

Faro

2-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Apuesta sobre rangos de cartas y gana cuando tu rango elegido aparece como la carta ganadora en cada turno de dos cartas.

PREPARACIÓN

- Cualquier número de jugadores contra el banquero.
- Baraja de 52 cartas repartidas desde una caja de reparto.
- Un tablero de distribución que muestra los 13 rangos para colocar apuestas.

PUNTUACIÓN

- Las apuestas ganadoras pagan 1:1.
- Las divisiones (ambas cartas del mismo rango) cuestan la mitad de la apuesta.
- Llamar correctamente el último turno paga 4:1.

Consejo: Rastrea las cartas repartidas cuidadosamente; saber qué rangos aún están en juego es la clave para apuestas inteligentes.

EN TU TURNO

- Coloca fichas en uno o más rangos en el tablero.
- El crupier saca dos cartas: la primera pierde, la segunda gana.
- Las apuestas ganadoras pagan dinero par; las apuestas perdedoras se recolectan.

Faro es un histórico juego bancario que fue el juego de apuestas más popular en América desde la Guerra Civil hasta principios del siglo XX. Los jugadores apuestan sobre qué rango de carta aparecerá a continuación colocando fichas en un tablero que muestra los trece rangos. El juego es notable por sus probabilidades casi iguales y su rico lugar en la historia de las apuestas del Viejo Oeste.

Objetivo

Predice correctamente si las cartas de tu rango elegido aparecerán como la carta ganadora o perdedora en cada turno, colocando apuestas en un tablero de distribución que muestra los trece rangos de cartas.

Configuración

1. **Jugadores:** Cualquier número de jugadores contra el banquero.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas repartidas desde una caja de reparto.
3. **Tablero:** Un tablero que muestra los 13 rangos de cartas (As hasta Rey) donde los jugadores colocan sus apuestas.
4. **Equipo:** Una caja de reparto (zapato), un contador de cartas (dispositivo tipo ábaco para rastrear cartas repartidas) y fichas de apuesta.

Juego

1. **Colocar apuestas:** Los jugadores colocan fichas en cualquier rango de cartas en el tablero para apostar que ese rango ganará. Colocar una ficha de cobre encima de las fichas invierte la apuesta (apostar a perder).
2. **El turno:** El crupier saca dos cartas de la caja. La primera carta es la carta perdedora (el banquero gana las apuestas en ese rango). La segunda carta es la carta ganadora (los jugadores con apuestas en ese rango ganan).
3. **Resolución:** Las apuestas ganadoras pagan dinero par. Las apuestas perdedoras son recolectadas por el banquero. Las apuestas en rangos que no aparecieron permanecen para el siguiente turno.
4. **Divisiones:** Si ambas cartas en un turno son del mismo rango, el banquero toma la mitad de todas las apuestas en ese rango.
5. **Llamar el turno:** Cuando solo quedan tres cartas, los jugadores pueden apostar sobre el orden exacto en que aparecerán, pagando 4:1 (o 1:1 para un par).

Puntuación

- **Apuestas ganadoras:** Pagan dinero par (1:1).
- **Divisiones:** El banquero toma la mitad de las apuestas cuando ambas cartas coinciden con el mismo rango.
- **Llamar el turno:** Predecir correctamente el orden de las últimas tres cartas paga 4:1.
- **Ventaja de la casa:** La única ventaja de la casa proviene de las divisiones, haciendo que Faro sea uno de los juegos de casino más justos jamás ideados.

Variaciones

- **Stuss (Faro Judío):** Una versión simplificada donde el crupier reparte de la mano en lugar de una caja, con una ventaja de la casa más alta.
- **Faro Mexicano:** Utiliza una baraja española sin 8s, 9s y 10s.

Consejos y Estrategias

- Rastrea las cartas repartidas usando el contador para saber qué rangos aún tienen cartas en la baraja.
- Evita apostar en rangos donde las divisiones son probables (dos o más cartas de ese rango permanecen).
- Llamar el turno en las últimas tres cartas es el momento más estratégico del juego.

Consejos y estrategia

Utiliza el contador para rastrear qué cartas se han repartido y enfoca tus apuestas en rangos donde los cuatro cartas aún están disponibles. Evita rangos con potencial de división.

Faro es uno de los juegos de casino más matemáticamente justos jamás creados, con una ventaja de la casa que proviene solo de divisiones. El rastreo de cartas a través del contador es la herramienta estratégica principal.