

基本戦略の特徴のひとつ。  
使うと、平凡なプレイヤーより  
不思議に「ツキ」が回ってくる。

——エドワード・O・ソープ  
『ディーラーをやっつけろ!』より

従来のブラックジャックのカードカウンティングに関する書籍の構造は、最初に基本戦略を説明し、その後本に中心となる「目玉」に進むものが多い。ある賢者はこう言った——「率いるか、率いられるか、さもなくばそこから出ていけ」。この言葉に誰が反論できるだろうか？

ここでは、尊敬すべき先人達が築いた道に沿って進めることにする。ブラックジャックのルールがいまひとつ分からない読者は、ここでまず付録①を参照してほしい。さらに専門用語については、付録②で「ハード」や「ソフト」といった言葉が定義されている。

読者の皆さんは、この章を飛ばして「K-O」に直接進みたい衝動に駆られるかもしれないが、ここはグッとこらえてほしい<sup>18</sup>。結局のところ、基本戦略は全てのカウンティングシステムの基盤である。特にK-Oシステムにおいて、基本戦略の完全な知識は不可欠である。K-Oシステムのアンバランスという性質上、このシステムのアドバンテージの多くは、プレイ戦略ではなく正しいベット戦略によって得られる。言い換えれば、K-Oシステムでは全プレイの少なくとも90%が基本戦略に従ったプレイとなるのだ。

では、基本戦略とは具体的に何なのか？ 基本戦略とは、カードカウンティングを行わない前提で、プレイヤーの成績を最大限に高める

プレイ戦略の定石のことだ。ベストな条件下で、プレイヤーが基本戦略の使用によって到達できる期待値はほぼ0%であり、これはブラックジャックをほぼトントンのゲームにすることを意味している。

基本戦略は、プレイヤーが必ず従うべきルールによって構成されている。数学的な根拠に基づき、使用されているカード（シングルまたはマルチデッキ）がシャッフルされ、ランダムな状態であることを前提にしている。基本戦略は、プレイヤーのハンドとアップカードの情報だけでプレイする場合の最善の手法なのである（ただしアップカードがAでディーラーがBJでないと分かれば、ダウンカードは10ではない、という $+a$ の情報が得られることもある）。

## ハウスのアドバンテージ vs プレイヤーのアドバンテージ

カジノがブラックジャックで儲ける仕組みを知るとは非常に重要である。たとえ善意の仲間やピットボスが何を言ったとしても、ハウスがプレイヤーに対して持つアドバンテージはたったひとつである。

①プレイヤーは先にアクションを起こさなければならず、もしプレイヤーとディーラーが双方ともにバーストした場合は、ディーラーの勝ちとなる。

これはあまり影響がないように感じるかもしれないが、プレイヤーの平均的なバースト率は15%にも上るのだ。この不利な条件に立ち向かうために、プレイヤーにはいくつかの潜在的なアドバンテージがある。

①BJに対して、賭け金の1.5倍の支払いを受ける（ディーラーのBJ時には元のベットしか失わない）。

18. 基本戦略の使用経験が豊富なプレイヤーやカードカウンターは、43ページの基本戦略表を適度に復習してから、ここを飛ばしても問題ない。

- ②プレイヤーは任意でプレイの意思決定ができる（ディーラーはハウスルールに従ってプレイしなくてはならない）。
- ③プレイヤーはスプリット\*ができる（ディーラーはできない）。
- ④プレイヤーはダブルダウン\*ができる（ディーラーはできない）。
- ⑤プレイヤーはインシュランス\*を選択できる（ディーラーはできない）。
- ⑥カジノによっては、ハンドをサレンダー\*することができる（ディーラーはできない）。

\*巻末付録②参照

基本戦略は、プレイヤーが持つこれらの潜在的アドバンテージを最大限に引き出すことを目的としているのである。

## ディーラーのプレイ

セキュリティ管理の問題上、カジノは全てのディーラーにマニュアルに準じたプレイを要求している。経営者は、プレイに関してディーラーに選択の余地を与えることを嫌うのだ。これは、人為的な判断ミスがなくし、悪質なディーラーとプレイヤーによる結託を未然に防ぐためである。

