

Faro

2-10 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Apostar nos valores das cartas e ganhar quando o valor escolhido aparecer como carta vencedora em cada rodada de duas cartas.

PREPARAÇÃO

- Qualquer número de jogadores contra o banqueiro.
- Baralho de 52 cartas distribuídas a partir de um sapatinho.
- Um tabuleiro mostrando todos os 13 valores para posicionar as apostas.

PONTUAÇÃO

- Apostas vencedoras pagam 1:1.
- Empates (duas cartas do mesmo valor) custam metade da aposta.
- Chamar corretamente a rodada final paga 4:1.

Dica: Acompanhe as cartas já distribuídas com atenção — saber quais valores ainda estão ativos é a chave para apostas inteligentes.

NA SUA VEZ

- Coloque fichas em um ou mais valores no tabuleiro.
- O distribuidor retira duas cartas: a primeira perde, a segunda vence.
- Apostas vencedoras pagam 1:1; apostas perdedoras são recolhidas.

Faro é um histórico jogo de cartas bancário que foi o jogo de apostas mais popular nos Estados Unidos desde a Guerra Civil até o início do século XX. Os jogadores apostam em qual valor de carta aparecerá a seguir, colocando fichas em um tabuleiro que exibe os treze valores. O jogo é notável pelas suas probabilidades quase equilibradas e por seu papel marcante na história dos saloons do Velho Oeste.

Objetivo

Prever corretamente se as cartas do valor escolhido aparecerão como carta vencedora ou perdedora em cada rodada, colocando apostas em um tabuleiro que mostra os treze valores do baralho.

Preparação

1. **Jogadores:** Qualquer número de jogadores contra o banqueiro.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas distribuídas a partir de um sapatinho.
3. **Tabuleiro:** Um painel exibindo todos os 13 valores (Ás até Rei) onde os jogadores posicionam suas apostas.
4. **Equipamentos:** Um sapatinho de distribuição, um marcador de cartas (dispositivo semelhante a um ábaco para registrar as cartas jogadas) e fichas de apostas.

Como Jogar

1. **Fazer apostas:** Os jogadores colocam fichas sobre qualquer valor no tabuleiro para apostar que aquele valor vencerá. Colocar uma ficha de cobre sobre as fichas inverte a aposta (apostando na derrota).
2. **A rodada:** O distribuidor retira duas cartas do sapatinho. A primeira carta é a carta perdedora (o banqueiro vence apostas nesse valor). A segunda carta é a carta vencedora (os jogadores com apostas nesse valor ganham).
3. **Resolução:** As apostas vencedoras pagam na proporção de um para um. As apostas perdedoras são recolhidas pelo banqueiro. Apostas em valores que não apareceram permanecem para a próxima rodada.
4. **Empates:** Se as duas cartas de uma rodada forem do mesmo valor, o banqueiro fica com metade de todas as apostas naquele valor.
5. **Chamar a rodada final:** Quando restam apenas três cartas, os jogadores podem apostar na ordem exata em que aparecerão, com pagamento de 4:1 (ou 1:1 para um par).

Pontuação

- **Apostas vencedoras:** Pagam na proporção de um para um (1:1).
- **Empates:** O banqueiro fica com metade das apostas quando as duas cartas têm o mesmo valor.
- **Chamar a rodada final:** Prever corretamente a ordem das três últimas cartas paga 4:1.
- **Vantagem da casa:** A única vantagem da casa vem dos empates, tornando o Faro um dos jogos de cassino mais justos já criados.

Varições

- **Stuss (Faro Judeu):** Uma versão simplificada em que o distribuidor distribui da mão em vez de um sapatinho, com maior vantagem da casa.
- **Faro Mexicano:** Usa um baralho espanhol sem os 8s, 9s e 10s.

Dicas e Estratégias

- Acompanhe as cartas já distribuídas usando o marcador para saber quais valores ainda têm cartas no baralho.
- Evite apostar em valores onde empates são prováveis (quando duas ou mais cartas daquele valor ainda estão no baralho).
- Chamar a rodada final com as três últimas cartas é o momento mais estratégico do jogo.

Dicas e estratégia

Use o marcador de cartas para acompanhar quais cartas já foram distribuídas e concentre suas apostas em valores cujas quatro cartas ainda estão no jogo. Evite valores com risco de empate.

O Faro é um dos jogos de cassino matematicamente mais justos já criados, com vantagem da casa vinda apenas dos empates. Acompanhar as cartas pelo marcador é a principal ferramenta estratégica.