年開始，他與朋友從不好贏的百家樂，贏了幾百萬美元！想知道他是如何決勝百家樂的嗎？請立即翻開此書。

賭神戴子郎

萬萬美元！ 萬美元！





你，為什麼要玩百家樂？

想贏錢？為娛樂？還是既想贏錢又為娛樂？

如果想贏，應該玩最可能贏的賭戲。如果不在乎輸贏，覺得歡喜就好，那麼喜歡玩什麼，就玩什麼。

如果能夠贏錢，又能兼具娛樂當然是最完美的，不過，世上沒有白吃的午餐，魚與熊掌不可兼得，好贏的賭戲常常得下苦功學習，而且不一定好玩。

百家樂就是明顯的例子。

澳門百家樂的桌子數可能是二十一點的二十倍，由此可知，百家樂是中國人的最愛，也代表大多數的中國人都

認為，百家樂最好玩，或最好贏。

然而澳門賭場能夠成為世界賭都，靠的是什麼？不就是喜愛百家樂，認為它最好玩或最好贏的賭迷血淚嗎？

不過，自 2005 年開始，我與朋友從不好贏的百家樂贏了幾百萬美元。

想知道我是如何決勝百家樂的嗎？請立即翻開此書。

葉子
邱





自序 你，為什麼要玩百家樂？—— P4-5

決勝關鍵

1

認識基本賭規—— P9-29

●百家樂賭桌 ●如何計算點數？ ●如何決定勝負？
●加牌規則 ●百家樂的賠率 ●賭戲實例 ●專業術語

決勝關鍵

2

掌握輸贏率—— P31-41

●加牌的輸贏真相 ●莊閒輸贏率

決勝關鍵

3

清楚方法—— P43-49

●靠直覺，賭場早倒光 ●贏錢的四大方法 ●實際操作

決勝關鍵

4

懂得算牌—— P51-67

●算牌降低基本輸率 ●如何算牌？ ●電腦勝過人腦

決勝關鍵

5

決定正確的下注金額—— P69-75

●正收益，決定贏錢與否 ●若有十萬元，您應該下多少錢？
●收益率其實是賭博與投資的分野點

決勝關鍵 **6**

選擇有漏洞的百家樂 —— P77-109

●何謂正常百家樂？●有漏洞不正常百家樂

決勝關鍵 **7**

有縫就鑽 —— P111-123

●哪一種賭戲最好贏呢？●職業賭徒的生存前提
●二十一點與百家樂

決勝關鍵 **8**

找到必勝地 —— P125-135

●洩牌漏洞平均獲利7.7% ●神奇的必勝之旅
●倫敦百家樂漏洞賭記 ●美國百家樂漏洞賭記

決勝關鍵 **9**

做好萬全準備 —— P137-147

●我的職業賭徒歷程 ●職業賭徒的必備條件

決勝關鍵 **10**

繞著地球賭 —— P149-167

●亞洲 ●美洲 ●歐洲 ●非洲 ●大洋洲
●聰明運用環球機票 ●賭場黑名單 ●最後的建議

附錄

名詞解釋、百家樂記錄紙例、
參考書目 —— P168-173





決勝關鍵 **1**

認識基本賭規

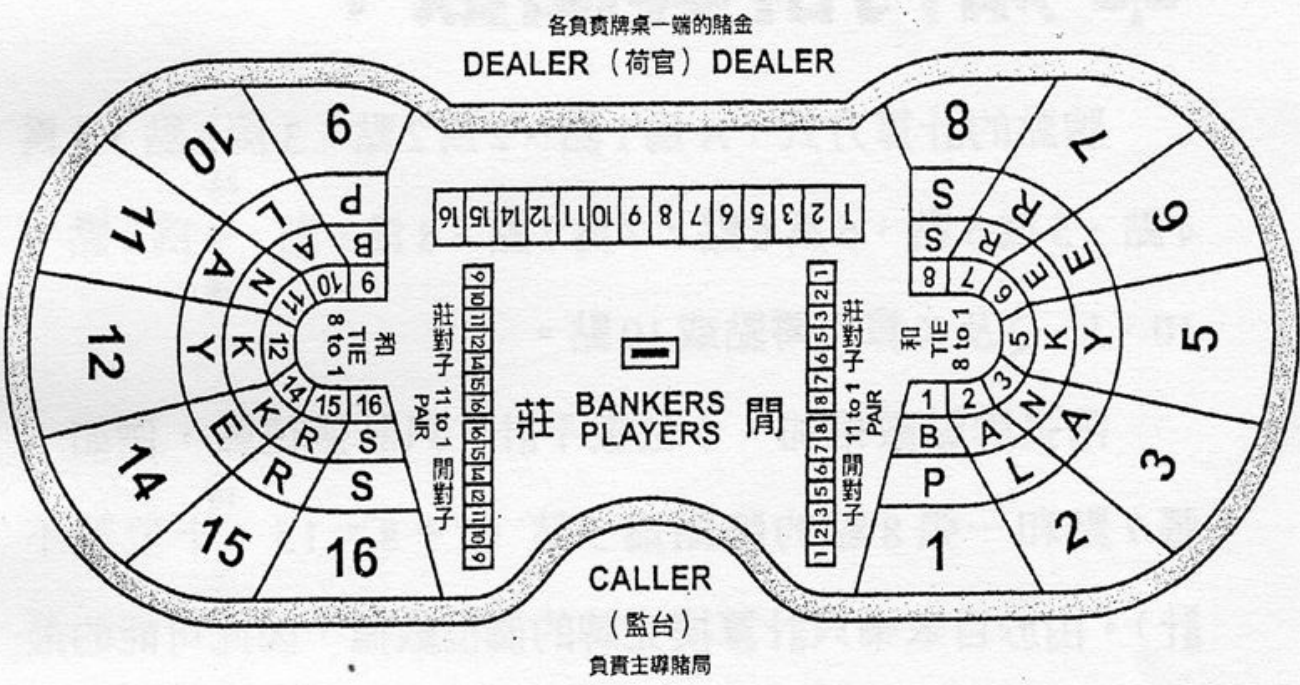
- 百家樂賭桌 ● 如何計算點數？ ● 如何決定勝負？
- 加牌規則 ● 百家樂的賠率 ● 賭戲案例 ● 專業術語

百家樂賭桌

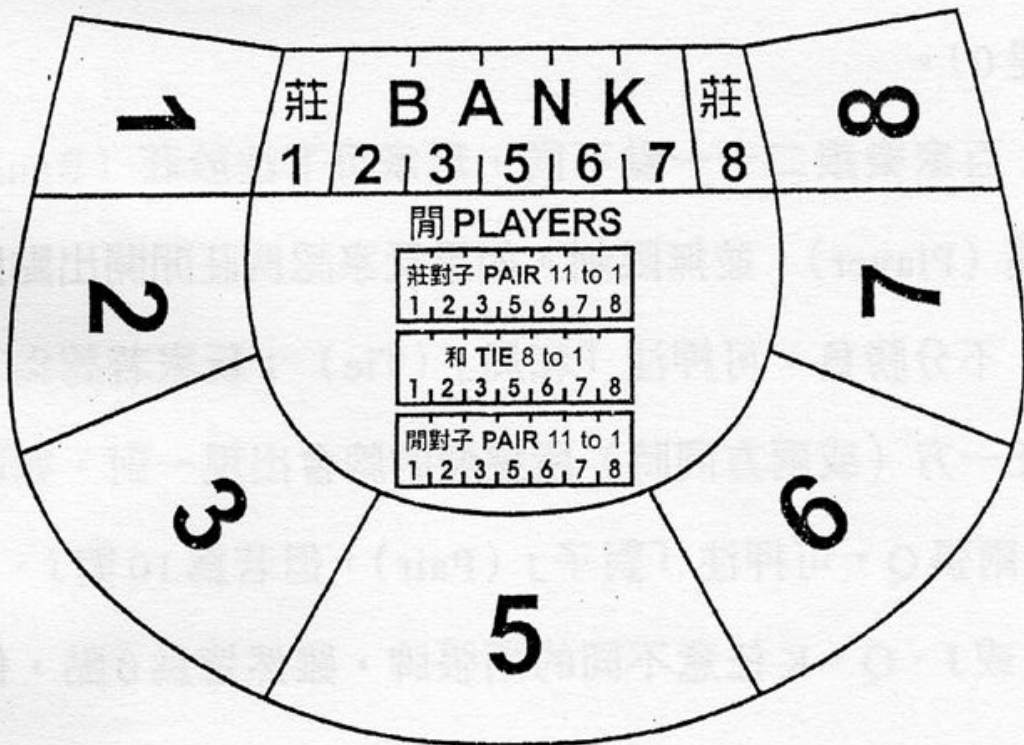
百家樂是一種簡單的撲克牌戲，不過在簡單賭規背後其實隱藏了高明的數學設計。百家樂源於義大利，十五世紀傳入法國，到了十九世紀時盛傳於英法等地，時至今日，百家樂是世界各地賭場中最受歡迎的賭戲之一。

百家樂的賭桌有莊（Banker）、閒（Player）、和（Tie）、對子（Pair）四種位置供選擇下注。投注人數沒有嚴格上限，有7人參與的小桌（mini桌）或14人參與的大桌（兩邊圓弧各7人）。除了賭場提供的座位以外，在旁站立者亦可自由參與投注。不過，當莊家與閒家投注雙方注碼超過賭桌所限之限紅時（指賭場規定莊、閒之間投注的絕對差額不得超過某一限度或單獨賭位之上限），荷官（Dealer）會在發牌前點算莊家、閒家、對子、和之投注區注碼（俗稱數紅），以示意超過該台限定金額（限定金額在每張賭桌均有示意），並請客人減注至限定金額以內方才開局，除了設定最高限紅外，每張賭桌亦設有最低投注額。

百家樂大桌位置圖



百家樂小桌位置圖



♠ 如何計算點數？

牌點的計算方式：A 爲 1 點、2 爲 2 點、3 爲 3 點、4 爲 4 點、5 爲 5 點、6 爲 6 點，7 爲 7 點、8 爲 8 點、9 爲 9 點、10、J、Q 及 K 算作零點或 10 點。

兩張牌點數相加，十位數不計，只計個位數，例如一張 7 點和一張 8 點的牌點爲 5 點（ $7 + 8 = 15$ ，十位數不計）。由於百家樂只計算撲克牌的個位數值，因此可能的最大點數爲 9 點（如一張 4 點和一張 5： $4 + 5 = 9$ ），最少則爲 0 點（如一張 10 點和一張 Q： $10 + 10 = 20$ ，只算個位數，則是 0）。

百家樂跟二十一點不同，玩家可下注於莊（Banker）或閒（Player），並無限制。如果玩家認爲莊閒開出點數一樣，不分勝負，可押注「和局」（Tie）；玩家若認爲莊、閒任一方（或兩方同時）所獲發的牌會出現一對，如兩張 3 或兩張 Q，可押注「對子」（Pair），但若爲 10 與 J、Q、K，或 J、Q、K 任意不同的兩張牌，雖然皆爲 0 點，但並

不算對子。

如何決定勝負？

百家樂通常用六副或八副牌進行，洗牌後將牌放進發派盒內，由荷官以閒→莊→閒→莊順序發四張牌，也就是第一及第三張牌發給「閒家」，第二及第四張牌則發給「莊家」，二方依賭規加（不加）牌後比點數大小。不論百家樂桌上有多少下注的玩家，紙牌只會發給莊家和閒（玩）家。

爲了增加樂趣，投注注碼最大者（高限賭桌）可以謎牌，有些低限賭桌不可以謎牌，由荷官直接開牌（在該張賭桌上均會說明）。

加牌規則

莊閒二方各發兩張牌後，依牌點決定雙方是否加牌，最多只能加一張牌。

- ❶ 天牌（Naturals）：莊閒任一方若為8點或9點，雙方不再加牌，點大者贏（雙方同持8點或9點為和）。
- ❷ 莊閒兩方各持6點或7點，即定勝負不加牌（雙方同持6點或7點的話為和）。
- ❸ 閒家6點或7點，莊家5點或以下，閒家不補，莊家補牌。
- ❹ 加牌：以上三種情形以外，閒家（前兩張總和為0～5）加第三張牌。莊家是否補牌，依閒莊點數及閒家第三張牌的點數而定。加牌規則如【表1-1】，例如：莊家前兩張牌點數和為7點，閒家0點，莊家不加牌；莊家前兩張牌點數和為0～2點時，不論閒家的第三張加牌點數是幾點，莊家都可加牌；莊家

前兩張牌點數和為3點時，除了閒家的第三張加牌點數為8點外，其餘均可加牌。

【表1-1】

加牌規則表

		閒家前兩張總和為0~5，加第三張牌之點數 (非三張牌相加)									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
莊家前兩張牌的點數和	0	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	1	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	2	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
	3	√	√	√	√	√	√	√	√		√
	4			√	√	√	√	√	√		
	5					√	√	√	√		
	6							√	√		
	7										
	8										
	9										

√加牌 不加牌

其實百家樂加牌賭規看似複雜其實不難，賭客不熟也沒關係。原則上荷官會正確依賭規執行。只是賭客若熟悉加牌賭規，可以防止荷官故意加錯作弊。有一家拉城賭場曾因為荷官補錯牌，被輸錢賭客藉機賴帳二十萬美元。當時該賭客發現荷官該補未補，於是在接下去賭局下大，結果輸錢…若他贏就不聲張，輸了就以荷官補錯牌影響結果賴帳。

百家樂的賠率

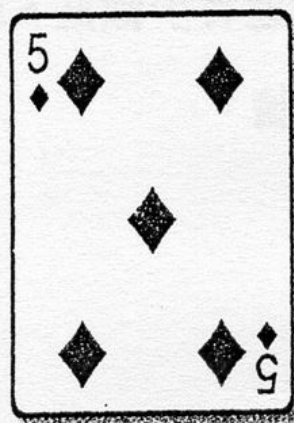
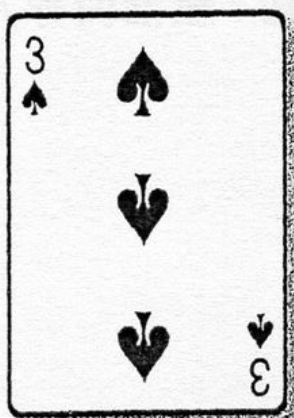
- ❶ 下注莊家而莊贏者，贏1賠1，另扣5%的佣金給莊家（也有「無佣式」，只對莊6點贏抽佣50%）。
- ❷ 下注閒家而閒贏者，贏1賠1，不用扣5%的佣金給莊家。如果莊閒機會各半，下莊家的人就太笨了。加牌規則對莊有利，使得下閒家輸多而被間接抽水。

- ③ 下注和局（即最終點數一樣者），贏 1 賠 8，也有地方（如英國、斯里蘭卡）賠九倍。
- ④ 下注對子（即莊或閒首兩張牌為同數字或英文字母者），贏 1 賠 11。
- ⑤ 其他還有少數莊 5 或莊 7 贏抽佣等方式，在此不深入討論。

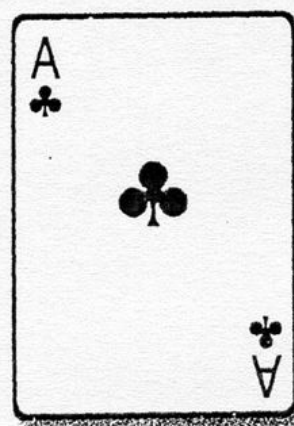
♠ 賭戲實例

以下舉幾個例子讓讀友了解補牌賭規：

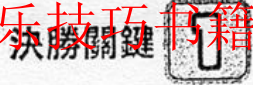
閒 PLAYER



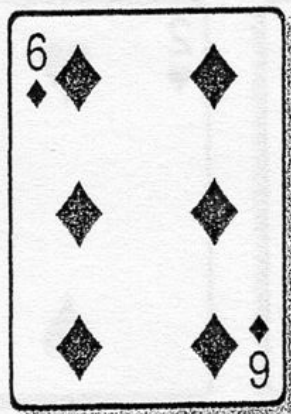
莊 BANKER



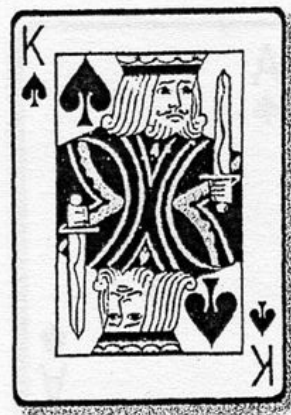
▶▶ 閒 8 天牌贏，雙方不補牌。



閒 PLAYER

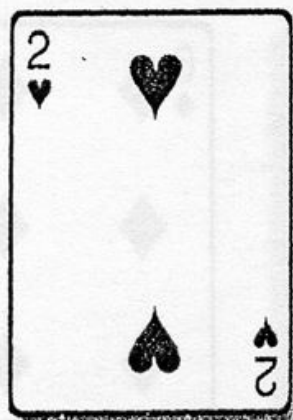
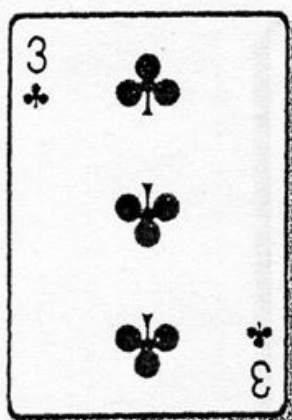