ハウスは常に一定のルールに従ってプレイするため、我々にはあらかじめディーラーのプレイ傾向が分かる。ここで、ディーラーのプレイに関して詳しく見ていくことにしよう。

アメリカの多くのカジノでは、ディーラーはカードの合計が17以上になるまでカードを引き続ける。これはつまり、ディーラーはカード合計が一度17以上に達すれば、プレイヤーのカード合計に関わらず、必ずスタンドしなければならないということだ。

また、ディーラーのハンドがソフト17（ソフトハンドとは、11とし

て数えるAを含むハンドのこと）であれば、ディーラーはカードを引き続けなければいけないというルールを設定しているカジノもある。この場合、ディーラーはカードの合計がハードハンドで17以上、もしくはソフトハンドで18以上に達するまでヒットし続けなければならない。場合によっては同じカジノ内で、マルチデッキゲームにおいてはソフト17をステイ（スタンド）する一方で、シングルデッキやダブルデッキのゲームではソフト17をヒットするルールを採用していることもある（通常、採用されているルールはテーブルの上に表示されている）。



### ●21にするゲーム

カジノ書籍では、「このゲームの目的はカードの合計を21にするか、もしくはできる限り21に近づけるゲームです。ただし21を超えてはいけません」とい

った表現をよく見かけるが、これは厳密には間違いであり、誤解を招く表現である。

このゲームの目的は、カードの合計を21にすることではなく、勝負に勝つことである。そして勝つためには、ディーラーのハンドに勝たなければいけない。たしかに21に近い合計数で、バーストしていなければディーラーに勝つ可能性は高い。

しかし、ディーラーのアップカードが弱い場合は特にそうだが、21にほど遠いハンドでもスタンドすべき場面は多々ある。このようなとき、プレイヤーはディーラーのバーストを期待しながらスタンドすることによって、結果的にハンドの合計値に関わらず勝利することになるのである。

ディーラーがどのようにプレイするのかを正確に予測できるため、

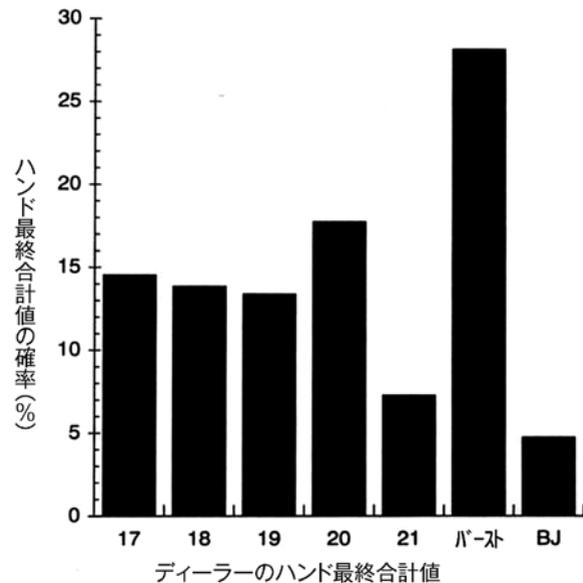
引かれるカードの全てのパターンを想定し、計算することによって、ディーラーのハンド合計値の分布を把握することができる。

図1と図2は新たにシャッフルされた2デッキを仮定して、上記のような組合せ解析によって作成されたものである。2デッキのゲームを例として挙げたのは、カジノでプレイされているさまざまなブラックジャックの中間的なデッキ数として妥当だからだ。

まず、理論上のディーラーハンドの合計値について、その最終分布を見てみよう。図1を見ると、ディーラーのアップカードが見えていないと仮定した場合、ディーラーのバースト率は約28%だと分かる<sup>19</sup>。さらにディーラーがパットハンド（合計が17～21）に達する確率は約67%であり、残りの5%程度がBJということになる。

