

Let It Ride

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Ottieni una coppia di dieci o meglio dalle tue tre carte più due carte comuni.

PREPARAZIONE

- Da 1 a 7 giocatori con un mazzo standard da 52 carte.
- Piazza tre scommesse uguali nei cerchi designati.
- Ricevi 3 carte coperte; 2 carte comuni coperte.

PUNTEGGIO

- Serve una coppia di dieci o meglio per vincere.
- I pagamenti aumentano da 1:1 per una coppia fino a 1000:1 per una scala reale.

Consiglio: Lascia correre la scommessa 1 con una coppia di dieci o meglio, tre a una scala reale, o tre carte dello stesso seme in sequenza.

AL TUO TURNO

- Guarda le tue tre carte; ritira la scommessa 1 o lasciala correre.
- Prima carta comune rivelata; ritira la scommessa 2 o lasciala correre.
- Seconda carta comune rivelata; tutte le scommesse rimanenti vengono risolte.

Il Let It Ride è un gioco di poker da casinò in cui i giocatori piazzano tre scommesse uguali e possono ritirarne due man mano che le carte comuni vengono rivelate, oppure lasciarle correre se gli piace la loro mano. Basato sullo stud poker a cinque carte, il gioco è unico perché i giocatori competono contro una tabella dei pagamenti anziché contro il banco, e serve una coppia di dieci o meglio per vincere.

Obiettivo

Ottieni una mano finale da cinque carte di coppia di dieci o meglio usando le tue tre carte più due carte comuni. Gestisci il rischio ritirando o lasciando correre le scommesse.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 1 a 7 giocatori al tavolo.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Scommesse:** ogni giocatore piazza tre scommesse uguali nei cerchi designati (comunemente etichettati 1, 2 e \$).
4. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 3 carte coperte. Due carte comuni vengono piazzate coperte davanti al banco.

Svolgimento del gioco

1. **Prima decisione:** dopo aver guardato le proprie tre carte, ogni giocatore decide se ritirare la scommessa 1 o lasciarla correre.
2. **Prima carta comune:** il banco rivela una delle due carte comuni.
3. **Seconda decisione:** ogni giocatore decide se ritirare la scommessa 2 o lasciarla correre. La terza scommessa (contrassegnata \$) non può mai essere ritirata.
4. **Seconda carta comune:** il banco rivela la carta comune finale.
5. **Pagamento:** tutte le scommesse rimanenti vengono pagate secondo la tabella dei pagamenti se la mano da cinque carte del giocatore si qualifica (coppia di dieci o meglio).

Punteggio

- **Mano minima qualificante:** coppia di dieci o meglio.
- **Tabella dei pagamenti:** coppia di dieci o meglio paga 1:1, doppia coppia paga 2:1, tris paga 3:1, scala paga 5:1, colore paga 8:1, full paga 11:1, poker paga 50:1, scala colore paga 200:1, scala reale paga 1000:1.
- **Ogni scommessa rimanente:** viene pagata indipendentemente, quindi lasciare correre tutte e tre le scommesse con una mano grande moltiplica significativamente il pagamento.

Varianti

- **Scommessa bonus:** molti casinò offrono una scommessa laterale opzionale che paga per mani forti indipendentemente dall'esito del gioco principale.
- **Three Card Bonus:** una scommessa laterale basata esclusivamente sulle tre carte iniziali del giocatore.

Consigli e strategie

- Lascia correre la scommessa 1 se hai una coppia di dieci o meglio, tre a una scala reale, o tre carte dello stesso seme in sequenza.
- Lascia correre la scommessa 2 se hai una coppia di dieci o meglio, quattro a un colore, o quattro a una scala esterna.
- La strategia ottimale riduce il margine della casa a circa il 3,5% — ritira sempre le mani marginali.

Consigli e strategia

La strategia chiave è sapere quando ritirare le scommesse. Lasciale correre con mani forti completate o draw forti, e ritirate con mani marginali per proteggere il tuo bankroll.

Il gioco offre una rara opportunità di ridurre l'esposizione su mani deboli massimizzando le scommesse su quelle forti. La strategia ottimale prevede che circa il 15% delle mani lasci correre la prima scommessa.