

Three Card Poker

2-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Batti la mano da tre carte del banco con la tua scommessa Ante/Gioca, oppure ottieni una coppia o meglio per il Pair Plus.

PREPARAZIONE

- Da 1 a 7 giocatori contro il banco con un mazzo da 52 carte.
- Piazza le scommesse Ante e/o Pair Plus.
- Ricevi 3 carte coperte.

PUNTEGGIO

- L'Ante paga alla pari; il Gioca paga alla pari se batti il banco.
- Il Pair Plus paga indipendentemente: coppia 1:1, colore 4:1, scala 6:1, tris 30:1, scala colore 40:1.

Consiglio: Gioca con Regina-6-4 o meglio, scarta qualsiasi cosa peggiore — questa è la strategia matematicamente ottimale.

AL TUO TURNO

- Guarda le tue tre carte.
- Piazza una scommessa Gioca pari all'Ante, o scarta.
- Il banco scopre; deve qualificarsi con Regina alta o meglio.

Il Three Card Poker è un gioco da tavolo da casinò veloce inventato da Derek Webb nel 1994. I giocatori ricevono solo tre carte e possono piazzare due scommesse indipendenti: Pair Plus (scommettendo di ottenere una coppia o meglio) e Ante/Gioca (gareggiando contro il banco). Le gerarchie semplificate delle mani e il gameplay rapido lo hanno reso uno dei giochi di carte da casinò più popolari al mondo.

Obiettivo

Nel gioco Ante/Gioca, batti la mano da tre carte del banco. Nel gioco Pair Plus, ottieni semplicemente una coppia o meglio per vincere indipendentemente dalla mano del banco.

Preparazione

1. **Giocatori:** da 1 a 7 giocatori contro il banco.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Scommesse:** i giocatori possono piazzare una scommessa Ante, una scommessa Pair Plus, o entrambe, prima della distribuzione.
4. **Distribuzione:** ogni giocatore e il banco ricevono 3 carte coperte.

Svolgimento del gioco

1. **Esame delle carte:** i giocatori guardano le loro tre carte e decidono l'azione.
2. **Decisione Ante/Gioca:** i giocatori che hanno piazzato una scommessa Ante devono o piazzare una scommessa Gioca pari all'Ante o ritirarsi perdendo l'Ante.
3. **Pair Plus:** questa scommessa viene risolta indipendentemente — se il giocatore ha una coppia o meglio, vince indipendentemente dalla mano del banco o dall'esito dell'Ante/Gioca.
4. **Il banco scopre:** il banco gira le proprie carte e le mani vengono confrontate.
5. **Qualificazione del banco:** il banco deve avere Regina alta o meglio per qualificarsi. In caso contrario, l'Ante paga alla pari e la scommessa Gioca viene pareggiata.

Punteggio

- **Gerarchie delle mani da tre carte (dall'alto al basso):** scala colore, tris, scala, colore, coppia, carta alta. Nota: il tris batte la scala nel poker a tre carte.
- **Bonus ante:** la maggior parte dei casinò paga un bonus automatico sull'Ante per una scala o meglio, indipendentemente dalla mano del banco.
- **Tabella dei pagamenti Pair Plus:** coppia paga 1:1, colore paga 4:1, scala paga 6:1, tris paga 30:1, scala colore paga 40:1.

Varianti

- **Six Card Bonus:** una scommessa laterale basata sulla migliore mano da cinque carte formata dalle sei carte combinate del giocatore e del banco.
- **Prime:** una scommessa laterale che paga se tutte e tre le carte del giocatore (o tutte e sei le carte combinate) sono dello stesso colore.

Consigli e strategie

- La strategia ottimale per la scommessa Ante/Gioca è semplice: gioca con Regina-6-4 o meglio, scarta qualsiasi cosa peggiore.
- La scommessa Pair Plus ha un margine della casa di circa il 2,3%, rendendola una delle migliori scommesse laterali nei casinò.
- Entrambe le scommesse possono essere giocate contemporaneamente per il massimo dell'emozione senza aumentare significativamente il margine della casa.

Consigli e strategia

La regola Q-6-4 è la chiave: gioca qualsiasi mano di Regina-6-4 o migliore e scarta il resto. La scommessa Pair Plus è indipendente e ha un margine della casa ragionevole di per sé.

Con un solo punto di decisione (giocare o ritirarsi), la strategia è elegantemente semplice. La soglia Q-6-4 esiste perché al di sotto di quella mano, la possibilità del giocatore di battere un banco qualificato scende sotto il punto di pareggio.