■図1 新たにシャッフルされたデッキの使用を前提とした2デッキゲームにおけるディーラーハンドの最終合計値の分布

※ディーラーは全ての17でスタンド

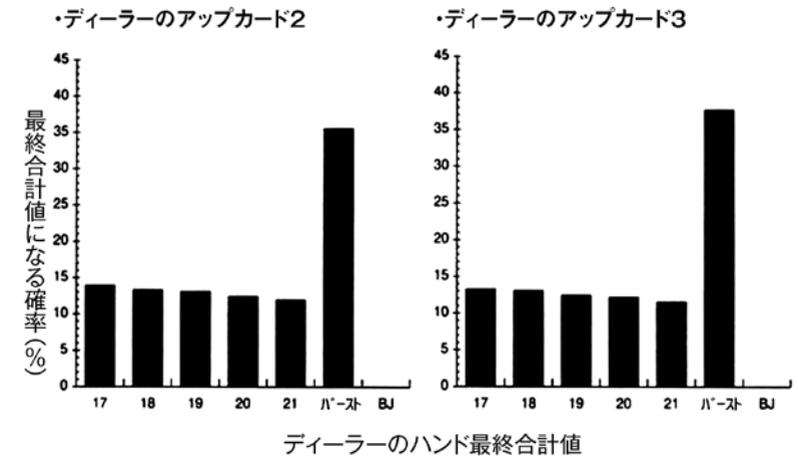


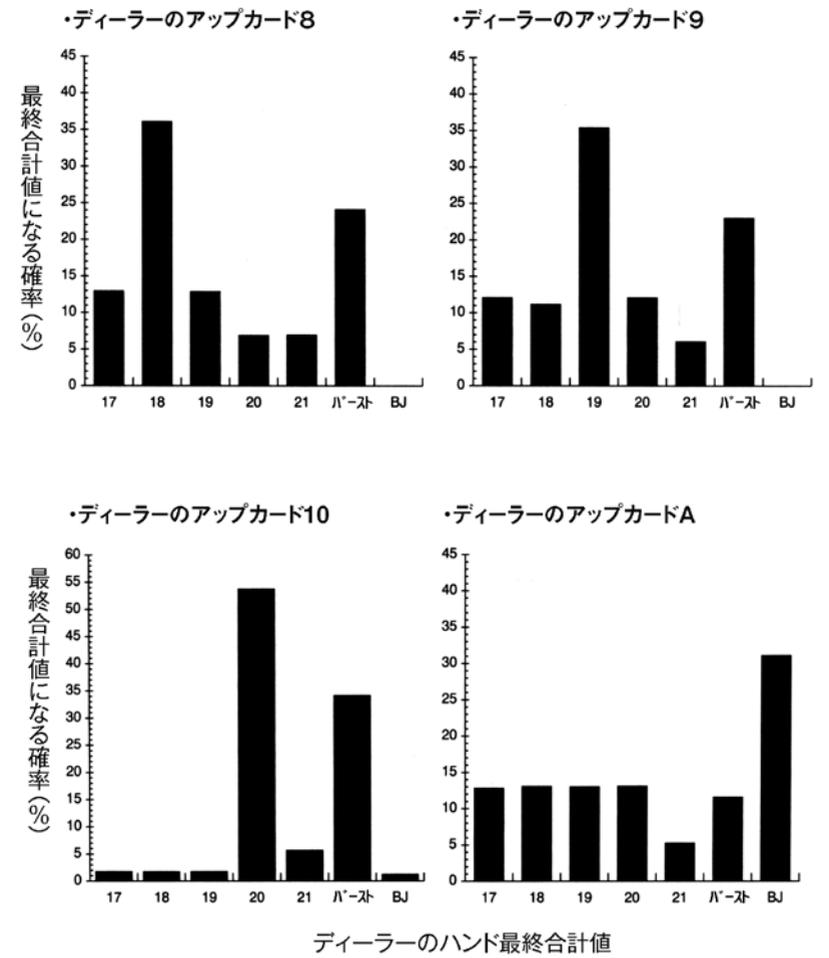
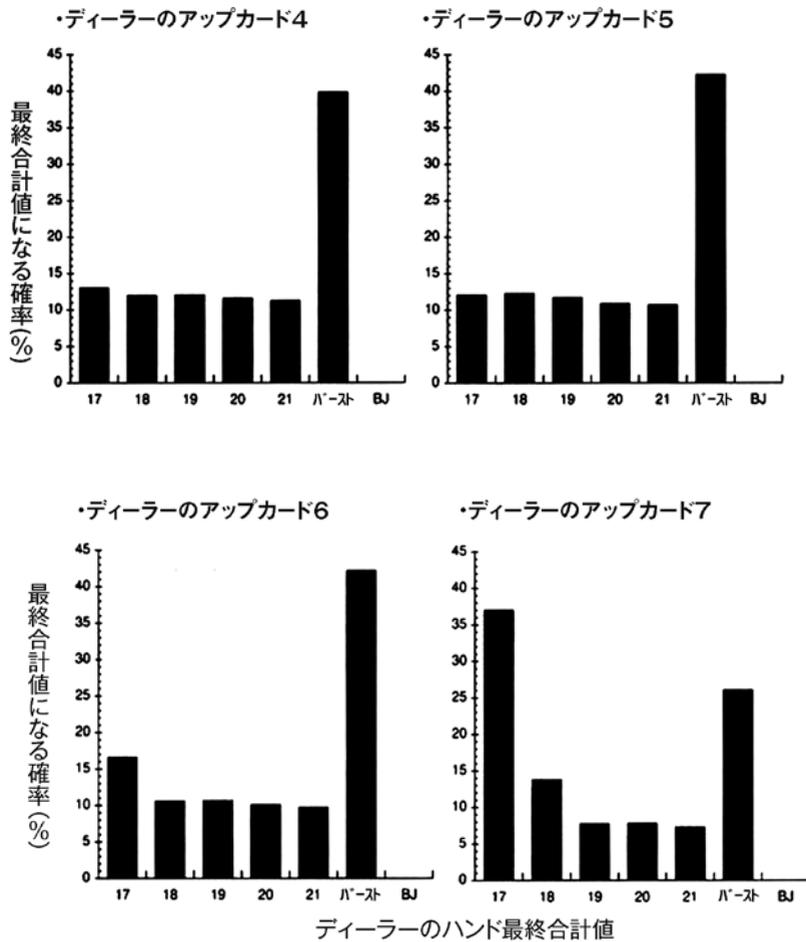
19. つまり、AからKの13枚はどれも出てくる可能性が等しいということ。

実際のところ、ディーラーハンドの最終合計値は、アップカードに依るところが非常に大きい。同様の組合せ解析を使って作成された図2は、2デッキゲームにおけるディーラーハンドの最終合計値の分布をディーラーのアップカードを加味して示したものである。

ディーラーは2～6をアップカードとして持つとき、最もバーストしやすいと言える。しかしながら、どの場合にもディーラーのバースト率が50%を超えることはない。一般的に5や6のアップカードは「ディーラーのバーストカード」と言われるが、それでも5や6はバーストする確率よりパットハンドに到達する確率のほうが高いのである。

■図2 新たにシャッフルされた2デッキのゲームを前提にした各アップカードごとのディーラーハンドの最終合計値の分布





さらに、ディーラーのアップカードが8以上であるとき、バーストする確率は25%未満である。そして9、10、およびAなどのハイカードがアップカードである場合は、ディーラーは強いハンドを作る可能性が非常に高い。

