

# Caribbean Stud Poker

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Batti la mano da cinque carte del banco per vincere le tue scommesse ante e rilancio.**

## PREPARAZIONE

- Da 1 a 7 giocatori contro il banco con un mazzo da 52 carte.
- Piazza una scommessa ante e opzionalmente una scommessa laterale progressiva.
- Ricevi 5 carte coperte; una carta del banco è scoperta.

## PUNTEGGIO

- L'ante paga alla pari; il rilancio paga secondo la tabella dei pagamenti.
- Se il banco non si qualifica, l'ante paga alla pari e il rilancio viene pareggiato.

*Consiglio: Rilancia sempre con una coppia o meglio, e scarta qualsiasi cosa sotto Asso-Re.*

## AL TUO TURNO

- Guarda la tua mano e la carta scoperta del banco.
- Rilancia (2x ante) o scarta (perdi l'ante).
- Il banco rivela e deve qualificarsi con Asso-Re o meglio.

Il Caribbean Stud Poker è un gioco da tavolo da casinò in cui ogni giocatore si confronta con il banco anziché con gli altri giocatori. I giocatori ricevono cinque carte e devono decidere se rilanciare o scartare in base alla forza della loro mano, con l'emozione aggiuntiva di una scommessa laterale opzionale per il jackpot progressivo. Il banco deve qualificarsi con Asso-Re o meglio affinché la scommessa di rilancio sia in gioco.

## Obiettivo

Batti la mano da cinque carte del banco puntando un'ante, ricevendo cinque carte e decidendo se rilanciare. Il banco deve qualificarsi con almeno Asso-Re alto affinché il rilancio venga pagato.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 1 a 7 giocatori contro il banco.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Ante:** ogni giocatore piazza una puntata ante prima che le carte vengano distribuite.
4. **Scommessa progressiva:** una scommessa laterale opzionale per il jackpot progressivo, tipicamente un euro o una fiche.

## Svolgimento del gioco

1. **Distribuzione:** ogni giocatore e il banco ricevono 5 carte coperte. Una delle carte del banco viene girata scoperta.
2. **Decisione:** dopo aver esaminato la propria mano, ogni giocatore deve rilanciare (piazzando una scommessa esattamente doppia rispetto all'ante) o scartare (rinunciando all'ante).
3. **Rivelazione:** il banco rivela le proprie quattro carte rimanenti dopo che tutti i giocatori hanno deciso.
4. **Qualificazione:** il banco deve avere Asso-Re alto o meglio per qualificarsi. Se il banco non si qualifica, l'ante viene pagata alla pari e la scommessa di rilancio viene pareggiata.
5. **Confronto:** se il banco si qualifica, la mano di ogni giocatore rimasto viene confrontata con quella del banco. Una mano vincente paga alla pari sull'ante e secondo la tabella dei pagamenti sul rilancio.

## Punteggio

- **Pagamento ante:** alla pari (1:1) se il giocatore batte un banco qualificato.
- **Tabella dei pagamenti del rilancio:** coppia o meno paga 1:1, doppia coppia paga 2:1, tris paga 3:1, scala paga 4:1, colore paga 5:1, full paga 7:1, poker paga 20:1, scala colore paga 50:1, scala reale paga 100:1.
- **Jackpot progressivo:** un colore o meglio sulla scommessa laterale vince una parte o l'intero jackpot progressivo, a seconda del casinò.

## Varianti

---

- **Pagamenti progressivi:** alcuni casinò offrono tabelle dei pagamenti progressive migliorate che pagano anche per mani più basse come il tris.
- **Pagamenti bonus:** alcune versioni includono un pagamento bonus per mani premium indipendentemente dal fatto che il banco si qualifichi.

## Consigli e strategie

---

- Rilancia sempre con una coppia o meglio — queste mani sono statisticamente favorite rispetto al banco.
- Scarta le mani più deboli di Asso-Re; chiamare con mani scarse è una perdita garantita sul lungo periodo.
- La scommessa laterale per il jackpot progressivo ha un margine della casa elevato, ma può valere la pena quando il jackpot è eccezionalmente alto.

## Consigli e strategia

---

La strategia ottimale è semplice: rilancia con qualsiasi coppia o meglio, e scarta con meno di Asso-Re. Quando si ha Asso-Re, rilancia se la carta scoperta del banco corrisponde a una delle tue carte.

Poiché il banco non si qualifica circa nel 44% dei casi, vincere l'ante ma pareggiare il rilancio è comune. Questa dinamica rende le mani con coppia o meglio molto redditizie da rilanciare.