莊 BANKER



▶▶ 閒 6 點不補牌，莊補牌。

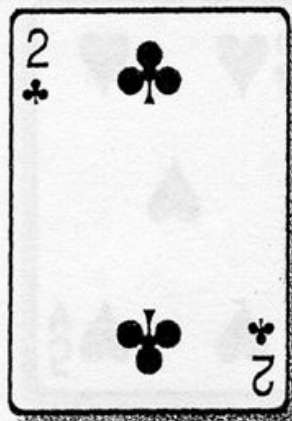
閒 PLAYER



+

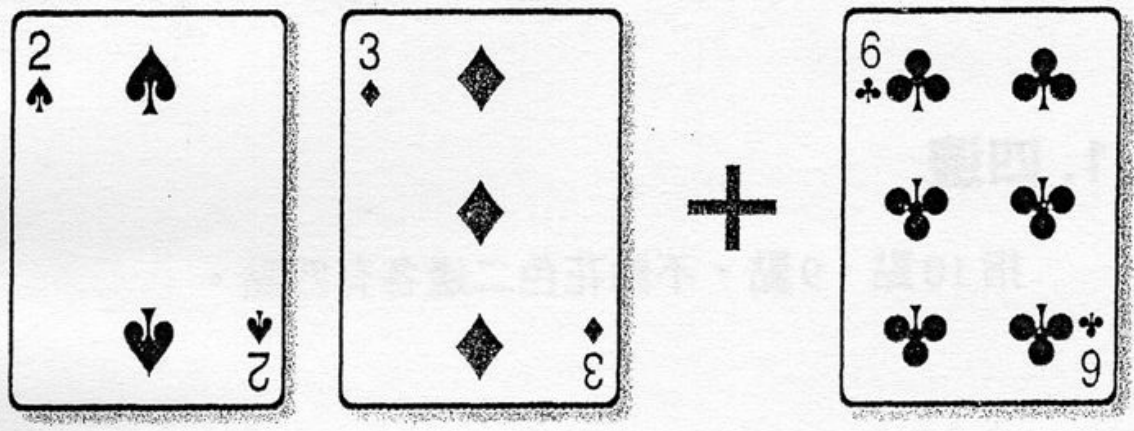


莊 BANKER

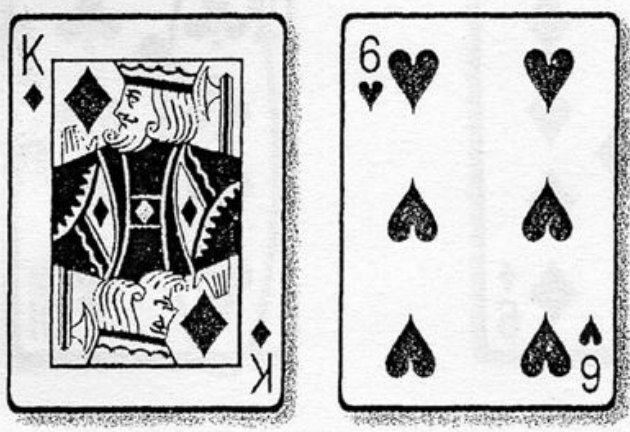


▶▶ 閒 5 補 8，莊 3 不補。

閒 PLAYER



莊 BANKER



▶▶ 閒 5 補 6，莊 6 補牌。

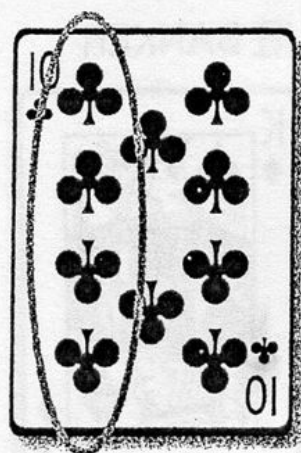
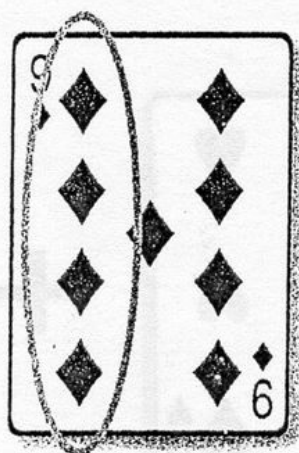
♠ 專業術語

懂得百家樂術語可以增加玩的樂趣。

1. 四邊

指 10 點、9 點，不論花色二邊各有四點。

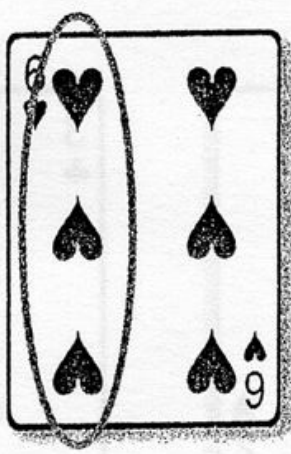
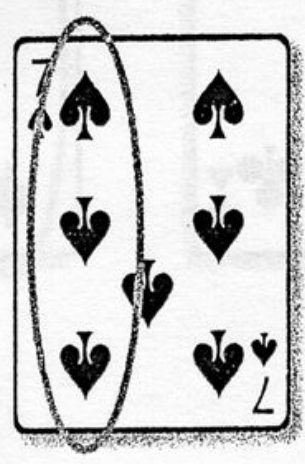
例如：



2. 三邊

指6、7、8點，不論花色一邊有三點。

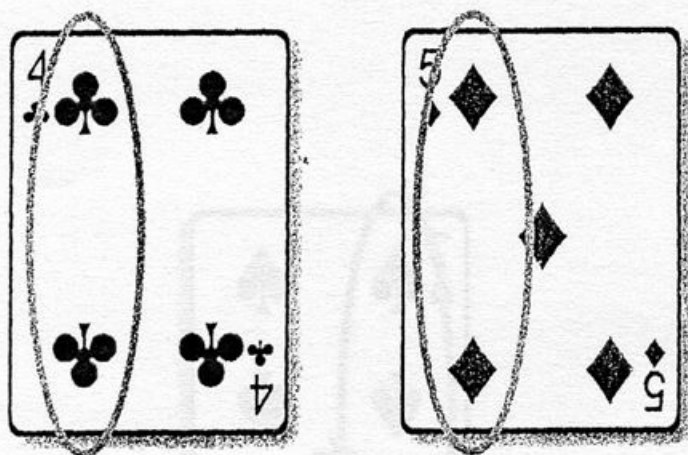
例如：



3. 二邊

指4、5點，不論花色一邊有二點。

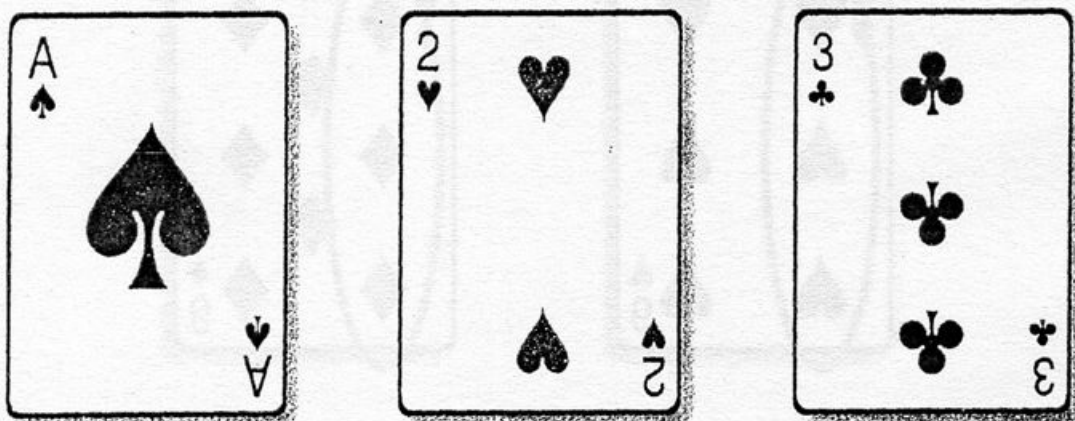
例如：



4. 無邊

指A、2、3，不論花色沒有邊。

例如：

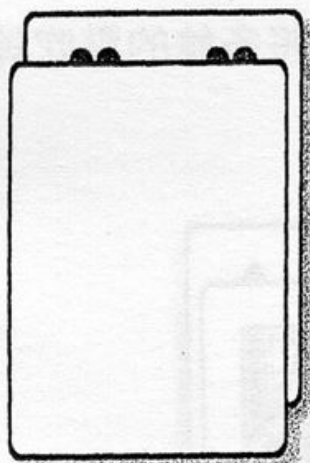




5. 起腳

在謎牌時，看到有點（就代表不是人頭牌）。

例如：



6. 公

指人頭牌。

例如：



7. 吹

把點吹掉。

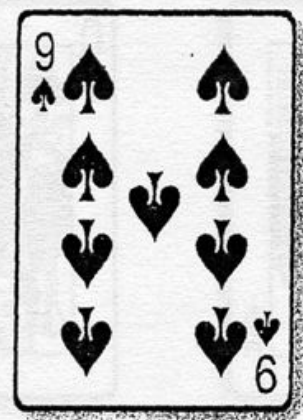
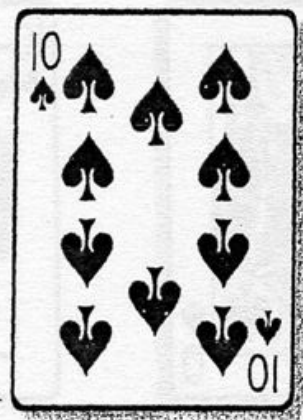
例如：當第一張牌拿到的是 J 時，希望第二張拿到的是 9 點，而不是 10 點，所以在尚未看到實際點數前，周遭的人會起鬨吹一下牌，藉此將多餘的點吹掉，增加賭戲樂趣。



不要是



最好是

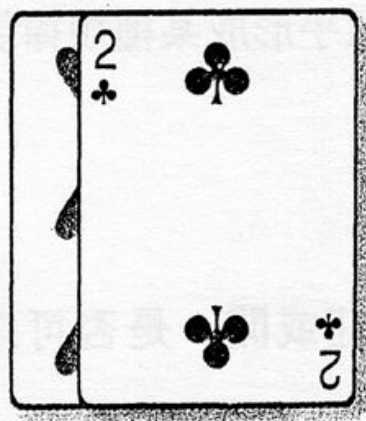




8. 頂、吸

把點頂、吸出來。

例如：當第一張牌拿到的是 2 點時，第二張拿到的是三邊，希望拿到 7 點成為天牌，而不是 8 點，所以在尚未看到實際點數前，把點「頂掉」或「吸掉」，這與「吹」一樣，都是增加賭戲的樂趣。



不要是



最好是



9. 龍

連開莊或閒或者連開單跳。

例如：連開 PPPPP，或連開 BBBBBB，或連開單跳 BPBPBPBPBP。

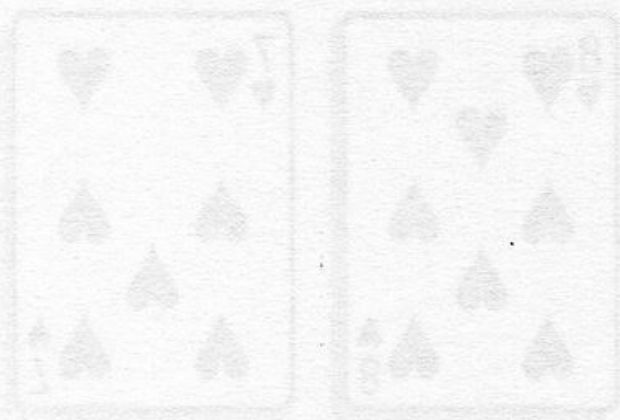
10. 看路

短期而言莊閒似乎形成某種規律供下注參考。

11. 打纜

如果看不出開莊或閒，是否可以讓輸贏調整注碼致勝？

例如：輸了加倍或贏了加倍。



加微信：huw7186，領取更多百家乐技巧书籍

決勝關鍵 **2**

掌握輸贏率

●加牌的輸贏真相 ●莊閒輸贏率



♥ 加牌的輸贏真相

百家樂佣式賭桌於莊家贏時抽佣 5%，無佣式賭桌於莊家以「六」贏時抽佣 50%，二者莊家皆會抽佣，若莊閒贏的機會相等，下莊家就太笨了。

百家樂加第三張牌賭規對莊家有利，使得只下閒家會被間接抽佣，其原因為何呢？

【表2-1】

加牌對莊閒利弊分析

	莊	閒	輸贏機會
天牌	不加	不加	50-50
雙方皆 6 或 7	不加	不加	50-50
閒 6 或 7 莊 0~5	加	不加	對莊有利 (莊小牌加牌追牌)
閒 0~5	加或不加	加	對莊有利*

*閒 0~5，莊 7 不補；5 點或 6 點大致不補；小牌補牌，可追贏閒家。

【表2-2】

閒家加牌後可能點數

加	加牌後閒家點數 (原為0~5)
0	0~5
1	1~6
2	2~7
3	3~8
4	4~9
5	5~9及0
6	6~9、0及1
7	7~9、0~2
8	8、9、0~3
9	9、0~4

a. 莊家點數為0、1、2點時

不論閒家加牌任何點數，莊家一律加牌。

b. 莊 3 點時

閒 0~5 加牌，可能補 0~9，補牌後閒家點數如下。

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
閒家原點數	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
	2	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
	3	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
	4	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
	5	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
補牌後與莊比牌 (輸、贏、和機率)	輸	3	2	1	0	0	1	2	3	3	3
	和	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1
	贏	2	3	4	5	6	5	4	3	2	2
莊家是否補牌？		+	+	+	+	+	+	+	+	-	+

(+：補牌，-：不補牌)

c. 莊 4 點時

由下表即可得之，閒家補 0、1、8、9 時，莊贏面大則選擇不補牌，莊輸面大時，則選擇補牌。

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
補牌後與莊比牌 (輸、贏、和機率)	輸	4	3	2	1	0	1	2	3	4	4
	和	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
	贏	1	2	3	4	5	5	4	3	2	1
莊家是否補牌？		-	-	+	+	+	+	+	+	-	-

d. 莊 5 點

與 4 點類似，閒補 0、1、8、9 輸面大時，莊家不補牌。

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
補牌後與莊比牌 (輸、贏、和機率)	輸	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5
	和	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0
	贏	0	1	2	3	4	4	4	3	2	1
莊家是否補牌？		-	-	-*	-*	+	+	+	+	-	-

* 賭規規定莊家 5 點，閒家補牌後是 2 或 3 點時，莊家不可以補牌。

♥ 莊閒輸贏率

由【表 2-3】就可以看出（圖中黑線上方莊家補牌，下方莊家不補牌），當莊家輸面大時（如莊 0~2），莊家原則上補牌（莊家點小可以加牌追閒家，閒家點小不能再加牌追莊家→此情形稱「後家有趕」）；莊家贏面大時（如莊 7 點），莊家不補牌（免得愈加愈小）。

當然也有例外，如莊家 3 點，閒加補 0 時，莊家不補牌的贏面大（3/2），但賭規為莊家必須補牌。又如莊家 5 點時，閒補 3，莊家不補牌輸面大（2/3），但賭規莊家不能補牌。例外的設計也經過考慮，如果完全按「後家有趕」設計，賭客莊/閒輸率差太多，賭客下閒家可能輸太多而不喜歡玩百家樂，對賭場反而不利，所以賭場便採取「薄利多銷」的例外設計。

e. 莊 6 點時

賭規規定，莊家為 6 點時，只允許閒家補牌後是 6 點或 7 點時，莊家可以補牌。

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
補牌後與莊比牌 (輸、贏、和機率)	輸	6	5	4	3	2	2	2	3	4	5
	和	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
	贏	0	0	1	2	3	3	3	3	2	1
莊家是否補牌？		-	-	-	-	-	-	+	+	-	-

f. 莊 7 點

7 點大牌，一律不補牌。

【表2-3】

加牌後閒莊輸贏次數對照表

閒加得										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0/5	0/6	0/6	0/6	0/6	0/5	0/5	0/5	0/5	0/5
1	1/4	0/5	0/6	0/6	0/6	1/5	1/4	1/4	1/4	1/4
2	2/3	1/4	0/5	0/6	0/6	1/5	2/4	2/3	2/3	2/3
3	3/2	2/3	1/4	0/5	0/6	1/5	2/4	3/3	3/2	3/2
4	4/1	3/2	2/3	1/4	0/5	1/5	2/4	3/3	4/2	4/1
5	5/0	4/1	3/2	2/3	1/4	1/4	2/4	3/3	4/2	5/1
6	6/0	5/0	4/1	3/2	2/3	2/3	2/3	3/3	4/2	5/1
7	6/0	6/0	5/0	4/1	3/2	3/2	3/2	3/2	4/2	5/1

