

Faro kortspel

Mål

- Gissa om de valörer du lagt marker på kommer att vinna eller förlora
- Följ varje tur tills leken är genomspelad

Förberedelser

- En hel lek på 52 kort, blandad och kuperad av givaren
- En utlagd spaderfärg som tretton fält på bordet
- Marker till deltagarna och en markör att koppa med

Så spelar ni

1 1. Lägg leken i dosan

- Lägg leken med framsidan upp i dosan och skjut ut ett kort i taget genom springan i sidan.

2 2. Ta undan soda

- Det första synliga kortet kallas soda och läggs undan innan några insatser görs.

3 3. Placera markerna

- Lägg markerna öppet på de valörer du tror vinner, eller koppa dem med en bricka för att spela på förlust.

4 4. Gör turen

- Dra två kort. Det första är bankens kort och det andra är spelarens kort.

5 5. Kalla sista turen

- När tre kort är kvar får deltagarna namnge den ordning korten tros komma i.

Vad varje tur ger

- Banken vinner allt som ligger på det första kortets valör
- Banken förlorar alla insatser på det andra kortets valör
- En träff ger tillbaka insatsen plus samma belopp
- Två kort av samma valör i turen ger en split och halva insatsen till banken

När är given slut?

- Efter tjugofem turer är leken genomspelad
- Det sista kortet i dosan är hock och varken vinner eller förlorar

Varianter

Lägen som räkneramen visar: Case, alltså det fjärde och sista kortet av en valör Dead, alltså en valör vars alla fyra kort är ute Sleeper, alltså en insats på en valör utan kort kvar i dosan Cat-hop, alltså två kort av samma valör i sista turen

Faro kortspel

Farons termer i tur och ordning. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Term	Vad det betyder
Giv	Tjugofem turer ur en lek på 52 kort
Tur	Två kort dragna ur dosan
Bankens kort	Första kortet i turen, valören förlorar för deltagaren
Spelarens kort	Andra kortet i turen, valören vinner för deltagaren
Split	Samma valör på båda korten i turen
Hock	Sista kortet i dosan, varken vinner eller förlorar
Sista turen	Tre kort kvar, ordningen får kallas