

# Chien Rouge

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Miser sur le fait qu'une troisième carte se situera entre les deux cartes distribuées.

## MISE EN PLACE

- 1 joueur ou plus contre le donneur.
- Jeu standard de 52 cartes.
- Placer une mise avant la distribution des cartes.

## SCORE

- Écart 1 rapporte 5:1, écart 2 rapporte 4:1, écart 3 rapporte 2:1, écart 4+ rapporte 1:1.
- Un brelan sur une paire rapporte 11:1.

Conseil: Ne surenchérissez que sur des écarts de 7 ou plus : en dessous, la maison est très avantagée.

## À VOTRE TOUR

- Le donneur distribue deux cartes face visible et détermine l'écart.
- Les cartes consécutives donnent une main nulle ; les paires tirent une troisième carte pour un éventuel brelan.
- S'il y a un écart, choisissez de surenchérir ou de rester.
- Une troisième carte est distribuée ; si elle est entre les deux, vous gagnez.

Le Chien Rouge, également connu sous le nom de Chien Rouge Poker ou Acey-Deucey, est un jeu de banque de casino où les joueurs misent sur le fait qu'une troisième carte aura une valeur comprise entre deux cartes initialement distribuées. Plus l'écart entre les deux cartes est grand, meilleures sont les chances pour le joueur. C'est un jeu simple et rapide, entièrement basé sur le hasard.

## Objectif

Miser sur le fait qu'une troisième carte distribuée aura une valeur comprise entre les valeurs des deux cartes précédemment distribuées.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 1 à plusieurs joueurs contre le donneur.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes (certains casinos utilisent plusieurs jeux).
3. **Mise** : Chaque joueur place une mise avant la distribution des cartes.

## Déroulement du jeu

1. **Deux cartes distribuées** : Le donneur place deux cartes face visible sur la table.
2. **Détermination de l'écart** : L'écart correspond au nombre de valeurs de cartes comprises entre les deux cartes. Par exemple, un 4 et un 9 donnent un écart de 4 (5, 6, 7, 8).
3. **Cartes consécutives** : Si les deux cartes sont consécutives (par exemple, 7 et 8), la main est nulle et les mises sont remboursées.
4. **Paire** : Si les deux cartes forment une paire, une troisième carte est immédiatement distribuée. Si elle forme un brelan, le joueur gagne 11:1. Sinon, la main est nulle.
5. **Option de surenchère** : S'il y a un écart, le joueur peut surenchérir en plaçant une mise supplémentaire pouvant aller jusqu'au montant de la mise initiale.
6. **Troisième carte** : Le donneur tire une troisième carte. Si elle se situe entre les deux cartes en valeur, le joueur gagne. Sinon, le joueur perd.

## Décompte des points

- **Écart de 1** : Rapporte 5:1.
- **Écart de 2** : Rapporte 4:1.
- **Écart de 3** : Rapporte 2:1.
- **Écart de 4 ou plus** : Rapporte 1:1 (à égalité).
- **Brelan** : Rapporte 11:1.

## Variantes

---

- **Jeux multiples** : Certains casinos utilisent plusieurs jeux, ce qui modifie légèrement les probabilités et l'avantage de la maison.
- **Version à domicile Acey-Deucey** : Les joueurs contribuent à un pot commun et misent sur le fait que leur carte tombe entre deux cartes distribuées, le pot augmentant à chaque perte.

## Conseils et stratégies

---

- Ne surenchérissez que lorsque l'écart est de 7 ou plus, car c'est à ce moment que les probabilités basculent en votre faveur.
- L'avantage de la maison varie selon l'écart : les petits écarts favorisent fortement la maison.
- Le Chien Rouge est un jeu à forte variance ; fixez des limites strictes de gains et de pertes avant de jouer.

## Conseils et stratégie

---

Ne surenchérissez que lorsque l'écart entre les deux cartes est de 7 ou plus, car des écarts plus étroits donnent à la maison un avantage significatif.

Les mathématiques sont simples : avec un écart de 7 ou plus, la probabilité que la troisième carte tombe entre les deux dépasse 50 %, ce qui rend une surenchère rentable.