在這麼科學的設計下，去掉和局部份，莊家平均比閒家多贏1.36%，一萬把莊家贏5,068把，閒家贏4,932把。換句話說，如果你下閒家，每回下100元，玩了一萬多

把，去掉和局，一萬把平均輸 136 把，也就是輸 13,600 元。如果有人告訴你，下閒家不會被抽佣，那就錯了！閒家是被間接抽佣，而且佣金比莊家還高。

佣式賭桌於莊家贏時抽 5% 佣金，一萬把會下莊家 100 元平均輸 11,740 元 ($95 \times 5,068 - 100 \times 4,932$)。

「無」佣式莊家 6 點贏時，抽佣 50%，不計和局，一萬把下莊家 100 元會輸 16,114 元多，比佣式賭桌下莊家多輸 37%！更糟糕的是，無佣式扣佣時間少、牌局快，輸得更快。因此低限賭桌大多為無佣式，欺負小賭客。

和局與對子值不值得下？

一萬把把把下和 100 元，平均輸 143,600 元！

把把下對子 100 元，一萬把平均輸 103,600 元！

您認為值不值得呢？

加微信：huw7186，領取更多百家乐技巧书籍



決勝關鍵 **3**

清楚方法

- 靠直覺 賭場早倒光 ● 贏錢的四大方法
- 實際操作

◆ 靠直覺，賭場早倒光

現代賭場幾乎都會用電腦將過去百家樂的莊、閒、和、對的出現狀況紀錄下來，供賭客下注參考。

老手和初學者大多依直覺，並參考歷史記錄下注，不過也有許多人只憑直覺，輸了之後再加倍，總認為運氣不會壞到連輸。

如果憑直覺能夠擊敗百家樂，賭場早就倒光了。百家樂玩家如果想贏錢，應該先想清楚什麼方法是好方法。（不在意錢只想享受百家樂樂趣的玩家，請用直覺不必看「書」。）

◆ 贏錢的四大方法

從有百家樂以來，千萬個玩家可能用了幾萬個方法，將各種方法的優勝劣敗相互比較，淘汰不合理的方法，最

終就剩下四大方法。

方法一、看路法

看路法就是觀察已開出的牌的規律，例如：連開BBB，則選擇下B；連開PPP，則選擇下P；開BPBP，則下B。

方法二、注碼法（打纜）

輸了加注追輸或贏了加注追贏，例如輸一下二，輸二下四。

方法三、明燈法

明燈法是看誰楣運當頭（黑燈）就選擇與他相反，相對的，如果是福星高照（明燈），就選擇與他相同，跟著贏。

方法四、算牌法

這是最科學的方法，也是目前所知的正確打法！

◆ 實際操作

想像你面對以下七回百家樂，你會怎麼玩？

	閒家牌 (P)	莊家牌 (B)	輸/贏結果
第1回	29Q	43	B
第2回	Q7	558	B
第3回	326	AAA	B
第4回	837	249	P
第5回	846	A58	P
第6回	296	67Q	P
第7回	947	3Q5	B

看路的人可能打 B；全下閒 1/2/4/8 注碼法的人可能還在觀察；看燈的人觀察中。

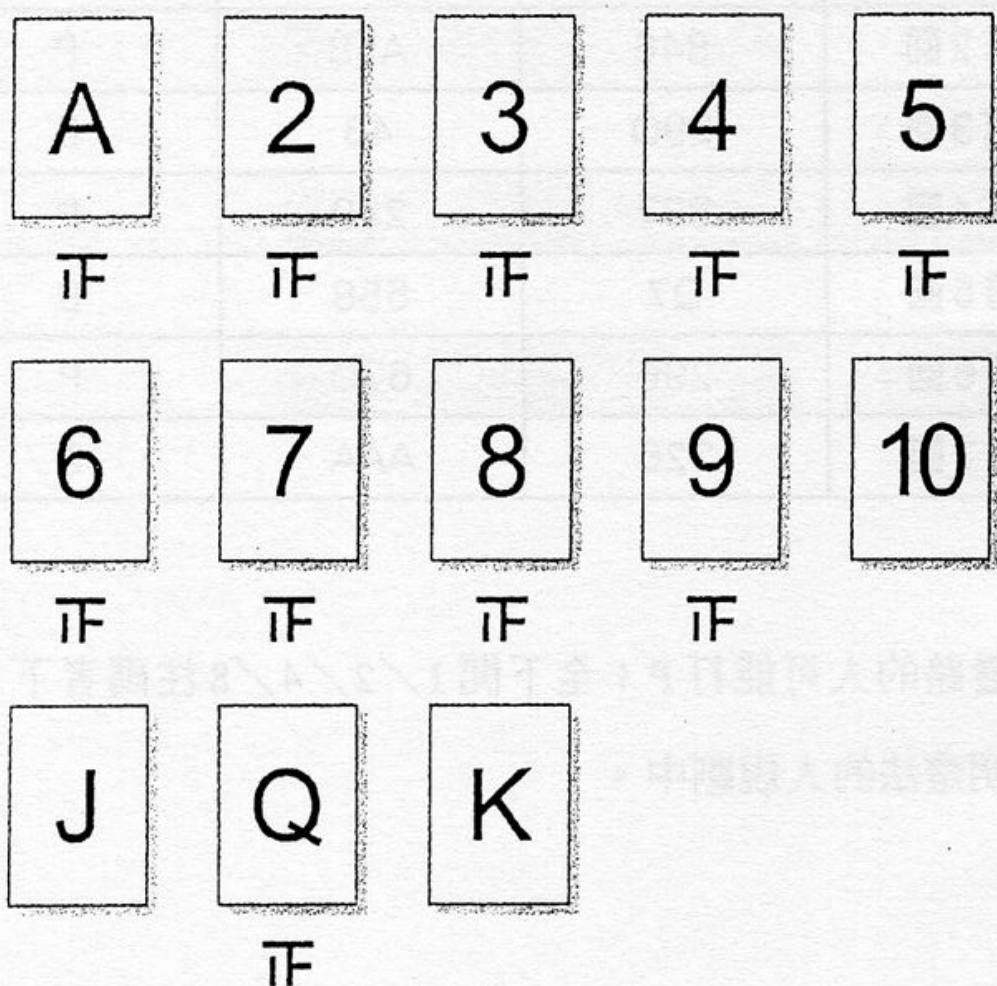
如果下面七回，你又怎麼玩？

	閒家牌 (P)	莊家牌 (B)	輸/贏結果
第 1 回	947	3Q5	B
第 2 回	846	A58	P
第 3 回	29Q	43	B
第 4 回	837	249	P
第 5 回	Q7	558	B
第 6 回	296	67Q	P
第 7 回	326	AAA	B

看路的人可能打 P；全下閒 1/2/4/8 注碼者下 2 單位；明燈法的人規劃中。

其實以上七回牌都是用一副牌中的四十張打的，如果您記錄這四十張牌，您會發現：二組牌中A、2、3、4、5、6、7、8、9、Q各出四張牌，而剩下十二張牌全是人頭牌，下回下「和」穩贏，下「對子」贏率也很高。

很明顯的，在剩牌不多的情形下，只有算牌法（或記錄全部的牌知道剩下的牌）才能夠找到最好的下注策略。



加微信：huw7186，領取更多百家樂技巧書籍



決勝關鍵 **4**

懂得算牌

- 算牌降低基本輸率 ● 如何算牌？
- 電腦勝過人腦

算牌降低基本輸率

百家樂牌的組合，在洗牌前依出牌不停的變化。二十一點可以用算牌法擊敗莊家（不信可去看電影《決勝二十一點》），至於百家樂可不可以呢？二十一點之父——愛德華·索普教授證明可以用算牌擊敗二十一點後，立刻轉去研究百家樂，結果發現即使把電腦擺在牌桌邊，把把計算，百家樂的下注機會（正收益率）仍然太少不值得玩。不過，索普是假設沒有退佣，而且沒計算下對子是否獲利，如果退佣高，基本輸率降低，算牌法仍有價值。

如何算牌？

留俄博戲專家博智（著有《打敗莊家》及《21點高手速成》）用電腦設定百家樂程式，用八副牌打百家樂，每次減少一張至八張，發現不同牌組合押莊的期望報酬率不

同：從【表 4-1】可以看出，6 點少時，押莊的勝算大幅降低，少 8 張 6 點時，押莊的期望報酬率自原來的 -1.064%（和牌計入）降至 -1.528%。

【表 4-1】

八副牌少某張牌的押莊期望報酬率表(%)

張數	少牌的種類									
	0	A	2	3	4	5	6	7	8	9
*-8	-1.003	-0.905	-0.866	-0.921	-0.743	-1.263	-1.528	-1.405	-1.230	-1.159
-7	-1.008	-0.925	-0.894	-0.928	-0.773	-1.250	-1.462	-1.354	-1.211	-1.146
-6	-1.013	-0.945	-0.920	-0.939	-0.806	-1.234	-1.398	-1.306	-1.192	-1.133
-5	-1.020	-0.966	-0.946	-0.953	-0.842	-1.213	-1.336	-1.261	-1.171	-1.120
-4	-1.027	-0.985	-0.971	-0.970	-0.881	-1.189	-1.277	-1.218	-1.151	-1.108
-3	-1.035	-1.005	-0.995	-0.989	-0.923	-1.162	-1.220	-1.177	-1.129	-1.096
-2	-1.044	-1.025	-1.018	1.012	0.968	-1.132	-1.166	1.138	-1.108	-1.085
-1	-1.054	-1.045	-1.041	-1.037	-1.015	-1.099	-1.114	-1.100	-1.086	-1.074
*0	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064	-1.064

*0 是標準牌沒有少牌，-8 是少 8 張

整理自《打敗莊家》

【表4-2】

少牌時押莊期望報酬率相對變化

張數	少牌的種類									
	0	A	2	3	4	5	6	7	8	9
-8	0.061	0.159	0.198	0.143	0.321	-0.199	-0.464	-0.341	-0.166	-0.095
-7	0.056	0.139	0.170	0.136	0.291	-0.187	-0.398	-0.290	-0.147	-0.082
-6	0.051	0.119	0.144	0.125	0.258	-0.170	-0.334	-0.242	-0.128	-0.069
-5	0.044	0.098	0.118	0.111	0.222	-0.149	-0.272	-0.197	-0.107	-0.056
-4	0.037	0.079	0.093	0.094	0.183	-0.125	-0.213	-0.154	-0.087	-0.044
-3	0.029	0.059	0.069	0.075	0.141	-0.098	-0.156	-0.113	-0.065	-0.032
-2	0.020	0.039	0.046	0.052	0.096	-0.068	-0.102	-0.074	-0.044	-0.021
-1	0.010	0.019	0.023	0.027	0.049	-0.035	-0.050	-0.036	-0.022	-0.010

整理自《打敗莊家》

【表4-2】是把表【表4-1】中的報酬率減去標準牌報酬率（1.064%）的結果。少八張6點時，押莊的輸率增加0.464%。從【表4-2】可以明顯看出0至4點愈少，5至9

點愈多，下莊愈有利。「算」剩下的牌，可能比追蹤已出牌的莊閒對預測未來莊閒更有理。許多人喜歡下「和」，下和的基本輸率是 14.36%。6、7 點多，有利出和，但下和基本輸率太高，從【表 4-3】即可看出，在極端情形下下和才有贏率，大部份情形不宜下和。有位百家樂作家提倡下和，號稱「和王」，十分坑人。既然牌型對出莊閒有影響，計算剩牌組合可能算到好牌下注。假設對 A 至 4 等小牌賦予 +1 參數，5 至 8 等大牌賦予 -1，其餘牌影響低予以忽略。自零起算，看到小牌加 1，大牌減 1，並依剩牌副數調整為「真數」（例如打八副牌，打了四副算到正八，則為真二），可以計算出【表 4-4】的押莊、閒、和的輸率表。當真 -16 以下時，下閒有贏率，+17 以上時下莊。-16 與 +17 發生的機會都很低（低於千分之一）。若賭客可以得到 1% 洗碼退佣，真 -11 以下（下閒）及 +10（下莊）有贏率，但發生機率低於 1%。

【表4-3】

少牌時押和的期望報酬率

張數	少牌的種類									
	0	A	2	3	4	5	6	7	8	9
-8	-11.823	-13.348	-14.540	-13.341	-14.358	-14.418	-16.550	-15.957	-9.346	-10.798
-7	-12.108	-13.482	-14.532	-13.627	-14.431	-14.463	-16.452	-15.973	-10.259	-11.443
-6	-12.396	-13.602	-14.508	-13.851	-14.466	-14.477	-16.285	-15.908	-11.070	12.013
-5	-12.686	-13.709	-14.470	-14.018	-14.469	-14.464	-16.054	-15.767	-11.786	-12.513
-4	-12.977	-13.806	-14.419	-14.131	-14.444	-14.429	-15.765	-15.557	-12.412	-12.948
-3	13.267	-13.894	-14.358	-14.196	-14.393	-14.373	-14.421	-15.282	-12.953	-13.322
-2	13.554	-13.974	-14.287	-14.213	-14.320	-14.301	-15.029	-14.947	-13.415	-13.639
-1	-13.838	-14.048	-14.206	-14.187	-14.227	-14.215	-14.593	-14.557	-13.801	-13.903

整理自《打敗莊家》

【表4-4】

百家樂輸贏與押莊、閒、和之關係表

真數	-20	-19	-18	-17	-16	-15	-14	-13	-12	-11
莊	-2.835	-2.714	-2.583	-2.459	-2.343	-2.232	-2.128	-2.029	-1.935	-1.845
閒	0.619	0.474	0.338	0.210	0.088	-0.026	-0.134	-0.237	-0.334	-0.426
和	-9.923	-10.637	-11.275	-11.842	-12.343	-12.780	-13.159	-13.483	-13.755	-13.797
真數	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1
莊	-1.760	-1.679	-1.601	-1.526	-1.545	-1.384	-1.317	-1.252	-1.188	-1.125
閒	-0.514	-0.598	-0.678	-0.755	-0.829	-0.900	-0.969	-1.036	-1.102	-1.165
和	-14.159	-14.297	-14.39	-14.459	-14.489	-14.489	-14.461	-14.408	-14.331	-14.234
真數	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
莊	-1.003	-0.943	-0.884	-0.824	-0.764	-0.704	-0.643	-0.582	-0.519	-0.455
閒	-1.290	-1.351	1.412	-1.472	-1.533	-1.594	-1.656	-1.719	-1.783	-1.848
和	-13.398	-13.834	-13.672	-13.498	-13.314	-13.120	-12.920	-12.713	-12.501	-12.285
真數	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
莊	-0.389	-0.321	-0.251	-0.179	-0.104	-0.026	0.055	0.140	0.229	0.322
閒	-1.1915	-1.984	2.055	-2.128	-2.204	-2.284	-2.367	-2.453	-2.544	-2.639
和	-12.066	-11.844	-11.621	-11.398	-11.173	-10.949	-10.725	-10.502	-10.279	-10.056

整理自《打敗莊家》

電腦勝過人腦

以人腦算牌找出的好牌機會很少。

根據 James Grosjean 在《超越算牌》一書中的分析，若用電腦每回分析百家樂，當「切牌夠薄」時，賭本 1 萬美元，不考慮退佣及對子賭客，平均可以自百家樂獲利：

切牌卡後的牌*	依 Kelly 公理下注之平均每盒收益	來自下和的比例 (%)
5	173.42	98
6	62.37	97
7	32.79	96
8	19.73	95
9	12.61	95
10	8.52	94
11	5.96	93
12	4.31	92
13	3.14	92
14	2.32	93
15	1.76	94
16	1.33	92
17	1.02	92

* 若上回結束下張是切牌卡不再打一輪牌首不銷牌。

用比人腦快億萬倍的電腦發現，大部份算牌的獲利來自「和」。顯然用人腦算牌也不要浪費時間在「莊」和「閒」上！

算和的方法有三種：算剩牌中0點的比例（加總後成爲0的比例）、偶數的比例（0、2、4、6、8的比例）或剩下點數（例如剩八張牌，其中沒有5、6、7、8，所以只剩六種點數）：

