

# Casino War

2-7 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

## Eine höhere Karte als der Dealer haben, um den Einsatz zu gewinnen.

### AUFBAU

- 1-7 Spieler gegen den Dealer.
- Sechs Standard-52-Karten-Decks zusammengemischt.
- Einen einzelnen Einsatz vor dem Austeilen platzieren.

### WERTUNG

- Karten rangieren 2 bis Ass; Farben spielen keine Rolle.
- Gewinn zahlt 1:1; Kriegsgewinn zahlt 1:1 auf Erhöhung, Originaleinsatz wird zurückgegeben.

*Tipp: Bei Gleichstand immer in den Krieg ziehen. Nie aufgeben, da es dem Haus einen grösseren Vorteil gibt.*

### AM ZUG

- Spieler und Dealer erhalten jeweils eine offene Karte.
- Höhere Karte gewinnt 1:1.
- Bei Gleichstand in den Krieg ziehen (Einsatz verdoppeln) oder aufgeben (Hälfte verlieren).

Casino War ist das einfachste Casino-Kartenspiel, basierend auf dem Kinderspiel Krieg. Spieler und Dealer erhalten jeweils eine Karte, und die höhere Karte gewinnt. Bei Gleichstand können Spieler in den Krieg ziehen, indem sie ihren Einsatz verdoppeln und eine zweite Kartenrunde vergleichen. Seine Einfachheit macht es zu einer beliebten Wahl für gelegentliche Casinobesucher.

## Ziel

Den Dealer schlagen, indem man eine höhere Karte hat. Bei Gleichstand wählen, ob man in den Krieg zieht oder die Hälfte des Einsatzes aufgibt.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 1 bis 7 Spieler gegen den Dealer.
2. **Deck:** Sechs Standard-52-Karten-Decks zusammengemischt (insgesamt 312 Karten).
3. **Einsatz:** Jeder Spieler platziert einen einzelnen Einsatz, bevor Karten ausgeteilt werden.

## Spielablauf

1. **Austeilen:** Der Dealer teilt jedem Spieler und sich selbst eine Karte offen aus.
2. **Vergleich:** Ist die Karte des Spielers höher, gewinnt er 1:1. Ist die Karte des Dealers höher, verliert der Spieler seinen Einsatz.
3. **Gleichstand (Krieg):** Sind die Karten im Rang gleich, kann der Spieler in den Krieg ziehen oder aufgeben. Aufgeben verliert die Hälfte des ursprünglichen Einsatzes.
4. **In den Krieg ziehen:** Der Spieler platziert einen zusätzlichen Einsatz in Höhe des Originals. Der Dealer verbrennt drei Karten und teilt dann eine Karte an den Spieler und eine an sich selbst. Ist die Karte des Spielers höher oder gleich, gewinnt er 1:1 auf die Erhöhung (der Originaleinsatz wird zurückgegeben). Ist die Karte des Dealers höher, sind beide Einsätze verloren.

## Punktwertung

- **Kartenrangliste:** Karten rangieren von 2 (niedrigste) bis Ass (höchste). Farben spielen keine Rolle.
- **Normaler Gewinn:** Zahlt 1:1 auf den Einsatz des Spielers.
- **Kriegsgewinn:** Die Erhöhung zahlt 1:1 und der Originaleinsatz wird zurückgegeben.
- **Gleichstand-Bonuswette:** Eine optionale Nebenwette, die 10:1 zahlt, wenn die ersten zwei Karten gleich sind.

## Varianten

---

- **Gleichstand-Bonus:** Manche Casinos zahlen einen Bonus, wenn der Spieler den Krieg mit einer Karte desselben Rangs wie beim ursprünglichen Gleichstand gewinnt, bis zu 3:1 auf die Erhöhung.
- **Einzeldeck:** Manche Versionen verwenden weniger Decks, was die Quoten leicht verändert.

## Tipps und Strategien

---

- Bei Gleichstand immer in den Krieg ziehen. Aufgeben gibt dem Haus einen grösseren Vorteil als Krieg führen.
- Die Gleichstand-Nebenwette hat einen sehr hohen Hausvorteil (über 18%) und sollte generell gemieden werden.
- Casino War hat einen relativ niedrigen Hausvorteil von etwa 2,9%, wenn man immer in den Krieg zieht, was es zu einem vernünftigen Gelegenheitsspiel macht.

## Tipps & Strategie

---

Die einzige echte Entscheidung ist, ob man bei Gleichstand in den Krieg zieht oder aufgibt. Wähle immer Krieg. Aufgeben erhöht den Hausvorteil erheblich.

Es gibt praktisch keine Strategie ausser bei Gleichstand immer in den Krieg zu ziehen. Das Spiel ist fast vollständig glücksbasiert, was Teil seiner Attraktivität für Gelegenheitsspieler ist.