

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

TRENTE ET QUARANTE

Il Trente et Quarante è uno fra i giochi di carte più antichi e originali. Per consuetudine e per le particolari caratteristiche trova la sua naturale collocazione solo nei Casinó tradizionali più esclusivi.

La partita si svolge tra il banco che rappresenta il Casinó e i giocatori. Le puntate possono essere effettuate su quattro combinazioni (chances): Rosso o Nero, Colore o Inverso (una vince e l'altra perde).

Le due vincenti sono determinate una dal punteggio ottenuto sommando i valori delle carte e l'altra dal colore del seme della prima carta estratta. Il pagamento è alla pari.

Il tavolo ha forma rettangolare, sul "tappeto verde" (tapis verte) è disegnato il tracciato (tableau) diviso in quattro zone che corrispondono rispettivamente a Rosso (Rouge), Nero (Noir), Colore (Couleur), Inverso (Inverse). Possono sedere al massimo sette giocatori (joueurs, mentre non c'è limite per quelli in piedi).

Prestano la loro opera un Capo Tavolo (Chef de Table) incaricato di sovrintendere le attività di gioco garantendo il rispetto delle procedure e due impiegati (croupiers), seduti di fronte tra loro, uno a destra (tailleur) e l'altro a sinistra (payeur) del Capo Tavolo, la loro funzione è di condurre la partita eseguendo tutte le operazioni necessarie al suo svolgimento.

Al Trente et Quarante sono utilizzati sei mazzi di cinquantadue carte da gioco (six jeux de 52 cartes) formati da tredici carte per ognuno dei quattro semi (Cuori-Quadri-Fiori-Picche) così composti: un Asso (As), nove carte numerate in ordine crescente da 2 a 10, un Fante (le Valet), una Donna (la Dame) e un Re (le Roi). L'Asso vale 1 punto, le tre figure 10 punti, le altre il loro valore nominale.

Le carte vengono introdotte dal "Tailleur" in una miscelatrice automatica (shuffle) che provvede a mescolarle e a prepararle per essere estratte. Un tempo le procedure erano manuali e seguivano un "rituale" rigoroso: controllo e preparazione della "sixain", la "coupe" (taglio delle carte) richiesta ad uno dei giocatori e per finire la scenografica distribuzione sul tappeto per la lettura dei punteggi.

Il gioco inizia quando, dopo l'annullamento delle prime 5 carte, l'impiegato annuncia "Messieurs faites vos jeux" e termina con la frase "Messieurs les jeux sont faites, rien ne va plus". Da questo momento in poi non è più possibile ritirare, spostare o effettuare alcuna puntata.

Il "Tailleur" estrae e scopre le carte una alla volta, sommandone mentalmente i valori, posizionandole di seguito, da sinistra a destra allineate in due file parallele. La prima fila gioca per la combinazione del Noir, quella sottostante per quella del Rouge.

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

La formazione di ogni fila è determinata da un punteggio che deve essere compreso tra 31 e 40. Quando l'impiegato, nella composizione della prima supera il 30 si ferma e annuncia il "punto" ottenuto dichiarando solo le unità, passa quindi alla fila inferiore rispettando la stessa procedura.

Il punteggio vincente sarà quello più basso tra le due stesure.

Per stabilire quale combinazione vince tra Couleur o Inverse si prende in considerazione la prima carta della fila superiore e più precisamente il colore del suo seme. Vince Couleur se il colore corrisponde a quello della fila vincente, al contrario, se non è uguale, vince Inverse.

Il "Tailleur" annuncerà rigorosamente in francese le due "chances" vincenti o perdenti dichiarando sempre la sorte del "Rouge" e del "Couleur" con i loro possibili abbinamenti.

