

Three Card Poker

2-7 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Vence la mano de tres cartas del crupier con tu apuesta Ante/Play, u obtén un par o mejor para Pair Plus.

PREPARACIÓN

- 1-7 jugadores contra el crupier con una baraja de 52 cartas.
- Coloca apuestas Ante y/o Pair Plus.
- Recibe 3 cartas boca abajo.

PUNTUACIÓN

- Ante paga dinero par; Play paga dinero par si vences al crupier.
- Pair Plus paga independientemente: par 1:1, color 4:1, escalera 6:1, viajes 30:1, escalera de color 40:1.

Consejo: Juega con Reina-6-4 o mejor, abandona nada peor — esta es la estrategia matemáticamente óptima.

EN TU TURNO

- Mira tus tres cartas.
- Coloca una apuesta Play igual a tu Ante, o abandona.
- El crupier revela; debe calificar con Reina-alta o mejor.

Three Card Poker es un juego de mesa de casino rápido inventado por Derek Webb en 1994. Los jugadores reciben solo tres cartas y pueden hacer dos apuestas independientes: Pair Plus (apostar por tener un par o mejor) y Ante/Play (competir contra el crupier). Las clasificaciones de mano simplificadas y el juego rápido lo han hecho uno de los juegos de cartas de casino más populares en todo el mundo.

Objetivo

En el juego Ante/Play, vence la mano de tres cartas del crupier. En el juego Pair Plus, simplemente recibe un par o mejor para ganar independientemente de la mano del crupier.

Configuración

1. **Jugadores:** 1 a 7 jugadores contra el crupier.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Apuestas:** Los jugadores pueden hacer una apuesta Pair Plus, una apuesta Ante, o ambas antes de que se repartan las cartas.
4. **Reparto:** Cada jugador y el crupier reciben 3 cartas boca abajo.

Juego

1. **Examinar cartas:** Los jugadores miran sus tres cartas y deciden su acción.
2. **Decisión Ante/Play:** Los jugadores que hicieron una apuesta Ante deben hacer una apuesta Play igual a su Ante o abandonar y perder el Ante.
3. **Pair Plus:** Esta apuesta se resuelve independientemente — si el jugador tiene un par o mejor, gana independientemente de la mano del crupier o el resultado Ante/Play.
4. **El crupier revela:** El crupier voltea sus cartas y se comparan las manos.
5. **Calificación del crupier:** El crupier debe tener Reina-alta o mejor para calificar. Si no, el Ante paga dinero par y la apuesta Play se anula.

Puntuación

- **Clasificaciones de mano de tres cartas (alta a baja):** Escalera de color, tres de una clase, escalera, color, par, carta alta. Nota: tres de una clase vence a una escalera en el póker de tres cartas.
- **Bonificación de Ante:** La mayoría de los casinos pagan una bonificación automática en el Ante por una escalera o mejor, independientemente de la mano del crupier.
- **Tabla de pagos Pair Plus:** Un par paga 1:1, un color paga 4:1, una escalera paga 6:1, tres de una clase paga 30:1, una escalera de color paga 40:1.

Variaciones

- **Bonificación de Seis Cartas:** Una apuesta secundaria basada en la mejor mano de cinco cartas hecha con las seis cartas combinadas del jugador y el crupier.
- **Prime:** Una apuesta secundaria que paga si las tres cartas del jugador (o las seis cartas combinadas) son del mismo color.

Consejos y Estrategias

- La estrategia óptima para la apuesta Ante/Play es simple: juega con Reina-6-4 o mejor, abandona nada peor.
- La apuesta Pair Plus tiene un margen de la casa de aproximadamente 2.3%, lo que la hace una de las mejores apuestas secundarias en casinos.
- Ambas apuestas se pueden jugar simultáneamente para máxima emoción sin aumentar significativamente el margen de la casa.

Consejos y estrategia

La regla Q-6-4 es la clave: juega cualquier mano de Reina-6-4 o mejor y abandona el resto. La apuesta Pair Plus es independiente y tiene un margen de la casa razonable por sí sola.

Con solo un punto de decisión (juega o abandona), la estrategia es elegantemente simple. El umbral Q-6-4 existe porque por debajo de esa mano, la oportunidad del jugador de vencer a un crupier que califica cae por debajo del punto de equilibrio.