

Let It Ride

2-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Obtén un par de dieces o mejor de tus tres cartas más dos cartas comunitarias.

PREPARACIÓN

- 1-7 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Coloca tres apuestas iguales en los círculos designados.
- Recibe 3 cartas boca abajo; 2 cartas comunitarias boca abajo.

PUNTUACIÓN

- Se necesita un par de dieces o mejor para ganar.
- Los pagos aumentan de 1:1 para un par hasta 1000:1 para una escalera real.

Consejo: Deja la apuesta 1 arriesgada con un par de dieces o mejor, tres para una escalera real, o tres del mismo palo en orden.

EN TU TURNO

- Mira tus tres cartas; retira la apuesta 1 o déjala arriesgada.
- Primera carta comunitaria revelada; retira la apuesta 2 o déjala arriesgada.
- Segunda carta comunitaria revelada; todas las apuestas restantes se resuelven.

Let It Ride es un juego de póker de casino donde los jugadores colocan tres apuestas iguales y pueden retirar dos de ellas a medida que se revelan las cartas comunitarias, o dejar que se arriesguen si les gusta su mano. Basado en el póker de cinco cartas, el juego es único porque los jugadores compiten contra una tabla de pagos en lugar del crupier, y se necesita un par de dieces o mejor para ganar.

Objetivo

Logra una mano final de póker de cinco cartas de un par de dieces o mejor usando tus tres cartas más dos cartas comunitarias. Gestionas el riesgo retirando o dejando apuestas arriesgadas.

Configuración

1. **Jugadores:** 1 a 7 jugadores en la mesa.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Apuestas:** Cada jugador coloca tres apuestas iguales en círculos designados (comúnmente etiquetados como 1, 2 y \$).
4. **Reparto:** Cada jugador recibe 3 cartas boca abajo. Dos cartas comunitarias se colocan boca abajo frente al crupier.

Juego

1. **Primera decisión:** Después de mirar sus tres cartas, cada jugador decide retirar la apuesta 1 o dejarla arriesgada.
2. **Primera carta comunitaria:** El crupier revela una de las dos cartas comunitarias.
3. **Segunda decisión:** Cada jugador decide retirar la apuesta 2 o dejarla arriesgada. La tercera apuesta (marcada como \$) nunca se puede retirar.
4. **Segunda carta comunitaria:** El crupier revela la carta comunitaria final.
5. **Pago:** Todas las apuestas restantes se pagan de acuerdo con la tabla de pagos si la mano de cinco cartas del jugador califica (un par de dieces o mejor).

Puntuación

- **Mano calificada mínima:** Un par de dieces o mejor.
- **Tabla de pagos:** Un par de dieces o mejor paga 1:1, dos parejas paga 2:1, tres de una clase paga 3:1, escalera paga 5:1, color paga 8:1, full paga 11:1, cuatro de una clase paga 50:1, escalera de color paga 200:1, escalera real paga 1000:1.
- **Cada apuesta restante:** Se paga independientemente, así que dejar todas las apuestas arriesgadas con una mano grande multiplica significativamente el pago.

Variaciones

- **Apuesta de bonificación:** Muchos casinos ofrecen una apuesta secundaria opcional que paga por manos fuertes independientemente del resultado del juego principal.
- **Bonificación de Tres Cartas:** Una apuesta secundaria basada únicamente en las tres cartas iniciales del jugador.

Consejos y Estrategias

- Deja la apuesta 1 arriesgada si tienes un par de dieces o mejor, tres para una escalera real, o tres cartas del mismo palo en orden.
- Deja la apuesta 2 arriesgada si tienes un par de dieces o mejor, cuatro para un color, o cuatro para una escalera abierta.
- La estrategia óptima minimiza el margen de la casa a aproximadamente 3.5% — siempre retira manos marginales.

Consejos y estrategia

La estrategia clave es saber cuándo retirar apuestas. Déjalas arriesgadas con manos fuertes hechas o salidas fuertes, y retira con holdings marginales para proteger tu bankroll.

El juego ofrece una oportunidad rara de reducir la exposición en manos débiles mientras se maximizan las apuestas en manos fuertes. La estrategia óptima implica que aproximadamente el 15% de las manos dejan la primera apuesta arriesgada.