

Red Dog

2-8 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Apuesta a que una tercera carta estará clasificada entre las dos cartas repartidas.

PREPARACIÓN

- 1 o más jugadores contra el crupier.
- Baraja estándar de 52 cartas.
- Coloca una apuesta antes del reparto.

PUNTUACIÓN

- Brecha 1 paga 5:1, brecha 2 paga 4:1, brecha 3 paga 2:1, brecha 4+ paga 1:1.
- Tres de una clase en un par paga 11:1.

Consejo: Solo sube en brechas de 7 o más — cualquier cosa menos favorece mucho a la casa.

EN TU TURNO

- El crupier reparte dos cartas boca arriba y determina la brecha.
- Las cartas consecutivas se anulan; los pares sacan una tercera para posibles viajes.
- Si existe una brecha, elige subir o quedarte.
- Se reparte una tercera carta; si está entre las dos, ganas.

Red Dog, también conocido como Red Dog Poker o Acey-Deucey, es un juego de banca de casino donde los jugadores apuestan a si una tercera carta caerá en rango entre dos cartas repartidas inicialmente. Cuanto más amplia sea la brecha entre las dos cartas, mejores serán las probabilidades para el jugador. Es un juego simple y rápido basado completamente en el azar.

Objetivo

Apuesta a que una tercera carta repartida tendrá un rango que caiga entre los rangos de dos cartas repartidas previamente.

Configuración

1. **Jugadores:** 1 o más jugadores contra el crupier.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas (algunos casinos usan múltiples barajas).
3. **Apuesta:** Cada jugador coloca una apuesta antes de que se repartan las cartas.

Juego

1. **Dos cartas repartidas:** El crupier coloca dos cartas boca arriba en la mesa.
2. **Brecha determinada:** La brecha es el número de rangos de cartas entre las dos cartas. Por ejemplo, un 4 y 9 tienen una brecha de 4 (5, 6, 7, 8).
3. **Cartas consecutivas:** Si las dos cartas son consecutivas (por ejemplo, 7 y 8), la mano se anula y las apuestas se devuelven.
4. **Par:** Si las dos cartas son un par, se reparte inmediatamente una tercera carta. Si coincide para tres de una clase, el jugador gana 11:1. Si no, la mano se anula.
5. **Opción de subida:** Si hay una brecha, el jugador puede subir colocando una apuesta adicional de hasta la cantidad original.
6. **Tercera carta:** El crupier extrae una tercera carta. Si cae entre las dos cartas en rango, el jugador gana. Si no, el jugador pierde.

Puntuación

- **Brecha de 1:** Paga 5:1.
- **Brecha de 2:** Paga 4:1.
- **Brecha de 3:** Paga 2:1.
- **Brecha de 4 o más:** Paga 1:1 (dinero par).
- **Tres de una clase:** Paga 11:1.

Variaciones

- **Múltiples barajas:** Algunos casinos usan múltiples barajas que cambian ligeramente las probabilidades y el margen de la casa.
- **Juego casero Acey-Deucey:** Los jugadores contribuyen a un bote y apuestan a si su carta cae entre dos cartas repartidas, con el bote creciendo cuando los jugadores fallan.

Consejos y Estrategias

- Solo sube cuando la brecha sea 7 o mayor, ya que esto es cuando las probabilidades se inclinan a tu favor.
- El margen de la casa varía según la brecha — brechas más pequeñas favorecen mucho a la casa.
- Red Dog es un juego de alta varianza; establece límites estrictos de ganancia y pérdida antes de jugar.

Consejos y estrategia

Solo sube tu apuesta cuando la brecha entre las dos cartas es 7 o más, ya que brechas más estrechas dan a la casa una ventaja significativa.

Las matemáticas son directas: con una brecha de 7 o más, la probabilidad de que la tercera carta caiga entre supera el 50%, haciendo que una subida sea rentable.