【表4-5】

不同0點張數下，下「和」的獲利(%)

		未見張數			
		7	8	9	10
0 點 張 數	6	29	—	—	—
	7	—	125	7	—
	8	—	—	200	46
	9	—	—	—	260

【表4-6】

未見牌數11及以上張時，0點不同比例下，下「和」的獲利

0點比例(%)	50	55	60	65	70	75	80	85	90
下和獲利(%)	-21	-20	-18	-8	-7	34	101	202	325

【表4-7】

計算未見牌內0點比例，找尋正收益率下注機會平均獲利

賭本一萬美元，依凱利公理計算未見牌內0點比例下注獲利預估表

切牌卡後張數	以日平均獲利/ 以日平均注碼	下注頻率 (次/1,000盒)
5	2/425	5
6	2/425	5
7	2/439	4
8	1/356	4
9	1/368	3
10	1/304	2
11	0/325	1

【表4-8】

不同未見張數中，不同偶數牌時，下「和」獲利

		未見張數				
		6	7	8	9	10
偶數牌張數	6	51				
	7		57			
	8			59		
	9				61	
	10					61

【表4-9】

未見牌11張以上時，不同偶數牌比例時，下「和」獲利

偶數牌比例 (%)	91	92	93	94
下和獲利 (%)	-6	0	8	17

【表4-10】

計算未見牌內偶數牌數，找尋正收益率下注機會平均獲利(%)

賭本一萬美元，依凱利公理計算未見牌內偶數牌數下注獲利預估表

切牌卡後張數	以日平均獲利/ 以日平均注碼	下注頻率 (次/1,000盒)
5	14/298	125
6	7/501	24
7	4/422	17
8	2/323	13
9	1/222	11
10	1/133	9
11	1/133	9
12	0/93	9

【表4-11】

不同未見張數中，剩下不同點數時，下「和」獲利(%)

		未見張數										
		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16以上
偶數牌張數	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	4	—	—	—	—	—	2	8	13	17	22	27
	3	—	1	20	36	50	61	71	78	84	89	95
	2	83	152	—	—	—	—	—	—	—	—	—

【表4-12】

計算未見牌內0點比例，找尋正收益率下注機會的收益率

賭本一萬美元，依凱利公理計算未見牌內0點比例下注平均獲利（以日）表

切牌卡後張數	以日平均獲利/ 以日平均注碼	下注頻率 (次/1,000盒)
5	17/319	60
6	13/266	56
7	8/302	38
8	3/272	29
9	3/219	25
10	2/172	23
11	1/223	13
12	1/269	7
13	0.5/307	4

在極端情況下，下和及對子有獲利機會。我特別設計【表 4-13】及【表 4-14】的百家樂表（於附錄提供空白表格，請自行 Copy 使用），於結尾時依剩餘張數找出下注機會。

※例如記錄已出牌最後十三張牌中有五張 8，八張雜牌。則出「8」對的機會為：

$$\frac{5}{13} \times \frac{4}{12} = \frac{5}{39}$$

即下 39 次八對平均中五次，得賠 55，輸 34 賺 21 即下對子有 +21/39 收益率。但如何在賭場緊張氣氛下迅速找出下注機會十分複雜。

依【表 4-13】或【表 4-14】「算」出剩餘各點張數後，可依【表 4-6】、【表 4-9】及【表 4-11】找出下和機會。如何找出下和及下對子注機會計算十分複雜，欲學習者請參加「戴狼百算會」學習。

【表4-13】

百家樂紀錄表 (八副牌)

	正	正	正	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
A	正	正	下																	
2	正	正	正	×	×															
3	正	正	下																	
4	正	正	正																	
5	正	下																		
6	正	正	下																	
7	正	正	下																	
8	正	正	下																	
9	正	正	下																	
10	正	正	正																	
J	正	正	下																	
Q	正	正	下																	
K	正	正	下																	

【表4-14】

百家樂紀錄表 (六副牌)

	正	正	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
A	正	正														
2	正	正														
3	正	正														
4	正	正														
5	正	正														
6	正	正														
7	正	正														
8	正	正														
9	正	正														
10	正	正														
J	正	正														
Q	正	正														
K	正	正														



決勝關鍵 **5**

決定正確的下注金額

- 正收益 決定贏錢與否 ●若有十萬元 您應該下多少錢？
- 收益率其實是賭博與投資的分野點

♠ 正收益，決定贏錢與否

賭博想贏錢，就要玩正收益率的賭戲，用電腦計算，百家樂有正收益率的機會。所謂「收益率」或「期望值」(Expected Value) 指的是賭客預期回收的比例或金額。

例如你下注賭單零式輪盤，單零式輪盤有三十七個數字(0~36)。你賭單雙，贏得平賠。平均每三十七次你輸一次(“0”點開出時，不論你賭單雙都輸)則你賭輪盤的收益率為 $-1/37$ 或 -2.37% ；如果你每次下1元，平均下三十七次你會輸1元。

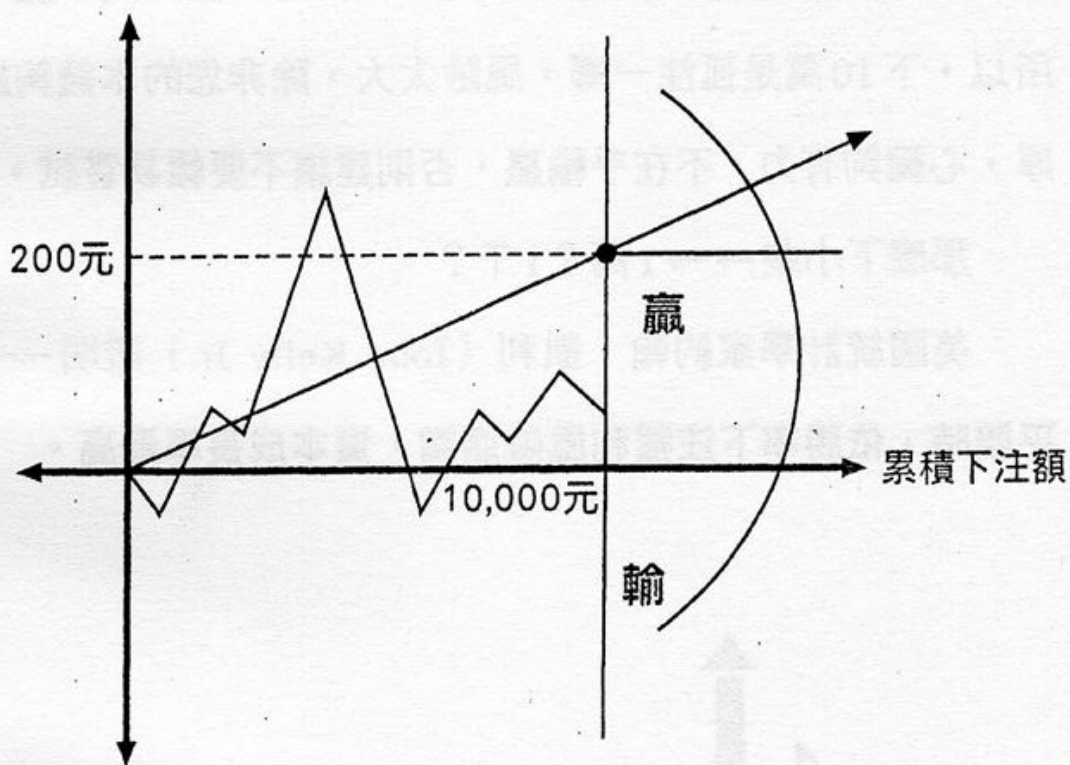
賭博中正收益率很重要，如果你找不到正收益率的下注機會，你可能短期運氣好贏錢，玩久了，不大可能贏。

正收益率不表示一定贏，如果你賭抽球，球箱中有51顆黑球，49顆白球，下注100元賭會抽出黑球，抽中賠100元。

因為黑球比白球多2顆，「平均」抽一百次(抽後放回)，結果賺200元，則正收益百分之二。

決勝關鍵 5 決定正確的下注金額

收益率正百分之二，不表示你下 100 元，收回 102 元，而是下 100 次「淨」贏 2 次，其中平均「輸」49 次。



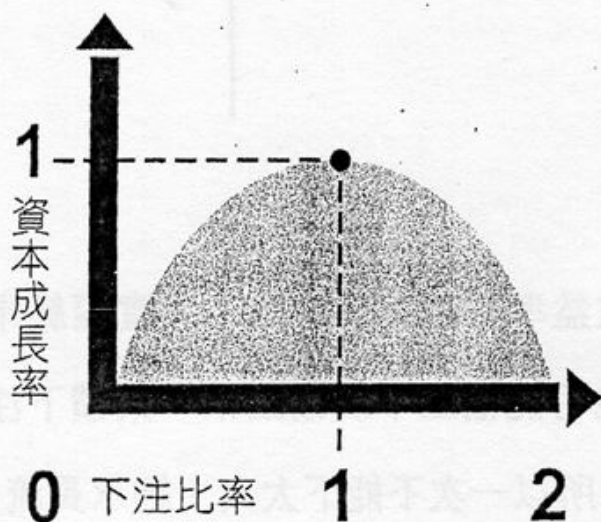
如圖，收益率雖為正百分之二，實際結果可能贏一千或贏二千，也可能輸三千或輸四千。累積下注額愈大，獲勝機會愈高，所以一次不能下太大，細水長流為最佳。

♠ 若有十萬元，您應該下多少錢？

下 10 萬元莊位一把可能贏 10 萬（抽佣前），也可能輸 10 萬，贏的機會雖然大些（50.68：49.32）但只大一點。所以，下 10 萬是孤注一擲，風險太大，除非您的本錢夠雄厚，心臟夠有力，不在乎輸贏，否則建議不要輕易嘗試。

那麼下小些 → → 1 萬？1 千？

美國統計學家約翰·凱利（John Kelly Jr.）證明——平賠時，依勝率下注獲利風險適當，資本成長率最高。



決勝關鍵 5 決定正確的下注金額

例如 1.36% 勝率時，下注資本率的 1.36% 最「適當」，雖然不是獲利最大，但不會輸光。如果是十萬賭本下 1.36% 即 1,360 元，大約玩一百「盒」可以贏 10 萬。

按照勝率下注不會輸光，因為輸了會下小，若下 1,360 元輸了 5 萬元，應改下 680 元。

若不減注固定下 1,360 元，10 萬元在贏 10 萬元前有 13% 的機會會先輸光，但相對的，贏 10 萬的機會有 87%，其實也不壞。

若你想玩得保守一點，覺得 13% 的輸錢機率仍舊偏高，可以考慮「半凱利」，也就是下注金額減一半，1.36% 的一半是 0.68%，所以 10 萬賭本下 680 元。

依半凱利下注賭本增倍前，輸光的機會會下降到 1.8%，即賭本增倍的機會會提升到 98%。

♠ 收益率其實是賭博與投資的分野點

負收益率是賭博，正收益率是投資。百家樂是「賭」場內的「賭」戲，但在某些情形下會出現正收益率的下注「投資」機會。

投資講究分散風險，因此即使有正收益率仍不應該下太大，應以時間換取利潤。



決勝關鍵 **6**

選擇有漏洞的百家樂

●何謂正常百家樂？●有漏洞不正常百家樂

何謂正常百家樂？

世界上有百家樂桌的賭場上千家，百家樂的賭規可不是只有澳門一種，正統戰以外能不能打游擊戰？

首先讓我們來檢視一下，怎樣才算正常百家樂？

- 使用六副或八副 52 張撲克牌進行遊戲，另外還有切牌卡，切入牌堆中。所有牌均由特製的牌盒內抽出。
- 使用單色牌（每張牌背面的顏色和圖案都相同）。
- 開頭依點數銷牌（發牌人依第一張牌的點數，銷去數張牌，稱為「銷牌」，例如第一張開 4，就銷去 4 張牌），結尾約剩半副不打。
- 有佣（莊贏抽 5%）或無佣（莊六贏抽 50%）。
- 和賠八倍。
- 對子賠十一倍。
- 退佣。



♥ 有漏洞不正常的百家樂

競爭之下有些賭場會出奇招而與正常百家樂不同。怎樣算不正常百家樂呢？

- 使用雙色牌。（賭場自清表示沒有以「發第二張牌」作弊）
- 開頭不銷牌，結尾可能剩很少張不打。
- 和賠九倍、十倍。
- 同花對子多賠十倍。
- 高退佣。
- 驚鴻一瞥。
- 高穿透率（Penetration）
- 下莊不抽水（不抽佣）。
- 特殊注位。

雙色牌

如果用雙色牌，知道下一張牌的顏色，若雙色牌內的

8、9點各自出的速度相差大，例如用六副紅藍牌，打了五副紅牌8、9點出了四十五張，藍牌出了四十張，下一張是藍牌，會發給閒家。藍牌比紅牌多五張8、9點。拿到一張8、9點的一方勝算高，下閒家有勝算，確定拿到9點的一方平均收益率21%，8點也有18%。

和賠九倍、十倍

2003年我在巴拿馬賭場碰到下和賠十倍的賭場（週年慶），可惜上限只50美元。下和賠十倍，賭客下和有+4.67%收益率。下和賠八倍切得薄時，平均收益一盒最高173美元，賠九倍時（電腦計算）：

切牌卡後的剩餘張數	Kelly下注法平均每盒收益
5	\$ 236
6	\$ 98.27
7	\$ 58.34
8	\$ 39.51
9	\$ 28.71
10	\$ 21.91

同花對子多賠十倍

下對子有 +4.5% 收益率。

高退佣

有些賭場可能因為競爭提出過高的退佣金，讓賭客有利可圖。

A. 韓國賭場

2005 年對買 3 萬美元泥碼賭客退佣（扣除機票）2,000 美元。賭友戴一郎安排 120 團獲利數百萬美元。

戴一郎的家境原本算是富裕，直到父親爛賭把祖產敗光，他於是跟著大哥的腳步去念台灣警察專科學校。畢業後做保警，主要保護大官。金融海嘯之前，台灣的經濟就已經不太好了，警察的工作是鐵飯碗，其實足以溫飽。他努力做好自己的工作，甚至以第一名的成績考入中央警官學校（現為中央警察大學）。

或許是看了太多美國警探片，對警探工作充滿了幻

想，但是進入警官學校後十分失望，有了轉業的念頭。父親的爛賭讓他十分不解，逛書店時買了我的《賭神戴子郎教你贏》，一開始只為增廣見聞，看看我葫蘆裡賣什麼藥？沒想到，最後卻青出於藍勝於藍。

我的書教人用算牌贏二十一點，但對為什麼算牌可以贏？賭場為什麼會容許？並沒有詳盡說明。他找不出書中算牌邏輯的錯誤，但也不敢嘗試，因此又買了我的《二十一點勝經》研究，終於明白原來二十一點是「沒效率市場」的一種，算牌是靠二十一點的「沒效率性」贏錢。

「沒效率」他懂，因為公家機關到處都是「沒效率」。原來賭場也常常搞出「沒效率」，讓賭客有機可乘。我的書中提到基隆的麗星號，在2004年時，賭客靠二十一點的退佣賺錢。他念警專時不方便出遠門，但週末可以搭賭船出去公海。他與大哥及護士女友商量，遭到了強烈反對：「賭博怎麼可能贏錢？戴子郎是吹牛的。」

我的書上留有電子信箱，他於是寫信跟我確認。我很快回信，告知麗星號賭船確實有錢可賺。

當年麗星號的二十一點賭戲是使用連續洗牌機，所謂連續洗牌機是每回打完，把牌放進機器循環打，防止賭客算牌。連續洗牌機不能算牌，但若退佣高打基本策略仍有錢可賺。賭船一般用洗碼給賭客退佣，賭客可以玩百家樂，也可以玩二十一點。他沒有在賭船上用百家樂洗碼，是因為之前看的都是二十一點的書。

賭船用連續洗牌機不能算牌，但用「基本策略」平均約輸千分之三，而退佣有千分之六！所謂洗碼退佣是用現金買泥碼，下注下泥碼，輸泥碼，贏時賠現金碼。待泥碼洗（輸）完就知道賭客大約下注多少錢，用洗碼額做為退佣的依據。賭船的退佣是1.2%，假使一贏一輸洗一份碼，依下注額退佣千分之六。

