

Guerra do Cassino

2-7 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Ter uma carta mais alta que o distribuidor para vencer sua aposta.

PREPARAÇÃO

- 1 a 7 jogadores contra o distribuidor.
- Usa seis baralhos padrão de 52 cartas embaralhados juntos.
- Faça uma única aposta antes da distribuição.

PONTUAÇÃO

- Cartas com valor de 2 a Ás; naipes não importam.
- Vitória paga 1:1; vitória na guerra paga 1:1 no aumento, aposta original devolvida.

Dica: Sempre vá à guerra em caso de empate — nunca se renda, pois isso aumenta a vantagem da casa.

NA SUA VEZ

- Jogador e distribuidor recebem uma carta virada para cima cada.
- A carta mais alta vence um para um.
- Em empate, vá à guerra (dobra a aposta) ou se renda (perde metade).

A Guerra do Cassino é o jogo de cartas de cassino mais simples, baseado no jogo de cartas infantil Guerra. O jogador e o distribuidor recebem uma carta cada, e a carta mais alta vence. Em caso de empate, os jogadores podem ir à guerra dobrando sua aposta e comparando um segundo grupo de cartas. Sua simplicidade o torna uma escolha popular entre visitantes casuais de cassinos.

Objetivo

Bata o distribuidor tendo uma carta mais alta. Em caso de empate, escolha ir à guerra ou render metade de sua aposta.

Preparação

1. **Jogadores:** 1 a 7 jogadores contra o distribuidor.
2. **Baralho:** Seis baralhos padrão de 52 cartas embaralhados juntos (312 cartas no total).
3. **Aposta:** Cada jogador faz uma única aposta antes de as cartas serem distribuídas.

Como Jogar

1. **Distribuição:** O distribuidor dá uma carta virada para cima para cada jogador e uma para si mesmo.
2. **Comparação:** Se a carta do jogador for mais alta, ele vence um para um. Se a carta do distribuidor for mais alta, o jogador perde sua aposta.
3. **Empate (Guerra):** Se as cartas forem de igual valor, o jogador pode ir à guerra ou se render. Render-se significa perder metade da aposta original.
4. **Ir à guerra:** O jogador faz uma aposta adicional igual à original. O distribuidor queima três cartas, depois distribui uma carta ao jogador e uma para si mesmo. Se a carta do jogador for maior ou igual, ele vence um para um no aumento (a aposta original é devolvida). Se a carta do distribuidor for mais alta, ambas as apostas são perdidas.

Pontuação

- **Classificação de cartas:** As cartas têm valor de 2 (mais baixo) a Ás (mais alto). Os naipes não importam.
- **Vitória regular:** Paga 1:1 na aposta do jogador.
- **Vitória na guerra:** O aumento paga 1:1 e a aposta original é devolvida.
- **Aposta lateral de empate:** Uma aposta lateral opcional que paga 10:1 se as duas primeiras cartas empatarem.

Variações

- **Bônus de empate:** Alguns cassinos pagam bônus se o jogador vencer a guerra com uma carta do mesmo valor que o empate original, pagando até 3:1 no aumento.
- **Baralho único:** Algumas versões usam menos baralhos, o que altera ligeiramente as probabilidades.

Dicas e Estratégias

- Sempre vá à guerra em caso de empate — render-se dá à casa uma vantagem maior do que ir à guerra.
- A aposta lateral de empate tem uma vantagem da casa muito alta (mais de 18%) e geralmente deve ser evitada.
- A Guerra do Cassino tem uma vantagem da casa relativamente baixa, de cerca de 2,9% quando se vai sempre à guerra, tornando-o um jogo casual razoável.

Dicas e estratégia

A única decisão real é ir à guerra ou se render em um empate. Sempre escolha a guerra — render-se aumenta significativamente a vantagem da casa.

Praticamente não há estratégia além de sempre ir à guerra em empates. O jogo é quase inteiramente baseado em sorte, o que é parte de seu apelo para jogadores casuais.