KURZREFERENZ

# Hi-Lo: dein Lernpaket

Kostenlose Druckvorlage zum selbstständigen Lernen

Hi-Lo fasst aufgedeckte Karten mit einfachen Additionen und Subtraktionen zusammen. Es ist eine Zählübung, keine Vorhersage der nächsten Karte und kein Ergebnisversprechen.

| 2 3 4 5 6 | 7 8 9 | 10 J Q K A |
|---|---|---|
| +1 | 0 | -1 |

2-6 erhöhen den Zählwert um 1, 7-9 ändern ihn nicht und 10, J, Q, K sowie A verringern ihn um 1. Das sind Zählwerte, nicht die Punktwerte einer Blackjack-Hand. J, Q, K und A stehen für Bube, Dame, König und Ass.

## Laufender Zählwert (RC)

Der Running Count (RC) ist die Summe der Zählwerte seit Beginn eines frisch gemischten Kartenstapels oder Schuhs. Starte bei 0 und zähle jede aufgedeckte Karte einmal. Nach neuem Mischen beginnt ein neuer Zählvorgang. Bei einem Einstieg mitten im Schuh fehlen unbekannte Karten in der Summe.

Eine Karte, eine Aktualisierung | RC = 0. RC nach jeder Karte:

| 2 | K | 5 | 9 | A |
|---|---|---|---|---|
| +1 | 0 | +1 | +1 | 0 |

## Wahrer Zählwert (TC)

Der True Count (TC) teilt den RC durch die Zahl der noch ungesehenen Decks. Ein Deck hat 52 Karten; die Schätzung kann Bruchteile enthalten. Derselbe RC kann je nach Restmenge unterschiedliche TCs ergeben.

**TC = RC / verbleibende Decks**

RC +6 / 3 = TC +2

RC +6 / 1,5 = TC +4

RC -3 / 2 = TC -1,5

Dies sind Rechenbeispiele. Behalte die angegebenen Nachkommastellen bei; Runden oder Abschneiden verändert den angezeigten Wert. Teile nie durch null. Eine ungenaue Schätzung der Restdecks macht auch den TC ungenau.

## Erst Genauigkeit, dann höheres Tempo

Nenne zuerst den Kartenwert und dann die neue Summe. Zähle danach still und prüfe erst am Ende. Suche bei einem Fehler den ersten abweichenden Zwischenwert, statt nur das Endergebnis auswendig zu lernen. Wiederhole die Folge zum Abschluss korrekt.

18+. Zum selbstständigen Lernen außerhalb des Spiels um echtes Geld. Keine Einsätze oder Geldpreise. Lernen garantiert keinen Gewinn und erlaubt keinen Geräteeinsatz am Casinotisch.

ÜBE AUF PAPIER. KEINE APP UND KEIN KONTO NÖTIG.

# Sieben Tage üben

Plane täglich ungefähr 2-5 Minuten ohne Zeitlimit ein. Decke die Lösungen beim Üben ab. Die Kartenfolgen sind fest, sodass du sie ohne JavaScript auf Papier prüfen kannst.

### 1 Die Werte lernen

Ordne jedem Rang unten einen Hi-Lo-Wert zu. Addiere die Werte noch nicht.

**2 3 4 5 6 7 8 9 10 J Q K A**

Meine Antwort: _____

### 2 Fünf Karten zählen

Zähle ab 0. Notiere den abschließenden RC und prüfe anschließend die Zwischensummen.

**2 K 5 9 A**

Meine Antwort: _____

### 3 Neutrale Karten neutral lassen

Zähle diese zehn Karten. Bei 7, 8 und 9 bleibt die Summe unverändert.

**6 8 A 3 Q 2 9 5 K 4**

Meine Antwort: _____

### 4 Zwanzig Karten zählen

Decke jede gelesene Karte ab. Notiere nur den abschließenden RC und prüfe danach jeden Schritt.

**2 7 K 5 A 9 3 Q 8 6 10 4 J 2 9 A 5 8 6 K**

Meine Antwort: _____

### 5 RC und TC unterscheiden

Berechne den TC für jedes unabhängige Beispiel. Behalte Nachkommastellen bei, ohne zu runden.