これらのことから、ディーラーはアップカードが2～6のときに弱さを、9以上のときには強さを示していると言える。

ブラックジャック  
の"常識"  
となったウン

●2はディーラーにとってAだ

2のアップカードを持っているディーラーが「い  
いか、2はディーラーにとってのAだからね」と  
言うことは珍しくない。これは大抵の場合、客が  
もう1枚ヒットしようか悩んでいるところと言われる。つ  
まりディーラーはアップカードの2が、まるでそれがAで  
あるかのようにパットハンドを作れてしまうことを示唆し  
ているのである。

しかし、ディーラーハンドに関する分布図を見ればすぐに  
分かることだが、これは迷信である。ディーラーにとって、  
2はそこそこの強さを持つが、Aは2に対してはもちろん、  
どのカードに比べても抜群に強力である。2がアップカー  
ドであるとき、ディーラーがバーストする確率は約35%で  
あるが、Aの場合、バーストする確率はたったの12%程度  
である。そのハンドがBJである場合を除いても、バースト  
する確率は17%程度に留まるのである。

2よ、身をわきまえたまえ。

また、アップカード2～6と7～Aの間を分ける「境界線」につい  
ても知っておくとよいだろう。2～6の図を見ると、ディーラーハン  
ドの最終合計の分布は、皆その様相が似通っていて、アップカードに  
影響されにくいと言える。それぞれの場合を見ると、アップカードが  
どれであっても、最終的に最も起きる可能性が高いのはバーストであ  
る。

一方、7～Aについて言えば、どのアップカードであるかによっ  
て、その結果が大きく左右されていると言える。それぞれの図におい

て、これらの各カードがアップのとき、その最終合計値は「10+アッ  
プカードの数」という合計値に達する可能性が最も高い。このことが、  
「ディーラーのダウンカードは10である」と想定するプレイヤーのア  
バウトな戦術を生み出したのである。

こういった数字に強くなることは非常に有益である。例えばアッ  
プカードが5のときよりもJのときのほうがディーラーは合計20になる  
可能性ははるかに高いし、アップカードがAのときよりも6のときの  
ほうがディーラーはバーストする可能性が高い。こういったことに気  
づくことが重要なのである。

## 基本戦略のルール

理論上、基本戦略は考えられる全てのプレイを検証し、最も高い期  
待リターンをもたらすものを決定する方法で作成される。この方法で  
は、存在し得るさまざまなブラックジャックの設定やルールに対応し  
た基本戦略を作成するために、条件を変えて何度もシミュレーション  
が行われる。

ほとんどの基本戦略が、とりわけシングルデッキかマルチデッキの  
どちらかに対応するように作られているが、実践的にいえば、汎用的  
な基本戦略表をひとつ暗記するのが最も効率がよいと考えられる。こ  
れは、たとえ全ての種類の基本戦略を暗記したとしても、その期待値  
の向上は約0.03%と非常に小さく、実践的ではないからである。

K-Oシステムでは、簡便性と強さの最適なバランスを重視している。  
したがって、シングルデッキのハンドヘルドゲーム（訳注：ディー  
ラーがデッキを手を持って[=ハンドヘルド]カードを配る形態のシング  
ルデッキゲーム）から8デッキのシューゲームまで全てのゲームに適  
用できる汎用的な基本戦略を活用することをお勧めする。汎用基本戦

略表を次ページに示しておく<sup>20</sup>。

基本戦略表を利用する際は、まず手持ちのハンドを左端の縦列から選び、さらにディーラーのアップカードに一致する数字を上部から選ぶ。それぞれの列と行が交差した場所に、プレイ戦略が記されている。

例えば、プレイヤーがA、7（ソフト18）を持っていて、ディーラーのアップカードが5だとすると、可能ならダブルダウン、そうでなければスタンドするのが正解となる。あるいは、プレイヤーのハンドが7のペアでアップカードが7のとき、14からヒットするよりもスプリットしたほうが正しいのである。

