

Scommetti sui valori delle carte e vinci quando il valore scelto appare come carta vincente in ogni turno da due carte.

PREPARAZIONE

- Qualsiasi numero di giocatori contro il banchiere.
- Mazzo di 52 carte distribuito da una scatola di distribuzione.
- Una tavola che mostra tutti i 13 valori per piazzare le scommesse.

PUNTEGGIO

- Le scommesse vincenti pagano 1:1.
- I pari (entrambe le carte dello stesso valore) costano metà della scommessa.
- Chiamare correttamente l'ultimo turno paga 4:1.

Consiglio: Tieni traccia delle carte distribuite con cura: sapere quali valori sono ancora in gioco è la chiave per scommettere in modo intelligente.

AL TUO TURNO

- Posiziona le fiches su uno o più valori sulla tavola.
- Il mazziere pesca due carte: la prima carta perde, la seconda vince.
- Le scommesse vincenti pagano alla pari; le scommesse perdenti vengono raccolte.

Il Faro è un gioco di carte bancario storico che fu il gioco d'azzardo più popolare d'America dalla Guerra Civile fino all'inizio del XX secolo. I giocatori scommettono su quale valore di carta apparirà per primo, posizionando le fiches su una tavola che mostra tutti e tredici i valori. Il gioco è noto per le sue probabilità quasi paritarie e per il suo ricco posto nella storia del gioco d'azzardo del Far West.

Obiettivo

Prevedere correttamente se le carte del valore scelto appariranno come carta vincente o perdente in ogni turno, piazzando scommesse su una tavola che mostra tutti e tredici i valori delle carte.

Preparazione

1. **Giocatori:** Qualsiasi numero di giocatori contro il banchiere.
2. **Mazzo:** Mazzo standard di 52 carte distribuito da una scatola di distribuzione.
3. **Tavola:** Una lavagna che mostra tutti i 13 valori delle carte (dall'Asso al Re) su cui i giocatori piazzano le scommesse.
4. **Attrezzatura:** Una scatola di distribuzione (shoe), un casekeep (dispositivo simile ad un abaco per tracciare le carte distribuite) e fiches da scommessa.

Svolgimento del gioco

1. **Piazzare le scommesse:** I giocatori posizionano le fiches su qualsiasi valore di carta sulla tavola per scommettere che quel valore vincerà. Posizionare un gettone di rame sopra le fiches inverte la scommessa (scommettere sulla perdita).
2. **Il turno:** Il mazziere pesca due carte dalla scatola. La prima carta è quella perdente (il banchiere vince le scommesse su quel valore). La seconda carta è quella vincente (i giocatori con scommesse su quel valore vincono).
3. **Risoluzione:** Le scommesse vincenti pagano alla pari. Le scommesse perdenti vengono raccolte dal banchiere. Le scommesse sui valori che non sono apparsi rimangono per il turno successivo.
4. **Pari:** Se entrambe le carte di un turno hanno lo stesso valore, il banchiere prende la metà di tutte le scommesse su quel valore.
5. **Chiamare il turno:** Quando rimangono solo tre carte, i giocatori possono scommettere sull'ordine esatto in cui appariranno, pagando 4:1 (o 1:1 per una coppia).

Punteggio

- **Scommesse vincenti:** Pagano alla pari (1:1).
- **Pari:** Il banchiere prende metà delle scommesse quando entrambe le carte hanno lo stesso valore.
- **Chiamare il turno:** Prevedere correttamente l'ordine delle ultime tre carte paga 4:1.
- **Vantaggio del banco:** L'unico vantaggio della casa deriva dai pari, rendendo il Faro uno dei giochi da casinò più equi mai ideati.

Varianti

- **Stuss (Faro ebraico):** Una versione semplificata in cui il mazziere distribuisce a mano invece che da una scatola, con un maggiore vantaggio per la casa.
- **Faro messicano:** Utilizza un mazzo spagnolo senza 8, 9 e 10.

Consigli e strategie

- Tieni traccia delle carte distribuite usando il casekeep per sapere quali valori hanno ancora carte nel mazzo.
- Evita di scommettere su valori in cui i pari sono probabili (restano due o più carte di quel valore).
- Chiamare il turno sulle ultime tre carte è il momento più strategico del gioco.

Consigli e strategia

Usa il casekeep per tracciare quali carte sono state distribuite e concentra le scommesse sui valori in cui tutte e quattro le carte sono ancora in gioco. Evita i valori con potenziale di pari.

Il Faro è uno dei giochi da casinò matematicamente più equi mai creati, con il vantaggio della casa che deriva solo dai pari. Il tracciamento delle carte tramite il casekeep è il principale strumento strategico.