讀友看到中間的「沒效率性」了嗎？賭場為什麼會提供一個賭客可以賺錢的賭戲呢？可能有三個原因：

1. 大部份的人連基本策略都不會

雖然許多人都認為二十一點好賭，以為自己運氣好，不必學用直覺打二十一點就可以了。

2. 賭客賭本有限

雖然有千分之三的退佣差價，但如果資本不夠充裕，在尚未算到好牌前，賭本就已用罄。

3. 賭客打的不大

一般人上賭船，多半帶著「玩樂」的心態，所以只會小打試試運氣，這對賭船而言，是增加人氣的方法。

可能是因為初學者運氣佳，他第一次上賭船，在暈船的情況下，只打了三個小時，每把下100美金，連退佣竟贏了2千多美元。一回生二回熟，加上暈船藥，第二回贏5千多。2005年寒假，他帶了賭船賺的錢遠征柬埔寨波貝賭城，目的在更深入確認職業賭博這一「行」。

波貝位於泰柬邊界，2005年時有九家賭場，競爭十分激烈，甚至對百家樂給予退佣3%！許多百家樂書上都寫得清清楚楚，百家樂平均輸率是1.25%，以洗碼觀點是2.5%，所以不會看上澳門賭場2.5%或2%的退佣。

他利用3%退佣賺了2萬美元，但假期有限不得不回台灣。不過此行看到許多日本職業賭客擺出山堆般的籌碼，

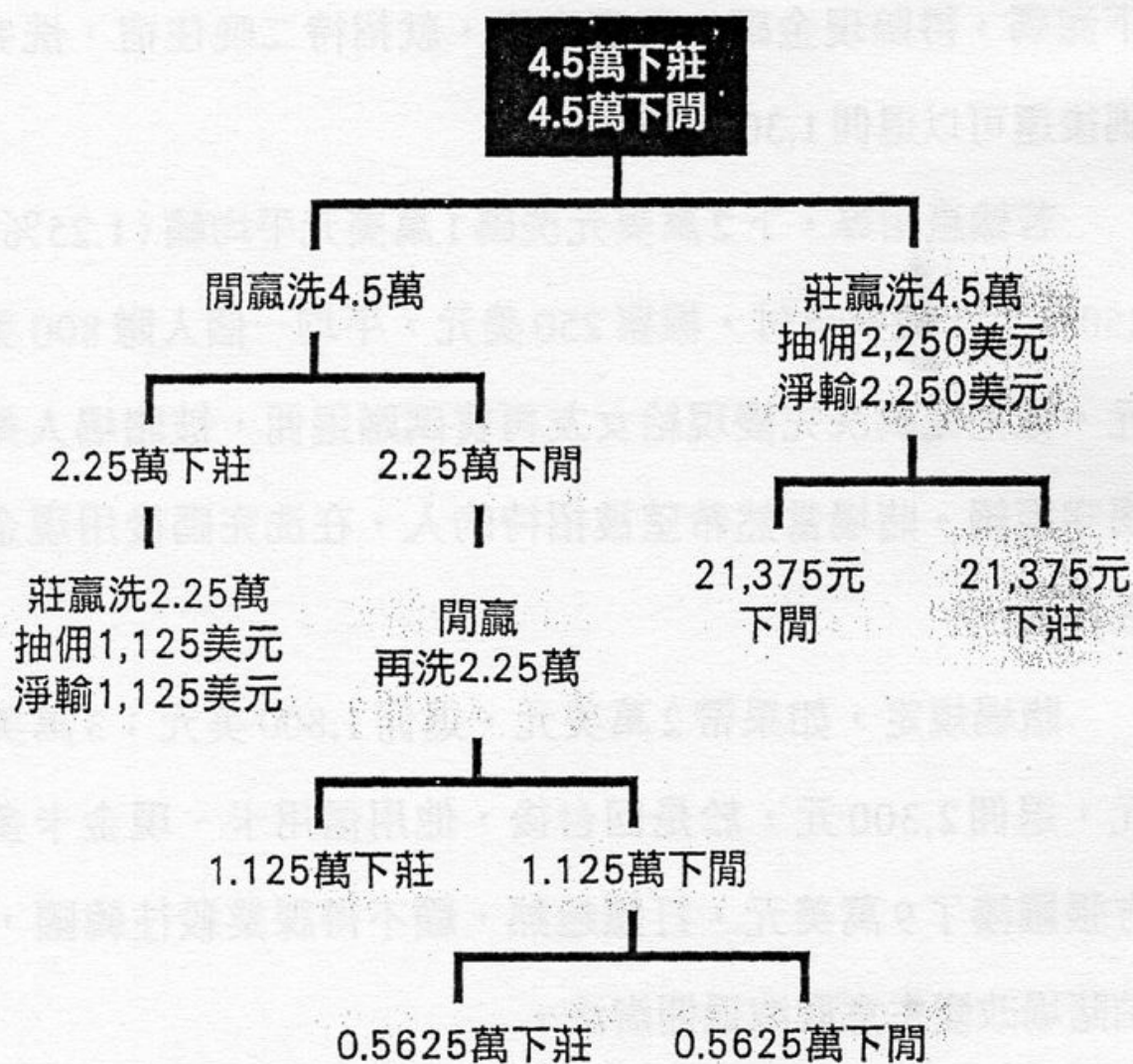
對這一行有了更多的信心。在波貝還碰到台灣人朱先生，他說韓國的W賭場及馬來西亞G賭場都有很好的退佣。

從波貝回台後，他在最短的時間內，前往探勘韓國最大的W賭場。W賭場的台灣辦事處說，一個人帶1萬美元，就有招待和退佣。他與女友只帶1萬美元去，用1萬美元先買1萬美元泥碼（泥碼與現金碼不同，洗碼時下注下泥碼，得賠現金碼）玩百家樂，就招待二晚住宿，洗完碼後還可以退佣1,300美元。

若輸贏相等，下2萬美元洗碼1萬美元平均輸（1.25%）250美元。機票自付，機票250美元，平均一個人賺800美元。他把泥碼洗完變現給女友再買碼賺退佣，被賭場人員揭穿拒絕。賭場當然希望被招待的人，在洗完碼後用現金去拼搏。

賭場規定，如果帶2萬美元，退佣1,800美元；3萬美元，退佣2,300元，於是回台後，他用信用卡、現金卡多方張羅湊了9萬美元，打鐵趁熱，顧不得課業殺往韓國，怕賭場改變主意取消退佣辦法。

會打百家樂的人應該都會羨慕他面對的情形：洗泥碼9萬美元，退佣6,900美元，退佣比例高達7.7%。當然，9萬美元三個人太少，最好是30萬美元十個人，一趟就有23,000美元。他出生在大家庭，兄弟姐妹六人，人頭有的是，缺的是錢。如何洗碼輸最少，甚至是贏錢？簡單，洗碼沒風險的方法是莊閒對下：



最壞的情形是洗完9萬抽佣4,500元（一直開莊），佣金6,900元，機票750元（3人），淨賺1,650元（ $6,900 - 4,500 - 750$ ）。運氣好全開閒不被抽佣金6,900元全賺，淨賺6,150元（ $6,900 - 750$ ）。

結果三個人去三天平均賺3,900元，他不好意思再立刻去，隔幾天去一個月淨賺19,500元。

有了12萬美元，團隊加成四人，每趟多賺1,300元。他怕賭場取消佣金想快速擴大資本，於是拿14萬美元現金硬攻百家樂，每把下莊5,000美元，結果兩個小時輸6萬美元！

吃緊弄破碗，他只有重拾耐心，重新開始。幸好賭場退佣延續了一段時間。他用8萬美元重頭開始，兩個月後贏回6萬，並且再花一個月累積賭本21萬。

有了21萬，團隊變成七個人，資本累積加快。他用1,000美元月薪雇了十個人，分成二隊與女友各帶一隊，輪流出征，三天一輪，前後共八個月共一百二十團，從賭場淨賺約200萬美元。

B. 柬埔寨波貝賭場

2005年初，波貝某賭場的洗碼退佣高達3%，百家樂賭場基本贏率依下注額去除和局約1.25%，約等於洗碼額2.5%。退佣3%依下注額平均獲利約千分之2.5。

C. 某賭場輸逾1,000美元退佣10%

賭客下閒1,000美元輸，退佣100美元實輸900美元，贏賺1,000美元，平均下一萬次贏4,932次輸5,068次，淨贏下注額3.7%。

驚鴻一瞥

A. 電玩

2008年澳門兩家賭場提供「驚鴻一瞥」百家樂電玩。固定二十回一次，賭客下注後閒開第一張牌後，賭客可選擇賭注加倍。某團隊四個月獲利約70萬港幣。

當確定閒家一張牌的點數時，賭客可以平均獲利：

閒家點數	下注	平均獲利 (%)
9	閒	21.53
8	閒	17.29
7	閒	7.37
6	閒	0.76
5	莊	1.13
4	莊	3.23
3	莊	4.28
2	莊	4.91
A	莊	5.36
0	莊	5.52

若賭機上限為 3,000 港幣，使用賭本 10 萬，每當驚鴻一瞥時下，同時在二機莊閒各下 3,000，再依開出點數決定莊或閒加倍。

B. 賭場

2009年，我發現某賭場（必勝地）百家樂賭桌規定，切牌卡放在倒數十六張與十七張之間，用六副牌放在第二九六與二九七張之間。荷官爲了計算十六張牌，洗完牌，賭客切完牌後，將底部二十張左右的牌在桌上抹開，算十六張牌將切牌卡插入。荷官右手抹牌時，左手握住的五副牌底牌曝露。賭客計算桌上張數即可知道該底牌未來會落在閒位或莊位。例如桌上二十張牌，曝露的底牌是「9」，則從頭計第二九二張牌爲「9」。若上輪打到第二九一張，則9點會落在閒位。John May寫的《Baccarat for the Clueless》及James Grosjean的《Beyond Counting》皆有百家樂知道一張牌時的下注策略。【表6-1】爲目標牌在不同位置時，下閒或莊位的收益率。有時候荷官會漏二張牌，原來抹十五張修正再拿一張。看到二張牌的策略如【表6-2-1】至【表6-2-9】。目標牌是9點，但A（ $9+A=0$ ）剩得多會降低收益率，A是9的「危險牌」。如果記錄所有出牌可以調整下注。危險牌的調整表如【表6-3】。記

錄所有已出牌可以核對錯誤（記錯一張輸贏相反），順便記錄危險牌（兩張牌相加等於10者（歸0），9的危險牌是A、8的危險牌是2，以此類推）及打對子。如果目標牌是9點而9點剩得多則對子值得下！例如第二九二張是9點，9點（六副牌）還剩下五張，起首銷牌十張（開K），打到第二九一張。則9點配9點機率高達 $4/29$ ，下對子賭中賠十一倍，下對子29次中對子四次得賠四十四倍，二十五次不中淨贏19，淨收差率達65%（ $19/29$ ）！

我在巴拿馬與張約尼同賭時，得到張先生指導類似的百家樂漏洞。後來發現類似的漏洞，就邀請戴一郎共襄盛舉，而中國德州撲克職業手&二十一點算牌客王群躬逢其盛也組團參加。戴子郎、戴一郎、王群三團隊（自2009年2月7日）開始利用必勝地百家樂漏洞操作，於四個多月～六個多月間，共贏約120萬美元後，賭場改變百家樂程序封閉漏洞。

※本章節各表皆整理自James Grosjean的《Beyond Counting》。

【表6-1】

目標牌在不同位置時，下閒或莊位收差益

目標牌 點數	1/3	1/4	5	6
0	下莊+5.52%	下閒+5.80%	下莊+12.75%	下閒+13.13%
1	下莊+5.36	下閒+5.10	下莊+3.48	下閒+5.76
2	下莊+4.91	下閒+4.38	下閒+2.61	不值得下注
3	下莊+4.28	下閒+3.71	下閒+10.68	下莊+6.84%
4	下莊+3.32	下閒+2.48	下閒+18.32	下莊+11.92
5	下莊+1.13	不值得下注	下閒+13.74	下莊+14.51
6	下閒+0.76	下莊+0.42	下閒+9.02	下莊+14.42
7	下閒+7.37	下莊+6.83	下閒+4.25	下莊+8.60
8	下閒+17.29	下莊+16.49	不值得下注	下莊+2.21
9	下閒+21.53	下莊+20.64	下莊+3.53	下閒+1.48



【表6-2-1】

知道連續二張牌時的收益率

		2/4									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1/3	0	-	-	-	0.8	2.1	4.7	7.4	13.3	22.7	26.1
	1	-	-	-	0.6	2.3	5.1	7.6	13.2	22.7	26.0
	2	-	-	-	-	2.2	4.8	7.1	12.9	22.2	25.6
	3	-	-	-	-	1.7	4.1	6.6	12.3	21.8	25.1
	4	-	-	-	-	-	3.1	5.6	11.6	21.0	24.3
	5	-	-	-	-	-	-	3.6	9.8	19.3	22.6
	6	-	-	-	-	-	-	-	8.7	16.2	19.5
	7	-	-	-	-	-	-	-	-	11.1	14.5
	8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6.9
	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※ “-” 不值得下注 (收益率為負)

【表 6-2-1】大致上可以自【表 6-1】導出。例如 0~6, 根據【表 6-1】第一張 0 時, 下莊位收益率為 5.52%,

第二張6時，下莊位收益率为0.42%，合計5.9%，而【表6-2-1】為7.4%，多了25%，若不知【表6-2-1】可能下注少25%。

【表6-2-2】

下間位收益率 (%)

		2/4									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1/3	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	0.7	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	4	1.7	1.0	0.2	-	-	-	-	-	-	-
	5	3.7	3.0	2.2	1.6	-	-	-	-	-	-
	6	8.1	7.7	7.1	6.6	5.7	3.5	-	-	-	-
	7	14.2	13.7	13.1	12.5	11.7	9.5	9.7	-	-	-
	8	23.9	23.5	22.8	22.2	21.4	19.2	17.4	12.2	-	-
	9	27.4	26.8	26.2	25.7	24.8	22.7	20.8	15.6	7.9	-

※ “-” 不值得下注 (收益率為負)

【表6-2-3】

下和收益率 (%)

		2/4									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1/3	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	6	—	—	—	—	—	—	46.8	—	—	—
	7	—	—	—	—	—	—	—	46.4	—	—
	8	—	—	—	—	—	—	—	—	31.5	—
	9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	31.8

※ “—” 不值得下注 (收益率為負)

【表6-2-4】

下莊收益率 (%)

		5									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	0	5.0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	1	6.1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	2	7.0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	3	7.9	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	4	9.9	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	5	14.4	5.3	—	—	—	—	—	—	—	1.5
	6	18.7	9.5	—	—	—	—	—	—	—	3.8
	7	23.0	15.9	7.4	—	—	—	—	—	0.1	8.0
	8	27.2	20.1	14.1	8.2	2.5	5.8	9.0	11.8	15.3	18.9
	9	31.4	24.6	18.3	12.3	6.6	9.9	13.1	15.8	19.4	23.0

※ “—” 不值得下注 (收益率為負)

【表6-2-5】

下間收益率 (%)

		5									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	0	—	2.7	11.4	19.7	27.8	22.7	16.1	7.8	0.8	—
	1	—	2.0	11.4	19.8	27.9	20.2	11.0	4.9	—	3.6
	2	—	0.8	10.8	20.0	25.7	15.8	8.3	3.8	7.5	2.6
	3	—	—	9.7	17.1	21.4	13.8	8.4	12.0	6.5	1.6
	4	—	—	6.7	11.7	18.9	14.1	17.2	12.3	4.5	—
	5	—	—	—	7.2	17.3	21.6	17.0	12.0	4.2	—
	6	—	—	—	9.5	19.3	16.1	14.1	9.7	1.9	—
	7	—	—	—	0.4	10.6	7.3	4.1	2.3	—	—
	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※ “—” 不值得下注 (收益率為負)

【表6-2-6】

下和收益率 (%)

	5										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
4	0	-	-	-	-	-	-	7.8	3.9	-	-
	1	-	-	-	-	-	-	8.6	-	-	-
	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	3	-	-	-	15.3	5.5	-	-	-	-	-
	4	-	-	15.0	13.5	-	-	-	-	-	-
	5	-	10.5	20.6	-	-	-	-	-	-	-
	6	-	10.5	20.3	18.6	15.2	15.3	10.6	0.3	-	-
	7	-	-	20.3	18.6	15.7	15.5	14.0	20.7	-	-
	8	-	-	0.3	-	-	-	-	-	-	-
	9	-	-	0.3	-	-	-	-	-	-	-

※ “-” 不值得下注 (收益率為負)

【表6-2-7】

下莊收益率 (%)

		5									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	—	6.4	14.4	21.4	26.8	30.4	31.8	21.7	13.8	7.7
	1	—	—	2.9	10.9	18.0	23.4	27.0	16.8	6.7	—
	2	—	—	—	4.7	13.5	20.7	14.5	6.6	—	—
	3	—	—	—	—	3.0	11.9	7.5	1.4	—	—
	4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	8	—	—	—	3.6	4.9	4.9	6.4	10.1	4.7	0.2
	9	—	—	6.2	11.5	15.1	16.5	18.0	10.1	4.0	0.4