ROUGE GAGNE ET COULEUR	vince	ROSSO e COLORE
ROUGE GAGNE, LA COULEUR PERD	vince	ROSSO e INVERSO
ROUGE PERD, LA COULEUR GAGNE	vince	NERO e COLORE
ROUGE PERD ET COULEUR	vince	NERO e INVERSO

La prima fila raggiunge 37 punti, l'impiegato annuncia Sept, la seconda fila realizza 32 punti l'impiegato annuncia "Deux". Vince la seconda fila quella del "Rouge" poiché il punteggio è minore. La prima carta della prima fila è un 10 di Cuori quindi rossa, vince il Couleur perché è dello stesso colore della fila vincente. Il "Tailleur" annuncerà "Rouge gagne et Couleur".

La prima fila raggiunge 31 punti, l'impiegato annuncia "Un", la seconda fila 37 punti e l'impiegato annuncia "Sept", vince il Noir, la prima carta della prima fila è nera, pertanto vince il Couleur. L'impiegato annuncerà: "Rouge perd, la Couleur gagne".

Quando le due file realizzano lo stesso punteggio la mano è dichiarata nulla. L'impiegato annuncerà i due valori uguali accompagnando il secondo con la parola "Après". I clienti avranno la possibilità di ritirare, spostare o variare la loro puntata.

Nel caso in cui la somma raggiunta in entrambe le file sia 31 (Un Après) le puntate perdono la metà del loro valore e sono imprigionate negli appositi spazi (il limite massimo degli Après è di tre consecutivi, al quarto Après l'importo rimasto ancora in gioco sarà diviso).

A ogni "31 Après" il giocatore ha la possibilità di dividere con il banco la propria puntata (l'altra sarà incamerata), lasciarla dove si trova o farla spostare, sempre però vincolata, in un'altra combinazione dove giocherà per la mano successiva. Nel caso si verifichi un solo "31 Après" la puntata (en prison) potrà essere ritirata solo se la mano successiva risulterà vincente, mentre, alla presenza di più "31 Après" consecutivi, per poter esser liberata, dovrà vincere tante volte quante sono stati i "31 Après".

CASINÒ DI VENEZIA

VITTORIOSA - MALTA

A ogni mano della taglia, per evitare di perdere la metà della "mise" con l'uscita del "31 Après" i giocatori possono "assicurare il loro gioco" (assurer leur en jeux) pagando al banco l'1% del valore delle puntate non in "prigione". L'impiegato evidenzierà l'importo assicurato posizionando sulle "fiches" corrispondenti un apposito "marcatore" (assurer).

Per essere veloci come il "Payeur" si deve osservare la prima carta della fila superiore: se è nera la sorte del Rosso si abbina all'Inverso se è rossa al Colore.

La "taglia" è formata normalmente da ventotto o ventinove mani.

Per la determinazione del punto, la carta valida è sempre quella che l'impiegato prende per prima. Se l'impiegato dovesse prendere più carte, queste saranno messe in gioco partendo da quella superiore.

La carta che all'interno della miscelatrice fa vedere il proprio valore è valida in ogni caso e concorre alla formazione del "Punto". Se nella stessa mano o in quelle successive una o più carte mostrano ancora il loro valore, si procederà fino alla terza mano anche non consecutiva dopo di che la taglia sarà sospesa e le carte rimescolate.

Le carte cadute a terra o nella "Sibilla" (contenitore nel quale sono introdotte le carte già utilizzate nella taglia) vengono annullate.

Al tavolo può sedere solo chi gioca.

Le puntate minime e massime sono evidenziate sui singoli tavolo da gioco mediante appositi cartelli, gli importi sono strettamente vincolanti per il giocatore che non può mai superarli, neppure con l'interveneto di terzi, la vincita eccedente realizzata superando il massimo consentito non sarà pagata e la differenza della puntata sarà restituita al cliente.

La soluzione di eventuali controversie è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.

Al momento è disponibile un tavolo mini30et40, dove con il "31 Après" non ci si può assicurare e quindi si perde la metà della puntata. Le carte non vengono introdotte nello shuffle, ma in un normale sabot e la mescola viene effettuata alla fine della taglia dal croupier