RC +6 / 3 = TC ____ | RC +6 / 1,5 = TC ____ | RC -3 / 2 = TC ____

### 6 Den ersten Fehler finden

Eine lernende Person hat diese laufenden Summen notiert. Bei welcher Karte liegt der erste Fehler und wie lautet der abschließende RC?

**2 K 5 9 A**

Notierte Summen: +1 0 +1 +2 +1

Meine Antwort: _____

### 7 Kombinieren und wiederholen

Zähle die 20 Karten ab 0. Löse danach das unabhängige TC-Beispiel; es beschreibt nicht denselben Schuh.

**A 4 8 2 K 6 9 Q 3 10 5 7 J 2 4 A 6 8 5 9**

Unabhängiges True-Count-Beispiel: RC -4 / 2 = TC ____

Meine Antwort: _____

18+. Zum selbstständigen Lernen außerhalb des Spiels um echtes Geld. Keine Einsätze oder Geldpreise. Lernen garantiert keinen Gewinn und erlaubt keinen Geräteeinsatz am Casinotisch.

LÖSUNGEN - ERST NACH DEM VERSUCH PRÜFEN

# Lösungen und nächste Schritte

Jede Kartenfolge startet bei RC = 0. Jeder Schritt unten ist die Summe nach der jeweiligen Karte.

### Tag 1

2: +1 | 3: +1 | 4: +1 | 5: +1 | 6: +1 | 7: 0 | 8: 0 | 9: 0 | 10: -1 | J: -1 | Q: -1 | K: -1 | A: -1

### Tag 2

RC am Ende: 0. RC nach jeder Karte: +1, 0, +1, +1, 0

### Tag 3

RC am Ende: +2. RC nach jeder Karte: +1, +1, 0, +1, 0, +1, +1, +2, +1, +2

### Tag 4

RC am Ende: +1. RC nach jeder Karte: +1, +1, 0, +1, 0, 0, +1, 0, 0, +1, 0, +1, 0, +1, +1, 0, +1, +1, +2, +1

### Tag 5

+6 / 3 = +2 | +6 / 1,5 = +4 | -3 / 2 = -1,5

### Tag 6

RC am Ende: 0. RC nach jeder Karte: +1, 0, +1, +1, 0

Der erste Fehler liegt bei Karte 4, der 9: Sie addiert 0 statt +1. Der RC bleibt bei +1, danach ändert ihn das Ass auf 0.

### Tag 7

RC am Ende: +3. RC nach jeder Karte: -1, 0, 0, +1, 0, +1, +1, 0, +1, 0, +1, +1, 0, +1, +2, +1, +2, +2, +3, +3

TC: -4 / 2 = -2

## Informationen zur Android-Installation

Der QR-Code führt zu Google Play-Verfügbarkeit, aktuellem Teststatus und Installationshinweisen. Der Zugang hängt von der freigegebenen Region und den Testbedingungen ab. Dieses Lernpaket meldet dich nicht an.

https://21method.madgstudio.com/de/download.html

Direkter Link. Keine Tracking-Parameter.

## Kostenlos

Übungen zur Basisstrategie und Nachschlagewerk; Hi-Lo-Zählen; direkte Rückmeldung und Gesamtgenauigkeit.

## Optionales Pro

Wong Halves / Omega II in unterstützten Modi, TC-Übungen, Fehlerwiederholung und detaillierte Statistik. Einmaliger dauerhafter Kauf, kein Abo. Basispreis USD 3.99; Google Play zeigt den regionalen Preis.

Pro benötigt regelmäßige Online-Prüfungen. Die Offline-Bestätigung gilt höchstens 72 Stunden nach einer erfolgreichen Prüfung; sie kann kürzer gelten. Die erneute Prüfung ist kostenlos. Kostenlose Offline-Funktionen bleiben verfügbar.

Feste Folgen und übersetzte Aufgaben: 21Method-Lernseiten.

18+. Zum selbstständigen Lernen außerhalb des Spiels um echtes Geld. Keine Einsätze oder Geldpreise. Lernen garantiert keinen Gewinn und erlaubt keinen Geräteeinsatz am Casinotisch.