※ “—” 不值得下注 (收益率為負)

【表6-2-8】

下間收益率 (%)

		5									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	1	11.6	3.6	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	20.6	13.4	3.6	-	-	-	-	-	-	7.8
	3	27.9	22.4	15.2	5.4	-	-	-	-	4.3	13.3
	4	33.4	27.9	20.6	11.6	-	0.1	2.7	2.7	13.5	20.2
	5	26.8	21.8	16.3	9.0	-	-	0.1	0.1	7.3	13.6
	6	20.1	12.8	5.9	-	1.3	2.1	1.4	1.4	4.2	8.7
	7	13.8	6.9	-	-	-	-	0.7	0.7	0.1	2.8
	8	9.3	3.0	-	-	-	-	-	-	-	-
	9	6.6	-	-	-	-	-	-	-	-	-

※ “-” 不值得下注 (收益率为負)

【表6-2-9】

下和收益率 (%)

		5									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
6	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	1	—	8.2	1.3	1.3	—	—	—	—	—	—
	2	1.4	9.4	24.4	17.5	9.3	1.3	—	—	—	—
	3	—	1.3	9.1	24.0	17.2	9.2	1.0	—	—	—
	4	—	—	1.2	9.2	24.3	9.5	1.2	—	—	—
	5	—	—	—	1.4	9.5	24.3	9.3	1.2	—	—
	6	—	—	—	—	5.6	13.8	20.5	5.6	—	—
	7	—	—	—	—	—	2.1	10.1	16	2.1	—
	8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※ “—” 不值得下注 (收益率为负)

必勝地的荷官有時會拿了太少的抹牌，令我們有機會看到兩張牌。第一次碰到的時候，我並不知道怎麼處理？當時荷官在桌上抹十五張牌，我看到一張K，她發現少了一張於是再拿一張牌湊十六張，讓我看到一張2。

我知道2在第二九六張，而第二九七張是K。當時我不知道怎麼辦？於是決定以前面一張2為優先牌。結果2是第四張，而K是第五張（上一輪打到第二九〇張）。2在第四張對莊不利，因此我下閒，但下一張（第五張）K（0）是閒的補牌，對閒更不利！

結果我們下錯輸二萬美元（本來應該贏二萬）！為什麼？如【表6-1】，「2」在第四張下閒的收益率為4.38%，比K（0）在第五張下莊的收益率（12.75%）少的多！

如果查【表6-2-4】更會發現下莊的收益率為7%，相對下閒，必須承受負的7%平均損失。玩必勝地的漏洞差一張牌失之千里，於是我開始使用簡單「計數法」，如11-15-20-26-30……後來發現加多錯多。一盒牌約六十回，你

加五十多次，加錯一次就完蛋。於是改成十手加一次，以5為中心，四張為「-」，五張為「○」，六張為「×」，平均一回用五張牌，十回應用五十張，正負相抵與五十張相加減以減少錯誤。我儘量用兩個人算牌，若兩個人不同也許不下放棄。記得依「閒閒莊莊加加」紀錄，例如甲記5220，乙記52206，則甲記錯，因為5220不可能單獨存在，5220表示閒7點，莊2點，莊應該補牌，因此乙記得對。記牌時，若能全部記下，方便算對子及算危險牌。所謂「危險牌」是令目標牌失效的牌。例如目標牌是「9」，快出來時，若還有許多「A」未出，則「9」可能配「A」成爲0（ $9+A=0$ ）反而不妙，不宜下大注。

不同牌對目標牌影響不一，目標牌「9」時，「A」越少越好，而「0」愈多愈好。【表6-3】危險牌調整策略表，是由讀友小黃計算出來的，我向他學習。

【表6-3】

危險牌調整策略表

	A	T	9	8	7	6	5	4	3	2
9	2	-3	×	1	1	1	1	2	2	2
8	-3	-2	2	2	1	1	1	1	1	2
7	-3	-1	2	3	2	1	1	1	1	-4
6	-2	×	2	2	2	1	1	1	-4	-3
5	1	×	-2	-2	-2	-2	-2	4	3	2
4	×	×	-3	-3	-3	-2	4	+3	2	1
3	×	×	-3	-3	-3	4	3	2	×	×
2	×	×	3	-3	+3	3	×	×	×	×
A	-1	-1	-3	3	3	2	×	×	×	×
T	-1	-1	3	2	1	×	×	×	×	-1

下面是實戰紀錄的模擬，起首開4銷牌4張，目標牌7點在第二八七張。目標牌前一輪為二八三。7在第四張，下莊收益率7.37%，7配3為0，3點是7點的危險牌。打到第二八三張，連鎖牌共三十一張未知牌（第二八七張為7

點已知) 其中3點剩五張(比標準多2.6張)，3點的危險牌指數為1，即每多一張收益率減少1%，考慮危險牌，第四張7點收益率降低至4.77%。7點已出十八張，除二八七張為7點以外，二八五張(第二張與第四張配牌)為7點(對子)的機率為5/31，平均下三十一次對子中五次，賠得五十五，減去不中的二十六單位，下對子收益率達93%!

○代表五張，-代表四張，×代表六張

○	-	-	○	×	×	-	×	○	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

|| 計算後，四張與六張相加等於十
(加計時，劃○標示已計算)，共計已出51張

○	⊖	⊖	○	⊗	⊗	⊖	⊗	○	×
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

高穿透率 (Penetration)

若賭場切牌薄，結尾時除了下和（八或九倍）外，下對子（十一倍）可能獲利高！

Grosjean 沒有研究結尾下對子的情形，但他研究下和的機會可以衍生到下對子：

切牌卡後				
	牌型	形成機會	下和獲利	下對獲利
6張	TTTTTT	1/1,280	800%	—
	AAAAAA	1/7,660,871	800%	1,100%
	999999	1/7,660,871	800%	1,100%
	T33333	1/269,327	800%	367%
	TTTT55	1/1,312	680%	—
	TT5555	1/23,752	680%	26%
7張	TTTTTTT	1/4,302	800%	—
	AAAAAAA	1/120,806,039	800%	1,100%
	9999999	1/120,806,039	800%	1,100%
	T333333	1/3,505,532	800%	157%



結尾下和或下對子的機會雖有，但計算十分複雜，唯有記錄所有的已出牌（TJQK 分開記）知道剩什麼牌，才找得出下注機會。讀友若對「對子算牌」有興趣，可以電郵 TZLSYH@yahoo.com 向筆者洽詢。

下莊不抽水（不抽佣）

有賭場為鼓勵人氣，對賭客下莊位 20 美元以下不抽水。賭客若固定下莊 20 美元，平均連和局一萬把淨贏 123 把。若一天玩八副牌四盒，約一週玩六天，一個月平均賺 2,000 美元。

特殊賭注

倫敦賭場可以下 0 和賠一百五十倍上限 10 英鎊，賭客若記錄已出牌，待剩牌中 0 點牌逾七成可以下注獲利。前面分析指向「算牌」是唯一的獲利方法，而獲利多寡取決於切牌厚薄。倫敦打至最後七張的百家樂，應該是世界上最佳的賭規，可以說是百家樂的天堂！

- 不銷牌，切牌卡後僅七張
- 下和賠九倍。
- 可以賭 0 和賠一百五十倍



決勝關鍵 **7**

有縫就鑽

- 哪一種賭戲最好贏呢？● 職業賭徒的生存前提
- 二十一點與百家樂

◆ 哪一種賭戲最好贏呢？

其實在百家樂的世界裡，有各種「必勝」方法，如看路、明燈、心法、注碼、二珠、三珠……等，其實這些都是「負收益」的方法，長期而言——必輸。

所以在玩百家樂之前，請先問自己：想贏，還是想玩？

每一項賭戲都是賭場的商品，沒有人強迫你選擇哪項商品，你可以自由選擇玩百家樂、二十一點或輪盤。

如果你去賭場是爲了娛樂，那就選擇最好玩的。

如果是想贏，自然要選擇最好贏的。

哪一種賭戲最好贏呢？

答案是——不一定。

如果你運氣好，找到【決勝關鍵6】中的「驚鴻一瞥」賭戲，持有賭本20萬美元的人，平均一盒獲利500美元以上。

如果你會算牌，拿同樣的賭本去打二十一點，一小時



只能獲利約200美元（未被列入黑名單前）。

這麼說來，哪一種賭戲最好贏呢？玩百家樂比較好贏——那也未必，因為「驚鴻一瞥」需要靠運氣，運氣不是你我能掌握的。

如果你面對的，都是不易贏的百家樂，建議可以考慮買二十一點的書（參考P.170附錄中的「參考書目」）學二十一點算牌。

◆ 職業賭徒的生存前提

我碰過許多二十一點、梭哈、賽馬等的職業賭徒，也碰過短期的百家樂職業賭徒，因為百家樂的漏洞比較容易被賭塞。

職業賭徒生存的前提是——長期的正收益率賭戲。

梭哈、賽馬都是抽頭，職業賭徒的正收益來自於比對手（梭哈同桌賭徒，一般賭馬客）強的分析能力。

二十一點與百家樂的對手都是賭場，而二十一點算牌客用算牌，可以平均贏賭場。賭場明明知道但仍投鼠忌器，最主要是不願爲了阻止少數的算牌客，而破壞了「二十一點」這隻金雞母。

百家樂的正收益漏洞與二十一點算牌漏洞不同，百家樂的正收益漏洞比較容易防堵。

2009年初，我打「驚鴻一瞥」漏洞四個半月後，賭場才驚覺，堵住漏洞。

如果你想做職業賭徒，我建議你不要拘泥於百家樂、二十一點、梭哈，原則是——有縫就鑽。

所以職業賭徒是遊牧民族，逐水草（好賭戲）而居。賭技是找到大賭場漏洞，不是固守拘泥於「百家樂」或「二十一點」。好的職業賭徒是找得到好的賭戲，再依賭戲好壞分配「工作時間」，在適當風險下，賺取最大利潤。



◆ 二十一點與百家樂

本書雖然談百家樂，但我勸想贏的讀友不要自限於百家樂，因此將二種賭戲做比較，供讀友參考。

	百家樂	二十一點
基本策略	簡單	較複雜
贏的策略	找漏洞	算牌
獲利	依漏洞大小	依漏洞大小

百迷可能與百家樂一見鍾情，無怨無悔，所以完全沒有接觸過二十一點，或打過二十一點反而不喜歡的。

如果你不喜歡二十一點，就不必往下看，如果你不拘泥於特定賭戲，贏錢就好，那就繼續看下去。

不過在看之前，請先切記：天下沒有白吃的午餐，二十一點雖然比百家樂難打或無聊，但可能獲利較穩定。

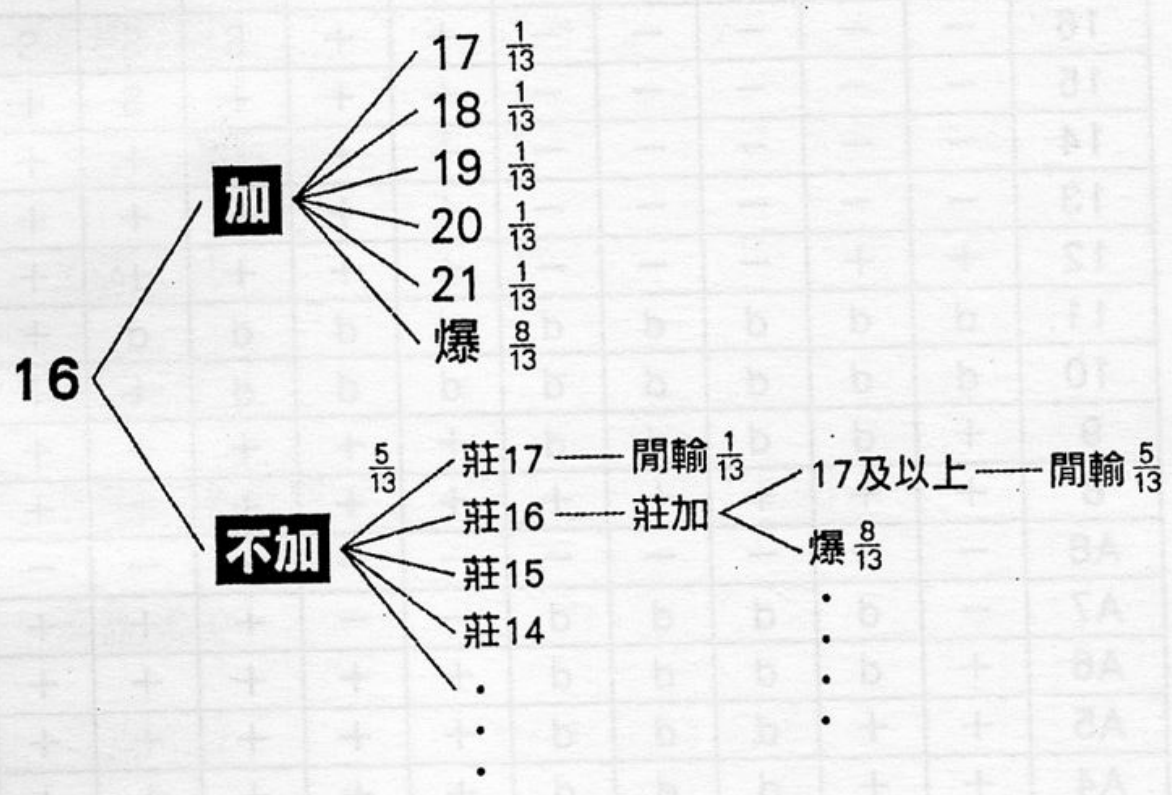
二十一點賭規

A 為 1 或 11 點，JQK 皆為 10 點。賭客可以選擇加、不加、投降、賭倍、分牌、保險。賭客與莊家比點，高於 21 點爆牌，先爆先輸。

莊家至少需 17 點，賭客點數不限。

二十一點基本策略

賭客 16 點對莊 7 點，加牌 $\frac{8}{13}$ 會爆，不加莊底牌 10 或 A ($\frac{5}{13}$) 賭客玩輸。二十一點的每一種狀況其實都可以用排列組合，或電腦模擬算出正確打法：



標準牌下所有的正確打法可以整理成【表 7-1 基本策略表】(不同賭規有不同策略表)。

【表7-1】

基本策略表 賭規：D2、DAS、RSA、S17、LS

	2	3	4	5	6	7	8	9	T	A
17	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	+	+	S	S	S
15	-	-	-	-	-	+	+	+	S	+
14	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+
13	-	-	-	-	-	+	+	+	+	+
12	+	+	-	-	-	+	+	+	+	+
11	d	d	d	d	d	d	d	d	d	+
10	d	d	d	d	d	d	d	d	+	+
9	+	d	d	d	d	+	+	+	+	+
8	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
A8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A7	-	d	d	d	d	-	-	+	+	+
A6	+	d	d	d	d	+	+	+	+	+
A5	+	+	d	d	d	+	+	+	+	+
A4	+	+	d	d	d	+	+	+	+	+
A3	+	+	+	d	d	+	+	+	+	+
A2	+	+	+	d	d	+	+	+	+	+
AA	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
TT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
99	×	×	×	×	×	-	×	×	-	-
88	×	×	×	×	×	×	×	×	-	-
77	×	×	×	×	×	×	+	+	+	+
66	×	×	×	×	×	+	+	+	+	+
44	+	+	+	×	×	+	+	+	+	+
33	×	×	×	×	×	×	+	+	+	+
22	×	×	×	×	×	×	+	+	+	+