■汎用基本戦略法

※常にインシュランスは取らない

		ディーラーのアップカード									
		2	3	4	5	6	7	8	9	10	A
スプリット	A-A	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp
	10-10	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
	9-9	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	S	Sp	Sp	S	S
	8-8	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp
	7-7	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
	6-6	H	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H	H
	5-5	D	D	D	D	D	D	D	D	H	H
	4-4	H	H	H	H	H	H	H	H	H	H
	3-3	H	H	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
	2-2	H	H	Sp	Sp	Sp	Sp	H	H	H	H
プレイヤーのハンド	ハードハンド	H17↑	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		H16	S	S	S	S	S	H	H	Su/H	Su/H
		H15	S	S	S	S	S	H	H	H	Su/H
		H14	S	S	S	S	S	H	H	H	H
		H13	S	S	S	S	S	H	H	H	H
	ソフトハンド	H12	H	H	S	S	S	H	H	H	H
		11	D/H	H							
		10	D/H	H							
		9	H	D/H	D/H	D/H	D/H	H	H	H	H
		8↓	H	H	H	H	H	H	H	H	H
ソフトハンド	S19↑	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
	S18	S	D/S	D/S	D/S	D/S	S	S	H	H	
	S17	H	D/H	D/H	D/H	D/H	H	H	H	H	
	S16	H	H	D/H	D/H	D/H	H	H	H	H	
	S15	H	H	D/H	D/H	D/H	H	H	H	H	
	S14	H	H	H	D/H	D/H	H	H	H	H	
	S13	H	H	H	D/H	D/H	H	H	H	H	

20. 経験が豊富な読者はすでに気づいていると思うが、我々の汎用基本戦略はスプリット後のダブルダウンができないルール(noDAS)に、より適している。しかしながら、スプリット後のダブルダウンの有無に関係なく、汎用基本戦略を推奨している。DASゲームでnoDASの戦略でプレイしても、期待値のロスはたったの0.01%で、それぞれの基本戦略を覚えるまでもないというのが我々の見解である。

S = スタンド H = ヒット D = ダブルダウン Sp = スプリット Su = サレンダー  
 Su/H = サレンダー不可のルールではヒット D/H = ダブルダウン不可のルールではヒット  
 D/S = ダブルダウン不可のルールではスタンドする

## ■基本戦略の法則

どんな場合もインシュランスは選択しない。

### ●スプリットについて

- ・Aのペアと8のペアはどんな場合も必ずスプリットする。
- ・5のペアと4のペアはどんな場合もスプリットはしない。
- ・9のペアはディーラーのアップカードが9以下のときスプリットする。  
ただしアップカードが7のときはスタンド。
- ・7のペアはディーラーのアップカードが7以下のときスプリットする。
- ・6のペアはディーラーのアップカードが6以下のときスプリットする。  
ただしアップカードが2のときはスタンド。
- ・2のペアと3のペアはディーラーのアップカードが4～7のときスプリットする。

### ●ダブルダウン (DD) について

- ・ソフト17と18はディーラーのアップカードが3～6のときダブルダウンする。
- ・ソフト15と16はディーラーのアップカードが4～6のときダブルダウンする。
- ・ソフト13と14はディーラーのアップカードが5か6のときダブルダウンする。
- ・10や11はディーラーのアップカードが自分のハンドの10や11より小さいときにダブルダウンする。
- ・9はディーラーのアップカードが3～6のときダブルダウンする。
- ・8以下の合計値の場合はダブルダウンすることはない。

### ●ハードハンド (巻末付録②参照) について

- ・ハード17以上は必ずスタンドする。

- ・ハード12～16はディーラーのアップカードが7以上のときにヒットする。7未満はスタンドする。  
(例外的に、ハード12 vs 2 または 3 の場合はヒットする)
- ・ハード11以下のときは必ずヒットする。  
(ダブルダウンがなかった場合)

### ●ソフトハンド (巻末付録②参照) について

- ・ソフト19以上は必ずスタンドする。
- ・ソフト18はディーラーのアップカードが9以上のときヒットし、それ以外はスタンドする。  
(ダブルダウンがなかった場合)
- ・ソフト17は必ずヒットする。  
(ダブルダウンがなかった場合)

