

# Guerre au Casino

2-7 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

**Avoir une carte plus haute que le donneur pour remporter votre mise.**

## MISE EN PLACE

- 1 à 7 joueurs contre le donneur.
- Utilisez six jeux standard de 52 cartes mélangés ensemble.
- Placer une mise unique avant la distribution.

## SCORE

- Les cartes vont du 2 à l'As ; les couleurs n'ont pas d'importance.
- Victoire rapporte 1:1 ; victoire à la guerre rapporte 1:1 sur la relance, la mise initiale est remboursée.

*Conseil: Déclarez toujours la guerre en cas d'égalité : ne vous rendez jamais, car cela donne à la maison un avantage plus important.*

## À VOTRE TOUR

- Le joueur et le donneur reçoivent chacun une carte face visible.
- La carte la plus haute gagne à égalité.
- En cas d'égalité, déclarer la guerre (doubler la mise) ou se rendre (perdre la moitié).

La Guerre au Casino est le jeu de cartes de casino le plus simple, inspiré du jeu de cartes de l'enfance. Le joueur et le donneur reçoivent chacun une carte, et la carte la plus haute l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs peuvent déclarer la guerre en doublant leur mise et en comparant de nouvelles cartes. Sa simplicité en fait un choix populaire pour les visiteurs occasionnels du casino.

## Objectif

Battre le donneur en ayant une carte plus haute. En cas d'égalité, choisissez de déclarer la guerre ou d'abandonner la moitié de votre mise.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 1 à 7 joueurs contre le donneur.
2. **Jeu de cartes** : Six jeux standard de 52 cartes mélangés ensemble (312 cartes au total).
3. **Mise** : Chaque joueur place une mise unique avant la distribution des cartes.

## Déroulement du jeu

1. **Distribution** : Le donneur distribue une carte face visible à chaque joueur ainsi qu'une pour lui-même.
2. **Comparaison** : Si la carte du joueur est plus haute, il gagne à égalité. Si la carte du donneur est plus haute, le joueur perd sa mise.
3. **Égalité (Guerre)** : Si les cartes sont de même valeur, le joueur peut déclarer la guerre ou se rendre. Se rendre entraîne la perte de la moitié de la mise initiale.
4. **Déclarer la guerre** : Le joueur place une mise supplémentaire égale à la mise initiale. Le donneur brûle trois cartes, puis distribue une carte au joueur et une pour lui-même. Si la carte du joueur est plus haute ou égale, il gagne à égalité sur la relance (la mise initiale est remboursée). Si la carte du donneur est plus haute, les deux mises sont perdues.

## Décompte des points

- **Classement des cartes** : Les cartes vont du 2 (la plus basse) à l'As (la plus haute). Les couleurs n'ont pas d'importance.
- **Victoire ordinaire** : Rapporté 1:1 sur la mise du joueur.
- **Victoire à la guerre** : La relance est payée 1:1 et la mise initiale est remboursée.
- **Mise secondaire égalité** : Une mise secondaire optionnelle qui rapporte 10:1 si les deux premières cartes sont égales.

## Variantes

---

- **Bonus d'égalité** : Certains casinos paient un bonus si le joueur remporte la guerre avec une carte de même valeur que l'égalité initiale, pouvant aller jusqu'à 3:1 sur la relance.
- **Jeu à un seul paquet** : Certaines versions utilisent moins de paquets, ce qui modifie légèrement les probabilités.

## Conseils et stratégies

---

- Déclarez toujours la guerre en cas d'égalité : se rendre donne à la maison un avantage plus important que de déclarer la guerre.
- La mise secondaire d'égalité présente un avantage maison très élevé (supérieur à 18 %) et doit généralement être évitée.
- La Guerre au Casino présente un avantage maison relativement faible d'environ 2,9 % lorsqu'on déclare toujours la guerre, ce qui en fait un jeu occasionnel raisonnable.

## Conseils et stratégie

---

La seule vraie décision est de déclarer la guerre ou de se rendre en cas d'égalité. Choisissez toujours la guerre : se rendre augmente considérablement l'avantage de la maison.

Il n'existe pratiquement aucune stratégie en dehors de toujours déclarer la guerre en cas d'égalité. Le jeu repose presque entièrement sur le hasard, ce qui fait partie de son attrait pour les joueurs occasionnels.