其中-不加，+加牌，d加倍，×分牌，S投降



二十一點的贏錢原理

莊家必須 17 點以上，即使莊 16 點而剩牌全是 10 點，莊仍必須加爆。

二十一點算牌客因此計算，以出牌等剩牌中，大牌多時提高賭注，靠大小注贏錢。

二十點的算牌

大牌剩得多對賭客有利，小牌剩得多莊加不爆。

算牌客將牌分成大牌（AKQJT），小牌（23456）及中性牌（789）。大小牌張數相同互相抵消。

算牌時自 0 開始，看到小牌加一，大牌減一，中性牌不計。

算到正數表示小牌出得多，大牌剩得多，莊家易爆是好牌。

算出來的數叫做「流水數」。打六副剩三副流水數正六，與剩二副正六顯然「強度」不同。流水數應該換算成真數，真數是平均剩牌中「每」副內大小牌狀況。

真數 = 流水數 / 剩下副數

$$3 = 6 / 2 = 3 / 1 \neq 6 / 3 = 2$$

剩二副流水數正六真數正三，剩三副流水數正六真數正二。

真數有兩個用途：下注與打牌。

真數愈高，賭客勝算愈大，可以下大注。高真數大牌多，打牌時應多投降，少加牌，多賭倍，多分牌，保險。

相對真數負很多時，少投降，多加牌，少賭倍，少分牌。

二十一點的調整策略

【表 7-2】是依真數調整打法之策略表。原始牌時，真數為 0，調整策略表與基本策略表相同。

賭規與【表 7-1】相同，適用於拉城大道區、首爾。

【表7-2】

調整策略表

	2	3	4	5	6	7	8	9	T	A
17	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16	-	-	-	-	-	(9)	4(7)	0(5)	-2(0)	-1(8)
15	-5	-	-	-	-	+	7(8)	2(4)	0	2
14	-3	-4	-	-	-	+	+	6	3	6
13	0	-1	-3	-4	-4	+	+	+	8	+
12	3	2	0	-1	0	+	+	+	+	+
11	d	d	d	d	d	d	d	-4	-4	1
10	d	d	d	d	d	d	-4	-1	4	4
9	1	0	-2	-4	d	3	7	+	+	+
8	+	9	5	3	1	+	+	+	+	+
A8	8	5	3	1	1	+	+	+	+	+
A7	0	-2	-6	d	d	+	+	+	+	+
A6	1	-3	d	d	d	+	+	+	+	+
A5	+	4	-2	d	d	+	+	+	+	+
A4	+	7	0	-4	d	+	+	+	+	+
A3	+	7	1	-1	-4	+	+	+	+	+
A2	+	7	3	0	-1	+	+	+	+	+
AA	×	×	×	×	×	×	×	×	×	-3
TT	-	8	6	5	4	-	-	-	-	-
99	-2	-3	-5	×	×	3	×	×	-	3
88	×	×	×	×	×	×	×	7	1	×
77	×	×	×	×	×	×	5	+	+	+
66	-1	-4	×	×	×	+	+	+	+	+
44	+	+	3	-1	-2	+	+	+	+	+
33	0	-4	×	×	×	×	4	+	+	+
22	-3	-5	×	×	×	×	5	+	+	+

其中-不加，+加牌，d加倍，×分牌，S投降

二十一點的算牌下注

二十一點基本輸率平均約負千分之五。

電腦計算每一真數約影響莊閒雙方千分之五收益率，算牌客依真數算出收益率，再依「凱利公理」下注。

由於二十一點下注後，可能會分牌、賭倍、加注，下注時應比收益率略低 24%，真五收益率 +2%，下一位時下賭本 1.52%。

多下幾位可以分散風險，總下注額可以增加，相對能多消耗牌。依賭書名家 Don Schlesinger 在《Blackjack Attack》書中分析建議，在賭桌上限內依同桌人數下注，一人獨打或與一人同桌時打一門，與二人同桌時打二門，三人同桌時則打三門。

運用邏輯協助

運用記憶調整策略表時，建議可以用邏輯思考模式來協助。



●真數愈高，大牌多時：

算牌客應該「少加牌」、「多投降」、「多賭倍」、「多分牌」。例如 12 對莊 2，真 3 以上不加；15 對莊 9，真 2 以上投降；8 對莊 6，真 3 以上賭倍；33 對莊 8，真 4 以上分牌。

●真數愈低，小牌多時：

算牌客應以「多加牌」、「少投降」、「少賭倍」、「少分牌」為原則。



決勝關鍵 **8**

找到必勝地

- 洩牌濶洞平均獲利7.7%
- 神奇的必勝之旅
- 倫敦百家樂濶洞賭記
- 美國百家樂濶洞賭記

♣ 洩牌漏洞平均獲利7.7%

我在巴拿馬與張約尼同賭二十一點時，恰逢某賭場週年慶，百家樂下和賠十倍。

百家樂和局的機會是9.52%，下和賠十倍平均獲利4.72%。我們去打時，張約尼提示這家賭場還有「驚鴻一瞥」漏洞，規定切牌卡放在倒數八、九張之間，算八張時會洩露一張牌。只可惜，我們後來因為二十一點被禁賭，不再有機會打百家樂洩牌漏洞。

五年後，我在某大賭場發現該洩牌漏洞，於是組織團隊操作。

洩牌漏洞平均獲利7.7%，上限15,000美元，我準備40萬美元招募朋友同打。同行王群也在同一賭場工作，他是統計學博士，我告訴他洩牌關鍵，請他算策略（該策略表在《Beyond Counting》一書上也有）。戴一郎對我不錯，我也通知他參戰。

打百家樂洩牌漏洞最好有二人，一人負責看洩牌，一

人負責算桌上張數。

例如桌上有二十張牌，荷官手上牌最底一張是「9」點，則（六副牌）第二九二張是9點。

我過去很少打百家樂，回台找了百家樂老手朱老大帶他妹妹及親友組團；王群以前是老師，找了他在大陸的老同事三人組團；戴一郎則帶了三個友人。

我的團員最多，但人員素質不齊，打了兩週輸6萬美元。同時間，另外兩團都贏錢。

我以為一個多小時算三百張牌很容易，其實一張都錯不得。我回頭測試團員發現，有人 $10+10=40$ ，有人丟三落四。

我於是開除不合格的人，與戴一郎及王團隊的人同桌再戰。

錯誤減少後，高收益率（百家樂洩牌漏洞平均收益率7.7%比二十一點高很多倍）的優勢終於發揮，開始獲利。

神奇的必勝之旅

本段戰記由團友 Ronin 撰述與讀友分享。

這是一趟神奇的百家樂必勝地之旅，用神奇兩字來形容並不誇張，所見之事只能說是充滿驚奇。這篇見聞是將百家樂必勝地所見所聞真實的呈現給大家。

訂好四月七日前往百家樂必勝地機票，帶著簡單的行李從珠海出發。

由於與戴子郎約好在必勝地機場見面，我訂了由香港出發的早班機，六日晚上先過關到澳門，在威尼斯人買了房間及船票，過了一夜，凌晨五時搭星光飛船前往香港上環，再搭機場快線至赤臘角機場上飛機。通關出來，到銀行兌換了100美元等值的當地貨幣。花了約2美元買了一杯飲料，等戴先生的班機，這2美元是我抵達必勝地之後，唯一花用的錢。

不久，戴先生與他的團隊抵達，有我十年不見的老友，也是百家樂傳奇人物朱先生，相見格外高興，會合後

搭車直奔住宿飯店。

當晚戴先生帶大家去吃當地傳統的大餐，用完餐大夥一起走進了必勝地賭場。

這是一家中型規模賭場，百家樂、大小輪盤、二十一點、角子老虎機等各式賭戲都有，吃飯時間賭場人並不多，也不吵雜，辦好了會員卡，坐上百家樂賭桌。

賭桌上團隊隊員所做的，不是記錄莊閒、看路、劃路的百家樂傳統工作，而是計算出牌的張數及 A 至 K 的出牌數目。

約幾條牌的時間，我已熟悉團隊的運作方式，並正式的參與工作。由於是剛到達的第一天晚上，我並沒特別注意當天的輸贏，只知道是贏錢。收工後回住宿飯店睡覺了。

第二天晚上，我與大陸隊同桌，幫著核計牌數，這條牌打的是一張「黑桃 8」，百家樂賭局，8 與 9 是非常高的權值，如果你知道下張牌是 9 點，發給閒家，下閒十次可贏六次，下閒預期收益是 21%，8 點也很好是 17.5%。

從新的一條牌開始，約一小時左右，終於等到了出手時機，記錄的數字顯示「黑桃8」，會在第一張出現，各牌隻（A至K）的出牌數目顯示餘牌中「J」有六張未出，於是推出了12,000美元買「閒」，1,500美元買「莊對子」，剛開始我不明白為什麼只買單對，而不兩邊都買，隊友笑著告訴我，你已知道你會得到一張8而且J多，你買「閒對子」豈不送錢給賭場？

大陸隊友看牌，來的是一隻三邊，他先不急著翻，再看第二張「沒邊」，是張「梅花J」，莊沒人下注，隊友請荷官先翻牌，一翻全桌一陣歡呼，兩隻「紅桃J」對子，大陸隊友再將三邊的牌慢慢的往下看，同桌的玩家湊巧是香港來必勝地玩的遊客，也同時下注閒家，一知是三邊，便大聲叫著：「頂、頂、頂滿」，一張「黑桃8」在預期中出現，知情的人抿著嘴微微的笑著，不知情的興高彩烈，這一注莊家賠了近3萬美金。

牌局持續的進行，只要有新桌開始洗牌，對團隊而言就是新一輪的工作開始，一盒牌只打一注的百家樂賭局，

非常的沉悶、漫長，必須專注的計數，稍不留神，少記一張，就得放棄，重新再來。

當然不是每條牌都是這麼順利，也有最高預期收益率的「9」配到A或配到2而補牌又補到「公」，甚至連補牌的機會都沒有就被「一槍斃」的連輸場面，但總結時，贏錢總是站在我這邊，而且連贏，贏不少。

我不敢說是我來後為團隊帶來好運，但真的前三天就有10萬美金的進帳。在第七天的下午，團隊再進入賭場準備開工，戴先生突然宣布，今天不開工了，暫時休息。他要離開幾天，按約定給了我機票錢，付清了我住宿的費用，第二天他就搭機離開。

原本只是懷著好奇的心來必勝地探個究竟，幾天的觀察了解，我決定留下來，參與其中。

我曾經在海燕論壇上張貼過一篇「你能以賭為生嗎？」論職業賭徒的文章，其中提到，在一個成功率如此低的場所，你憑什麼能斷定你會成為那小撮成功的人之一？要成為這一小撮人，難度不亞於獲得諾貝爾獎。

到必勝地才知道什麼叫「職業賭徒」，正確稱呼應該是「職業投資客」。來自世界各地齊聚一堂多達數十人的專業投資者，各自努力互相尊重，互通訊息，看牌、數牌，時機一到，同時下注，真像一群狼，看到獵物，圍著不放，各自上前狠狠咬賭場一口。

海燕論壇 SuSu1368 網友在討論版中提到「戴先生了解到因為賭場的某些操作疏失，使賭客知道某些牌的位置，大大提高賭客的勝率，這是完全可能的。」既然 SuSu1368 大大都認為這可以提高勝率，那戴先生帶著團隊利用高勝率贏錢，每月利潤高達 20 萬美金，這有何不可？

依我看戴先生並不是在賭百家樂，所有在必勝地的專業投資者，都不是在賭百家樂。他們只是利用百家樂賭桌做為工具，利用洗牌、切牌、數牌技巧，加上賭場漏洞，將資金依據投資比例在百家樂桌上做正確的投資。這期間，當然會有虧損，但平均數是正收益，獲利比任何投資都高，這不是職業投資者該做的事嗎？

倫敦百家樂漏洞賭記

打了必勝地賺得過癮，朋友通報倫敦賭場切牌卡放在倒數第七與第八之間也會漏牌。

我興沖沖坐十四小時飛機，殺到倫敦與女友小C帶2萬美元入場。

我不確定賭場匯率好壞先換500美元（300英鎊），換錢後，看到第三桌才有機會（看得到洩牌，但需算得出桌上抹牌張數）看到一張「3」點。

我上桌算牌，同時請小C再去換1萬美元。目標牌「3」若落在五、六張十分有利，值得下3,000英鎊，即使在前四張，也可以下2,000英鎊左右。

八副牌約八十回，「3」在第四〇五張，一個多小時算到三五〇張，小C還沒回來令我十分著急，三、五分鐘就應該換錢回來，怎麼會搞了一個小時？

打到三九九張，小C仍沒回來，「3」在第六張下莊有正6.84%收益率，可以下3,000英鎊，但是我身上只有300

英鎊。

等不及我只得在莊位下 200 英鎊，結果只用五張牌，三張未出閒贏，我輸 200 英鎊。下一張「3」點下莊仍有正 4.28% 收益率，我將身上僅剩的 100 英鎊全下，結果閒勝，我又輸 100 英鎊。

雖然因為小 C 的遲遲未歸，讓我少輸 5 千多英鎊（如果小 C 及時換錢回來可能會下 6,000 英鎊），不過我仍著急的四處尋找小 C。

帳房說沒有換 1 萬美元的女子，心中立即升起一股不安，難道在女廁被打劫了？忽然昏倒了？捲款潛逃？無意中得罪了她？

我四處找了一遍，又回賭桌坐五分鐘，依舊沒有見到人，只有離開賭場，想回旅館找人，必要時必須報警。

沒想到，走出賭場就看到小 C 坐在門外沙發，看到我之後，她轉頭出去。我默默跟在後面走了一段路，才知道她被賭場發現，列名在黑名單中，禁止進入。

原來這家 Embassy 賭場屬 London Club 賭場集團旗

下，我們在開羅賭場被該集團的尼羅河希爾頓賭場列入黑名單。

我們運氣好少輸5千多英鎊，不過即使有4.28%或6.84%正收益率仍輸，「投資」的震盪十分可怕。

美國百家樂漏洞賭記

我找到一家美國賭場有洩牌漏洞→八副牌，我看到第402與404各為K與A。

我興奮的等待，打到401張牌，402/404會發給閒家構成「1」點，下莊10賭5.5贏（55/45）。我下「一萬美元」。閒果然1點，莊3點。閒補9……回家抱頭痛哭！

加微信：huw7186，領取更多百家樂技巧書籍



決勝關鍵 ⑨

做好萬全準備

●我的職業賭徒歷程●職業賭徒的必備條件

♠ 我的職業賭徒歷程

我從沒想到我會以職業賭徒為業，相較於在賭博網壇上看到很多人想方設法做職業賭徒，我做起來似乎較為容易。

其實差別在於——觀念。

做職業賭徒的第一課是——只打正收益率賭戲。

我原來在證券業工作，1992年台灣股災破產，恰好找到賭場正收益率的機會，順利「轉行」成為職業賭徒。

1984年到美西度蜜月時，當年不敢上賭桌，只小玩角子機。在機場的書店看到許多關於賭博的書籍，我不相信能贏，隨便買本最便宜的（10美元）打發時間。

那本書是1966年版的《擊敗莊家》（Beat the Dealer），教人如何贏二十一點。

這本書被我放在廁所多年，書中以統計數學分析二十一點言之成理，我看了很多年，終於有一年利用假期參加發財團去菲律賓及韓國小試身手一下。



1966年的書因為方法陳舊難學，我只學會用基本策略打二十一點，平均輸不多。當年韓國賭場限外國人才能進入，因此以高佣金向台灣拉客，我發現參加發財團平均輸的比退佣少。

又因股災後我破產欠債，看上「混佣金」的這門生意，只要能替賭場找一個合格賭客就可以得到2,100美元佣金。用基本策略賭二十一點，底注（400美元）合格（十二小時）平均約輸400美元。

我沒時間找真正的賭客，於是安排親友充當人頭，每週來往韓、菲、星、港混佣金。一週帶七人（連自己）出團，坐一起打二十一點（口頭指揮打基本），平均可以賺1萬美元！

混佣金讓我有充分的時間練習二十一點算牌，又在馬尼拉買到1979年版的「新」賭書《The World's Greatest Blackjack Book》，我終於學會（較簡單的）算牌法。學會算牌後，除了佣金外還有錢贏，可惜欠債還錢，賭本成長太慢。

混佣金三年，亞洲賭場大多學會了不應該給二十一點賭客的退佣，紛紛取消退佣制度，甚至發現我在算牌，而禁止我進入賭場。

靠賭把股債還得差不多後，回台上班。我到老上司公司上班，後來老上司因股東爭權離開，而我也因為發現菲律賓仍有職業賭徒的空間，於是也離職。

我能夠在亞洲賭場賺二十一點的錢，是因為亞洲賭場沒經驗，心想也許非洲、東歐、南美洲也有許多經驗較差的賭場，於是依《國際賭場指南》一書挑了開羅與伊斯坦堡，後來又去埃及與土耳其。

其實當年（1995）土埃賭場好賭，但我資本小、經驗少，不會追牌，因此贏不多。我在澳門遇到一個在羅馬尼亞做生意的商人，告訴我說羅國好賭，我於是安排去羅馬尼亞與匈牙利。

羅馬尼亞與匈牙利二國好打，但賭場不多，我在飛機上看報紙說莫斯科開了兩「百」間賭場，於是參加旅行團去探勘。俄國賭規好，所以在1996年時，在莫斯科住了一



年。

我喜歡看書，拉斯維加斯有賭書專門店，我大量買書學習，前後買了五「百」多本！

優勢賭博（Advantage Play）其實不限二十一點，隨著入行日久，學習更多賭技，找到許多正收益賭戲，藉機雲遊四海，截至目前為止，已經去了五十七個國家，七百多間賭場。