この基本戦略は暗記しておくべきだ。最初は、これを暗記するなんて離れ業のように感じてしまうかもしれないが、そんなことはない。事実、もしあなたがこのゲームを気楽に楽しむプレイヤーかそれ以上なら、すでに基本戦略の大部分を知っているかもしれない。

さらに基本戦略を理解し、暗記するためにも知っておいたほうがいい大まかな法則がいくつかある。まず、多くのスプリットはディーラーのアップカードが弱いときに行われる。Aのペアと8のペアはどんな場合でも必ずスプリットする。8のペアのスプリットは16という粗末なハンドを2つの妥当なハンドに変化させることになるため、多くの場合はディフェンス重視のプレイだと言える。

一方、平凡なハンドを2つの強力なハンドへと変化させるAのスプリットは、攻撃的な要素を持つ。4<sup>21</sup>、5、10のペアはどんな場合で

21. どんな場合でも4のペアをスプリットしないというのは、汎用基本戦略からきている。余裕があれば、DASルールに従い、DASゲームでの6のペア対2、4のペア対5か6、2のペアか3のペア対2か3をスプリットするというプレイを追加してもよい。

もスプリットしないが、これは大抵の場合、スプリットすることによってそのハンドの価値を弱めてしまうからである。

興味深いのは9のペアである。アップカードが6以下の場合、プレイヤーは9のペアをスプリットすることになる。この場合のスプリットは、まるで倒れているディーラーに蹴りを入れるかのような攻撃的な戦略である。しかしながら、ディーラーの7に対して我々プレイヤーはスタンドを選択する。これは、アップカード7のときのディーラーのバースト率がアップカード2～6のときのそれと比べてずっと低いからである（2～6の約40%に対して7は約26%）。さらにディーラーのハンド合計が17になる可能性が劇的に（37%まで）上がるため、プレイヤーの18がわずかな差で勝利するという結末は少なくないと言えるのだ。アップカード8に対しては、攻撃的なプレイとして9のペアをスプリットする。そして、アップカード9に対して9のペアをスプリットするのは、不利なハンドを救済するという意図がある。10やAに対しては深呼吸して18をスタンドするのみである。そんな状況では、絶望的であろう結果を待つ以外になせる術は何もないのだ。

ダブルダウンは普通、ディーラーのアップカードが弱いとき、つまり賭け金を増やすべきタイミングで行われる。さらにダブルダウンの一般的な条件としては、勝算が高めであることとハンドを完成させるには1枚で足りるだろうという見込みが挙げられる。

ヒットとスタンドの戦略についても、ディーラーのアップカードごとのバースト率に関連づけながら見ていくことにしよう。プレイヤーがステイフハンド（合計が12～16のハンド）で、ディーラーのアップカードが強く、17～21のバッドハンドになる可能性が高いときは、一般的にヒットする。

一方、弱いアップカードに対しては、ディーラーにバーストしてもらうために、プレイヤーはスタンドするのが一般的である。ステイフハンドを持つとき、基本戦略を思い出せなければ、ディーラーのダ

ウンカードを10だと仮定してプレイするといひ。

必ず正しいプレイに繋がるわけではないが、デッキ中に10のカードがその他のカードの4倍も含まれていることから、大まかな方法としては妥当だと言える。

## 賢い基本戦略の活用

どうしても基本戦略を忠実に実行できないプレイヤーがいる。彼らが特に理解に苦しむところは、ステイフハンドをヒットするというプレイ戦略だ。多くの人にとってハード16をヒットするというのは、とりわけ難しいことだろう。プレイヤーがバーストする可能性が非常に高いので、特にアップカードが7の場合には、ヒットを躊躇してしまいがちだ。そして彼らは都合よく理論づける。ディーラーの7はそこまで強くない、それならバーストのリスクを冒す必要があるのか、と。しかし、その本心は「長くゲームを続けたい」という欲求でしかないのである。

