

Casino War

2-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Ten una carta más alta que la del crupier para ganar tu apuesta.

PREPARACIÓN

- 1-7 jugadores contra el crupier.
- Usa seis barajas estándar de 52 cartas barajadas juntas.
- Coloca una sola apuesta antes del reparto.

PUNTUACIÓN

- Las cartas se clasifican de 2 a As; los palos no importan.
- Victoria paga 1:1; victoria en guerra paga 1:1 en la subida, la apuesta original se anula.

Consejo: Siempre ve a la guerra en un empate — nunca te rindas, ya que da a la casa un margen más grande.

EN TU TURNO

- El jugador y el crupier reciben una carta boca arriba cada uno.
- La carta más alta gana dinero par.
- En un empate, ve a la guerra (apuesta el doble) o ríndete (pierde la mitad).

Casino War es el juego de cartas de casino más simple, basado en el juego de cartas infantil War. El jugador y el crupier reciben una carta cada uno, y la carta más alta gana. En caso de empate, los jugadores pueden ir a la guerra duplicando su apuesta y comparando un segundo conjunto de cartas. Su simplicidad lo hace una opción popular para visitantes de casinos casuales.

Objetivo

Vence al crupier teniendo una carta más alta. En caso de empate, elige ir a la guerra o rendirte perdiendo la mitad de tu apuesta.

Configuración

1. **Jugadores:** 1 a 7 jugadores contra el crupier.
2. **Baraja:** Seis barajas estándar de 52 cartas barajadas juntas (312 cartas en total).
3. **Apuesta:** Cada jugador coloca una sola apuesta antes de que se repartan las cartas.

Juego

1. **Reparto:** El crupier reparte una carta boca arriba a cada jugador y una para sí mismo.
2. **Comparación:** Si la carta del jugador es más alta, gana dinero par. Si la carta del crupier es más alta, el jugador pierde su apuesta.
3. **Empate (Guerra):** Si las cartas son iguales en rango, el jugador puede ir a la guerra o rendirse. Rendirse pierde la mitad de la apuesta original.
4. **Ir a la guerra:** El jugador coloca una apuesta adicional igual a la original. El crupier quema tres cartas, luego reparte una carta al jugador y una para sí mismo. Si la carta del jugador es más alta o igual, gana dinero par en la subida (la apuesta original se anula). Si la carta del crupier es más alta, ambas apuestas se pierden.

Puntuación

- **Clasificación de cartas:** Las cartas se clasifican de 2 (más baja) a As (más alta). Los palos no importan.
- **Victoria regular:** Paga 1:1 en la apuesta del jugador.
- **Victoria en guerra:** La subida paga 1:1 y la apuesta original se anula (es devuelta).
- **Apuesta de bonificación de empate:** Una apuesta secundaria opcional que paga 10:1 si las primeras dos cartas empatan.

Variaciones

- **Apuesta de bonificación:** Algunos casinos pagan un bonificación si el jugador gana la guerra con una carta del mismo rango que el empate original, pagando hasta 3:1 en la subida.
- **Baraja única:** Algunas versiones usan menos barajas, lo que altera ligeramente las probabilidades.

Consejos y Estrategias

- Siempre ve a la guerra cuando hay un empate — rendirse da a la casa un margen más grande que ir a la guerra.
- La apuesta de bonificación de empate lleva un margen de la casa muy alto (más de 18%) y generalmente debe evitarse.
- Casino War tiene un margen de la casa relativamente bajo de aproximadamente 2.9% cuando siempre va a la guerra, lo que lo hace un juego casual razonable.

Consejos y estrategia

La única decisión real es si ir a la guerra o rendirse en un empate. Siempre elige guerra — rendirse aumenta significativamente la ventaja de la casa.

Prácticamente no hay estrategia involucrada más allá de siempre ir a la guerra en empates. El juego es casi enteramente basado en la suerte, que es parte de su atractivo para los jugadores casuales.