賭業在全世界不斷擴張，新賭場經驗差，漏洞多，職業賭博機會很多，令我樂在其中。

職業賭徒的必備條件

有「半職賭」在賭壇問如何做好職賭？

許多人強調心法、紀律……，不對，不對，本末倒置，那些只是細節！

想要成爲一個好的職業賭徒，必須先做好以下的準

備。

1. 做好優勢博勝心理建設

堅持做錯的事結果只會更糟。

優勢博勝的基礎大石是「正收益率」，如果找不到正收益率的機會，寧願不做，因為不做比較省錢。

什麼是優勢博勝心理建設？

賭非賭，非常賭。

賭博與投資都是拿一筆錢對未知的結果「下注」，買股票是投資，買樂透是賭博。但買股不是必賺，買樂透可能中大獎，憑什麼說買樂透是賭博？

投資學原理對賭博與投資給了明確的定義：

- 合理預期（正收益率）會賺的叫「投資」。
- 合理預期（負收益率）會賠的叫「賭博」。

買股票不是必賺，但長期來看經濟發展股價上漲是賺的。買樂透政府抽佣高，久賭必輸。



玩家有優勢（正收益率）叫做「優勢賭博」，既然玩家有優勢，就不是賭博而是投資了。

優勢賭博，不是賭博。

職業賭徒也可以稱為「職業投資客」。

所以認清優勢賭博不是賭博，而是投資，這是做好優勢博勝心理建設的第一步。

投資考慮「正」收益率及其風險下注，賭博想在負收益率中冒險殺出一條血路，二者是完全不同的事。

認清你不是在賭博，只對正收益率下注，才能有機會談心法，也才有資格成為一名好的「職業投資客」。

2. 堅持做對的事

做好心理建設後，接下來就是堅持做對的事。

面對-2%收益率（賭博）的賭戲，孤注一擲有49%的機會贏，分十注下，總合贏的機會只有四成。結果是——靠集中風險奢圖一博翻身。

面對+2%收益率（投資）的賭戲，孤注一擲有51%的

機會贏，分十注下，贏的機會提高到六成。結果是——投資風險分散，以時間換取利潤，賺得慢但安心。

所以正收益率絕非必贏！

賭百家樂必勝地，我多次對「9」下15,000美元，結果硬是配到A或2大輸，「9」的正收益率超過20%，十次「輸」四次。

但只要堅持做對的事，不過度下注，上天自然會給你一個公道。

3. 加強賭技

賭技是找到正收益率賭戲（漏洞）的能力。

二十一點的賭技是基本策略及算牌，百家樂的賭技是算牌與耐性（因為百家樂的下注機會幾乎都在結尾）。我把堅持只賭優勢賭戲的觀念放在第一位，強調其重要性，是因為要先確認「觀念」，才能去學習「真正的賭技」。

4. 千萬別貪心

一旦確認自己找到了真正正收益率的賭戲，堅持按凱利公理下注，不貪心，不冒太大的風險。正收益率可能很低，初學者賭本必然不大，常因耐不住性子，低收益（小賭本對低收益率下小注獲利低）而賭太大，遇到振盪就會輸光失敗。

5. 充分掌握「資訊不對稱」的機會

賭場內大部份正收益率都源於「資訊不對稱」，百家樂及二十一點出的牌都是優勢賭博的資訊，而莊家（荷官）受賭規限制，不能利用出牌資訊（資訊不對稱），就較容易產生「漏洞」，賭客自然有機可乘。

世界上正常投資，買賣雙方資訊比起賭界相對對稱，優勢賭博是賭界的內線交易者，不要放過掌握的資訊！

如果你找得到漏洞，你可能獲得很好的利潤。

優勢博勝是在賭場內找到漏洞的能力，賭場作為一個行業，競爭少，但漏洞多！

6. 其他優勢博勝的機會

賭場還有哪些其他優勢博勝的機會呢？

① 匯率

賭場有時會對賭客提供優惠匯率。

我在加勒比海幾家賭場發現，每次用當地貨幣換美元（賭桌打美元）可以賺約 11 美元，賭客若不停換賭場，一天甚至可以賺數百美元。

有些賭場會容許賭客在期限內，以當日基本匯率買回外幣，若當地貨幣升值，賭客可以賺匯差。

② 輪盤

輪盤會磨損，若針對固定輪盤來長期分析（注意賭場可能定期調整），可能找到（因為磨損）較少出的號碼來下注而獲利。輪盤轉珠類似衛星繞地球般，也可以用電腦預測落點，一東歐團隊曾利用電腦自倫敦賭場贏取 100 多萬英鎊。

③ 大小

有人苦練控制骰子的落點而獲利。可參考 Stanford Wong 著的《Wing On Dice》一書。

④ 洗牌追蹤

利用賭場不夠嚴謹的洗牌來獲利。

加微信：huw7186，領取更多百家樂技巧書籍



決勝關鍵 **10**

繞著地球賭

●亞洲 ●美洲 ●歐洲 ●非洲 ●大洋洲
●聰明運用環球機票 ●賭場黑名單 ●最後的建議

除了回教世界，世界上大部份國家都有賭場。世界賭場幾乎都有二十一點，但不一定有百家樂（許多西方人不玩百家樂）。我藉著賭二十一點環遊世界，去了五十七國家，以下提供一些賭遊經驗，讀友可能借鏡。

♥ 亞洲

日本

有類似賭場的Casino Bar，以柏青哥（Pachinko）觀念營運，有些賭吧內隱藏著地下賭場，這些賭場不像正式賭場受政府監控可能作弊。

韓國

韓國有十多家賭場，大部份限持有外國護照的人才能進入，首都首爾有三家、釜山二家、濟州島許多家。我曾

經在最北一家賭場遇到出千，而濟州島的賭場生意差，也曾在此遇過出千行爲。

1992~1995年，韓國賭場對二十一點賭客提供高退佣，我恭逢其盛賺了60萬美元。

2005年，戴一郎也從百家樂高退佣獲利數百萬美元。

2009年，我與朋友找到百家樂漏洞獲利一百萬美元。

菲律賓

菲律賓大部份賭場爲國營，各大城市都有賭場，首都馬尼拉有三家在Hyatt、Heritage和Holiday Inn。

1993~1994年，菲國賭場對二十一點也有高退佣，我去了十多次後被禁賭。

香港

香港有許多賭船對二十一點洗碼退佣。

2008年，我一個月自亞洲之星贏了104萬港幣。

澳門

澳門是世界賭都，我曾多次征戰澳門賭場，並在澳門市民日報寫「賭運亨通」專欄多年。

澳門賭場曾是二十一點天堂多年，自1997年全面使用連續洗牌機防堵算牌，但優勢賭客仍有利可圖。

1997年以前，算牌與退佣。

2007年，推出「驚鴻一瞥」。

1998~2008年，賭場雖然使用連續洗牌機，但仍對二十一點退佣。二十一點基本輸率約千分之2.3，賭場退佣千分之4~7.5，優勢賭客仍能獲利。

2008年，威尼斯人賭場加勒比海撲克，累積大獎超過900萬港幣，賭客有優勢利益。

2008~2009年，2007年左右，賭場停止對二十一點退佣，但仍同意以二十一點買碼送船票，船票轉售等於退佣，為優勢賭客留了窄門。

新加坡

2010年二家大賭場開幕，也有多艘賭船從新加坡出發。1995年我在其中一艘賭船待了十一天，連退佣賺11萬美元後被禁賭。

寮國

在首都永珍市郊天湖有一家賭場。

柬埔寨

首都金邊一家，在泰、越邊境開了約二十家。我藉賭遊去了吳哥窟多次。

馬來西亞

只在雲頂有賭場，曾是二十一點的天堂，但在全面改用連續洗牌機後就不再是了，不過仍有退佣。

2006年，戴一郎在此八個月贏走100萬美元。

尼泊爾

由於印度只有一家賭場，所以許多印度人都到尼泊爾賭，使得尼泊爾因此開了七個中型賭場，生意很好。尼泊爾是一個封閉內陸國，經濟狀況不好，外匯管制嚴格。我曾在尼泊爾時，申報外匯2萬美元被海關陷害，坐牢七十六天！

♥ 美洲

美國

拉斯維加斯有八十多家大小賭場，所以賭場對抓二十一點算牌經驗豐富，但賭場多以打了就跑策略，仍可以玩很久。

大西洋賭場不能將算牌客禁賭，相對賭規差，但算牌

仍可獲利。

美國其他賭城，如雷諾、特尼卡（Tunica）、比洛克西（Biloxi）都有可贏的賭場。

加拿大

我賭過溫哥華，目前溫哥華賭場全改為連續洗牌機。

波多黎各

有十多家賭場，黃金沙灘十分漂亮。

荷屬小島

我在島上待過四個月，好賭只是天氣太熱。

巴拿馬

巴拿馬 Royal 賭場對所有 BJ 賠二倍，Majestic 賭場下和賠十倍，我與張約尼打了幾場被禁賭。巴國華人多，有許多賭場值得一遊。

蘇利南

華人多，四十萬人口的小國卻有十多家賭場。

哥倫比亞

毒梟、綁票、內亂國，美國算牌客不敢去，曾是二十一點天堂多年。我去了多次，終於遇到鬼被搶2萬多美元。

厄瓜多爾

首都基多及第一大城 Guayaquil 都有不少的賭場，但各家賭規相差大。我與美國戰友 M 把最好賭規的賭場 Ramada 打得改賭規，之後被次好賭規的賭場 Colon 希爾頓賭場禁賭。

秘魯

首都利馬有十多家賭場值得一賭。

委內瑞拉

原來賭場集中在瑪格麗塔島 (Margarita), 後來登陸在各大城市陸續開設賭場。

♥ 歐洲

俄國

原來在莫斯科、聖彼得堡有上百家賭場, 但總理普丁把城市賭場全部關閉, 另設賭場特區。

英國

倫敦有三十家賭場, 正常百家樂賭規可能是世界最佳的地方。

法國

法國有兩百多家賭場，賭規好，但賭場小，分佈廣，而巴黎附近賭場的二十一點賭規不好。

比利時

大部份為連續洗牌機。

荷蘭

全為連續洗牌機。

德國

賭場少，賭桌擠。

匈牙利

首都布達佩斯景色宜人，值得遊賭一番。

奧地利

二十一點全用連續洗牌機。

捷克

賭場多，切得厚，賭規好。

羅馬尼亞

賭場多。

希臘

全為連續洗牌機。

塞浦路斯

賭場在北塞，最好從伊斯坦堡飛較便利。

斯洛凡尼亞

賭場小。

克羅埃西亞

首都 Zagreb 有多家賭場。

盧森堡

賭場只一家二十一點用連續洗牌機。

義大利

在北部有四家。

♥ 非洲

埃及

賭場多，賭規好，但賭場互通訊息監視嚴。

肯亞

首都內羅畢及大城蒙巴薩賭場多。

坦尚尼亞

較肯亞安全，最大城市達累斯薩拉姆有多家賭場，當地海鮮絕佳，值得品嚐。

烏干達

吃人阿敏國，首都坎帕拉有四家賭場，市內處處有半人高的大鳥。

贊比亞

好賭但賭場小，可以去非洲最大的維多利亞瀑布玩。

南非

賭場內二十一點全用連續洗牌機。

塞內加爾

西非較熱，可賭，木雕好。

♥ 大洋洲

澳洲

各大城限一家賭場。

二十一點賭規以首都坎培拉最好，黃金海岸、布里斯班都不錯。

紐西蘭

在首都奧克蘭及南島大城基督城皆有大賭場。

關島

在天寧島有一家賭場。

♥ 聰明運用環球機票

我曾經用過兩次環球機票，環球機票的規定是固定點出發經兩洋（太平洋、大西洋）回到原點。

我的兩次行程如下：

星空聯盟：

台北 → 首爾 → 洛杉磯 → 聖馬丁 → 拉城 → 倫敦 → 克羅埃西亞 → 坦尚尼亞 → 塞內加爾 → 南非 → 曼谷 → 台北

天空團隊：

台北→曼谷→斯里蘭卡→坦尚尼亞→布魯塞爾→布拉格→紐約→巴拿馬→委內瑞拉→哥倫比亞→巴拿馬→洛杉磯→台北

一年的環球行程不太可能完全依照原始行程，環球機票可以付費改期、改地點，能不改當然最好。

計畫環球機票行程依主要行程選主要航空公司及其聯盟。

例如：星空聯盟（Star Alliance）內的南非及肯亞航空對非洲涵蓋佳，天合聯盟（SkyTeam Alliance）內的Copa Air則南美強。

環球機票依哩程計價，最少24,000哩，以5,000哩為單位往上加。停五至十五點，一年有效，票價大約五千元，環球累了可以在中途買來回票回家休息再續。

♥ 賭場黑名單

百家樂玩家或許對賭場黑名單較不熟悉，因為黑名單幾乎都是賭場用來對付二十一點算牌客，這是因為二十一點基本輸率低，算牌客贏面大，賭場容忍度低。

二十一點算牌客以腦力算牌，不違法卻被列黑名單禁賭似乎不合理。因此以二十一點之王 Ken Uston 為主的被列入黑名單的算牌客，在拉城所在的內華達州與大西洋城所在的新澤西州興訟。

興訟結果拉城所在的內華達州州法院以「法律不應強迫營利事業做虧本生意」支持賭場設黑名單之權力。大西洋城所在的新澤西州州法院則支持算牌客人權，不准賭場對合法算牌客設黑名單。

我曾被賭場請出約一百四十次：

- 韓國華克山莊（四次）、仁川賭場、釜山樂園海濱賭場（二次）、濟州島東方、圓山（二次）、Lagunda、凱悅、華盛頓。

◆百家樂勝經◆ Baccarat Winning Formula

- 澳門米高梅。
- 菲律賓巴比倫、老沃、Silahis（已關門）。
- 麗星郵輪。
- 澳洲黃金海岸、布里斯班、柏斯、愛麗斯泉、坎培拉。
- 紐西蘭奧克蘭、基督城賭場。
- 拉城紐約紐約、Luxor、Mandalay Bay、威尼斯人、Belly's、Barbary Coast。
- 巴拿馬 Majestic、Mega、Royal。
- 布拉格 VIP 賭場。
- 斯里蘭卡 Belly's、MGM。
- 新加坡海豚星號（已關閉）。
- 特尼卡（Tunica）好萊塢賭場。
- 開羅尼羅河希爾頓。
- 倫敦 Embassy。
- 莫斯科金宮、水晶宮、香格里拉。
- 厄瓜多爾 Colon 希爾頓。

♥ 最後的建議

根據目前最先進的科學研究，百家樂在結尾時有少數獲利機會，而算牌是找出這些機會的唯一辦法。

百家樂可以用筆記，不像二十一點只能用腦。若記錄全部已出牌結尾時可以獲利，但計算十分複雜，即使算得出來獲利也不如二十一點。

歡迎你加入「戴狼算牌會」共同研究——以算牌找出正收益率機會的大業（詳見P.173）

◆ 名詞解釋

英文名稱	中文名稱	解釋
Baccarat	百家樂	義大利文「0」
Banker	莊家	謎牌時希望把牌點「吹」小
Blow	吹	起首時依點數銷去數張牌 或牌局進行中銷牌
Burn Card	銷牌	
Croupier	荷官	
Cut Card	切牌卡	
Expected Value	期望值／收益率	
Face Cards	人頭牌／公	
Four Side	四邊	指10點或9點
House Advantage	賭場贏率	
Johnny Chang	張約尼	MIT算牌團隊創辦人
Kelly Criterion	凱利公理	最適下注比例公式
Ken Uston	二十一點之王	著有《Million Dollar Blackjack》
Le Grande	「9」	九點
Natural	天牌	莊閒二張時8點或9點

百家樂術語百

英文名稱	中文名稱	解釋
No Side	無邊	A、2、3點
Pair	對子	一般下對中賠十一倍
Penetration	穿透率	切牌卡放置的位置
Player	閒家	
Punter	玩家	
Shoe	鞋盒	
Stakes	籌碼，賭本	
Stanford Wong		名賭書作家，著有《Professional Blackjack》
Suck	吸	把點數「吸」出來
	戴一郎	台籍職業賭徒
Three Sides	三邊	指6、7、8點
Tie	和局	
Two Sided	兩邊	指4、5點

◆ 百家樂紀錄表

百家樂紀錄表 (八副牌)

	正	正	正	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
A																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
J																				
Q																				
K																				

● 參考書目

1. Beyond Counting 2, James Grosjean
2. Professional Blackjack, Stanford Wong
3. Baccarat for the Clueless, John May
4. 漏洞投資學，戴子郎
5. 「戴子郎投資學院」部落格：Teddygotmail.pixnet.net/blog
6. Blackjack Attack, Don Schlesinger
7. 賭博勝經，許博智
8. Beat the Dealer, Edward Thorp