

# In Between

2-10 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

## Scommettere che una terza carta cade tra due carte distribuite.

### PREPARAZIONE

- Tutti versano la posta nel piatto.
- Mescolare e posare il mazzo al centro.
- Al primo giocatore vengono distribuite due carte scoperte.

### PUNTEGGIO

- Vincere la scommessa dal piatto se la carta cade tra le due.
- Pagare la scommessa nel piatto se non lo fa.

Consiglio: Puntare grosse fiches solo quando si vede un ampio spread tra le due carte.

### AL TUO TURNO

- Guardare le proprie due carte scoperte.
- Decidere l'importo della scommessa (o passare).
- Una terza carta viene rivelata per determinare l'esito.

*In Between (chiamato anche Acey Deucey o Between the Sheets) è un semplice gioco di carte d'azzardo. I giocatori scommettono se la prossima carta pescata cadrà numericamente tra due carte scoperte.*

### Obiettivo

Vincere fiches prevedendo correttamente che una terza carta si posizionerà tra due carte distribuite.

### Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 10 giocatori.
2. **Mazzo:** Un mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Ciascun giocatore contribuisce con una posta uguale al piatto. Nel turno di un giocatore, vengono distribuite due carte a faccia in su.

### Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Due carte vengono distribuite a faccia in su davanti al giocatore attivo.
2. **Fase 2:** Il giocatore decide quanto scommettere (fino al piatto) che la prossima carta cadrà tra le due carte per valore.
3. **Fase 3:** Viene distribuita una terza carta. Se cade tra le due carte, il giocatore vince la propria scommessa dal piatto.
4. **Fase 4:** Se la terza carta non cade tra le due (o abbina una delle due), il giocatore aggiunge la propria scommessa al piatto. Il turno passa in senso orario.

### Punteggio

- Vincere significa prendere l'importo della scommessa dal piatto.
- Perdere significa aggiungere l'importo della scommessa al piatto.
- Se le due carte distribuite sono consecutive o una coppia, la maggior parte dei gruppi richiede al giocatore di passare.

### Varianti

- **Limite al Piatto:** I giocatori possono scommettere solo fino alla metà del piatto per mantenere la partita più a lungo.
- **Coppia Doppia:** Se la terza carta abbina una delle due carte distribuite, il giocatore deve pagare il doppio della propria scommessa.

### Consigli e strategie

- Scommettere grosse cifre solo quando il divario tra le due carte è ampio.
- Passare o scommettere poco quando lo spread è stretto, poiché le probabilità sono contro di te.
- Tenere traccia di quante carte sono state giocate per valutare le probabilità rimanenti.

## Consigli e strategia

---

Scommettere grosso solo quando lo spread è ampio. Passare sugli spread stretti per proteggere le proprie fiches.

Più ampio è il divario tra le due carte, migliori sono le probabilità. Uno spread di 6 o più valori è generalmente considerato una buona opportunità di scommessa.