

# Casino War

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

**Avere una carta più alta del banco per vincere la scommessa.**

## PREPARAZIONE

- Da 1 a 7 giocatori contro il banco.
- Si usano sei mazzi standard da 52 carte mescolati insieme.
- Piazza una singola scommessa prima della distribuzione.

## PUNTEGGIO

- Le carte vanno dal 2 all'Asso; i semi non contano.
- La vittoria paga 1:1; la vittoria in guerra paga 1:1 sul rilancio, la scommessa originale viene pareggiata.

*Consiglio: Vai sempre in guerra in caso di parità — non cedere mai, poiché dà alla casa un margine maggiore.*

## AL TUO TURNO

- Giocatore e banco ricevono ciascuno una carta scoperta.
- La carta più alta vince alla pari.
- In caso di parità, vai in guerra (raddoppia la scommessa) o cedi (perdi metà).

Il Casino War è il gioco da casinò più semplice, basato sul gioco di carte per bambini Guerra. Il giocatore e il banco ricevono ciascuno una carta e vince la carta più alta. In caso di parità, i giocatori possono andare in guerra raddoppiando la scommessa e confrontando un secondo set di carte. La sua semplicità lo rende una scelta popolare per i visitatori occasionali dei casinò.

## Obiettivo

Batti il banco avendo una carta più alta. In caso di parità, scegli di andare in guerra o di cedere metà della tua scommessa.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 1 a 7 giocatori contro il banco.
2. **Mazzo:** sei mazzi standard da 52 carte mescolati insieme (312 carte in totale).
3. **Scommessa:** ogni giocatore piazza una singola puntata prima che le carte vengano distribuite.

## Svolgimento del gioco

1. **Distribuzione:** il banco distribuisce una carta scoperta a ogni giocatore e una a sé stesso.
2. **Confronto:** se la carta del giocatore è più alta, vince alla pari. Se la carta del banco è più alta, il giocatore perde la scommessa.
3. **Parità (Guerra):** se le carte hanno lo stesso valore, il giocatore può andare in guerra o cedere. Cedere fa perdere metà della scommessa originale.
4. **Andare in guerra:** il giocatore piazza una scommessa aggiuntiva pari all'originale. Il banco brucia tre carte, poi distribuisce una carta al giocatore e una a sé stesso. Se la carta del giocatore è più alta o uguale, vince alla pari sul rilancio (la scommessa originale viene pareggiata). Se la carta del banco è più alta, entrambe le scommesse vengono perse.

## Punteggio

- **Classifica delle carte:** le carte vanno dal 2 (più basso) all'Asso (più alto). I semi non contano.
- **Vincita normale:** paga 1:1 sulla scommessa del giocatore.
- **Vincita in guerra:** il rilancio paga 1:1 e la scommessa originale viene pareggiata (restituita).
- **Scommessa bonus parità:** una scommessa laterale opzionale che paga 10:1 se le prime due carte pareggiano.

## Varianti

---

- **Bonus parità:** alcuni casinò pagano un bonus se il giocatore vince la guerra con una carta dello stesso valore della parità originale, pagando fino a 3:1 sul rilancio.
- **Mazzo singolo:** alcune versioni usano meno mazzi, il che altera leggermente le probabilità.

## Consigli e strategie

---

- Vai sempre in guerra quando c'è una parità — cedere dà alla casa un margine maggiore rispetto ad andare in guerra.
- La scommessa laterale sulla parità ha un margine della casa molto alto (oltre il 18%) e dovrebbe generalmente essere evitata.
- Il Casino War ha un margine della casa relativamente basso di circa il 2,9% quando si va sempre in guerra, rendendolo un gioco casuale ragionevole.

## Consigli e strategia

---

L'unica vera decisione è se andare in guerra o cedere in caso di parità. Scegli sempre la guerra — cedere aumenta significativamente il vantaggio della casa.

Non c'è praticamente nessuna strategia oltre ad andare sempre in guerra in caso di parità. Il gioco si basa quasi interamente sulla fortuna, il che fa parte del suo appeal per i giocatori occasionali.