ディーラー7に対して16をスタンドすることによって、プレイヤーは\$1ベット当たり約48セントずつ負ける計算になる。一方でヒットする場合には、それが42セントの負けとなる。この6セントの違いはそこまで重要に感じないかもしれないが、塵も積もれば、である。例えばベットを\$25にして、同じ状況で正しくないプレイをした場合には平均で\$1.5多く失うことになるのである。

16対ディーラー7のヒットとスタンドの比較を、金額を無視し、勝ち・負け・引き分けの確率だけで分析すると、スタンドしたプレイヤーが勝つのはディーラーがバーストした場合のみで、約26%だと分かる。ヒットした場合は勝率が27%まで上がり、さらにおよそ4%の確率で引き分けになるのである。総じて、16対7でスタンドするのは一見良さそうに思えても、ほとんどの場合は臨終の瞬間を少しだけ先延

ばしにしているにすぎないのだ。

ときどきこのように、よりマシな選択肢を基本戦略として採用していることがある。正しい戦略に従えば、悪いハンドが強いハンドに化けるわけではない。だが、適切な基本戦略を活用することで弱いハンドの損失を最小限に抑えることができるのである。

他の基本戦略のプレイにも同様の理論が用いられている。結局のところ、最適な選択肢を決定するための期待値の比較がそれなのである。

ブラックジャック  
の「常識」  
となったウン

●ツキに乗れ

ある夜、知人がフォックスウッズのカジノを訪れたとき、おもしろい場面に遭遇した。ある大学生が丸2日、ブラックジャックをプレイしていた。

その青年はシューが新しくなるたびに勝ち続けるといった様子であった。私の知人がそのテーブルに近づくと、その青年は「1シューだけ負けるまでやろうと思って」と言ったという。そうしたらやめられると。哀れな男である。

青年はベット金額を徐々に増やしていき、さらにハード12は必ずダブルダウンするなど、相当変則的なプレイをしていた。12をダブルダウンするとはとてもお粗末なプレイであったが、彼は負ける気配もなく、それどころかすでに数千ドルも稼いでいた。

この青年がさらに数シューにわたって勝利する様子を見届けた後、私の知人はバックラインをして「運だめし」をしようとした。バックラインとは、いくつかのカジノで許可されているベット方法で、誰かのメインベットの後ろにチップを置いてそのメインベットに乗るといったものだ。ただ

しアクションの権利はメインベットのプレイヤーが持っている。青年はハード12をダブルダウンし続けながらも、なんとその後も数時間、ツキの勢いが衰えることはなかった。

そのとき彼らがどんなにツイていたとしても、12のダブルダウンという間違っただけのプレイは彼らの期待リターンにマイナスに作用する。いわゆる「フィーバー状態」を拒むことは難しいことではあるが、しかしいつその「フィーバー」が終わるのか、またはどれぐらい続くのか、なんてことは誰にも分からないのである<sup>22</sup>。こういった直感を生かして稼ぐことは不可能である。長い目で見れば、「直感」プレイヤーは必ず、正しい戦略に従っているプレイヤーよりも悪い結果に終わるのである。

基本戦略は、しっかりと守ってプレイしなければならない。そこに迷信や直感の出る幕はない。例えば、先に挙げた16対7をヒットする状況が3回連続で起こったとして、全てバーストしたとしよう。それでもまた同じ状況が起こったら、ヒットをしなければいけないのである。または、前回に16対7のヒットで5を引き寄せていたとしても、次に同じ状況になれば「さっきうまくいったからあまり調子に乗らないで、今度はステイ（スタンド）しよう」という考えは捨てなければならない。

しつこいようだが、ここでもヒットをしなければいけない。長期的に考えて、これが正しいプレイなのである。プレイに感情を持ち込むことは禁物である。なぜなら、これこそがカジノが最も望んでいることだからだ。

22. オラフ・ヴァンクラの『Smart Casino Gambling』1996, Index Publishingを参照。