

Sommario

Art. 1– DESCRIZIONE DEL GIOCO	2
Art.2 - INIZIO DELLA PARTITA	2
Art.3 – VALORI DELLE CARTE, COMBINAZIONI VINCENTI E PERDENTI.....	2
Esempi di calcolo del punteggio.....	2
L'après	3
Art.5 – TERMINE DELLE PUNTATE	3
Art.6 – CARTE ESTRATTE PER ERRORE.....	3
Art. 7 - DIVIETO DI COMPENSAZIONE DI PAGAMENTI	3
Art. 8 .CONTESTAZIONI, MODIFICHE ED INTEGRAZIONI	3

Stato	Funzione	Firma
Redatto	Carlo Spelta
Approvato	Carlo Spelta

REV.	DATA	OBIETTIVO DELLA REVISIONE
1	Novembre 2017	Prima emissione.

ART. 1– DESCRIZIONE DEL GIOCO

Il Trente et quarante 2.0, che **costituisce una variante moderna del Trente et Quarante**, si gioca con sei mazzi di 52 carte, (six jeux), cuori, quadri, fiori, picche. L'asso vale un punto, le figure dieci punti, le altre carte il loro valore nominale. Il gioco ha quattro combinazioni : rosso (rouge), nero (noir) , colore (couleur) , inverso (inverse), che vengono pagate alla pari.

ART.2 - INIZIO DELLA PARTITA

Le carte vengono controllate alla presenza di almeno un giocatore e/o un ispettore. Il tailleur dopo averle accuratamente stese, mazzo per mazzo, e controllate annuncerà “ le sixaine est complète” e provvederà a mescolarle. Quando i mazzi saranno riuniti il tailleur si rivolgerà ai giocatori dicendo : “messieurs la coupe”. Le carte dopo il taglio verranno introdotte nel sabot eseguendo la stessa procedura usata per il taglio del black jack quindi tagliando almeno un mazzo.

Il gioco inizia dopo aver annullato le prime cinque carte annunciando “messieurs les cinq cartes”. 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 od effettuare puntate.

Al tavolo possono prendere posto solo i giocatori.

ART.3 – VALORI DELLE CARTE, COMBINAZIONI VINCENTI E PERDENTI

Le carte hanno il seguente valore: l'asso vale 1 punto, le figure 10 punti , le altre carte il valore nominale.

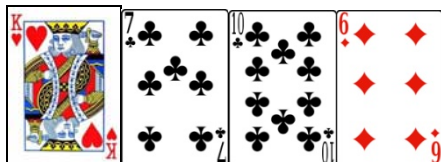
Le carte vengono allineate su una fila, posizionandole di seguito una dopo l'altra, da sinistra verso destra fino al raggiungimento del punto che non dovrà essere inferiore al 30 ne' superiore al 40. Si gioca su quattro diverse combinazioni e ogni mano due saranno vincenti e due perdenti.

Il colore dell'ultima carta determinerà il “colore” vincente , rosso o nero.

Quando il colore dell'ultima carta estratta è lo stesso della prima, allora la combinazione “ colore” sarà vincente; se saranno di colori diverse la combinazione “inverso” sarà vincente.

Quando tra le prime tre carte compare un asso di picche le scommesse vincenti saranno pagate al 50% del loro valore, analogamente a quanto avviene nella modalità tradizionale del Trente et Quarante quando si verifica il cosiddetto 31 Après, ossia nel caso in cui la somma di entrambe le file sia 31, con quello che ne consegue (dimezzamento del valore delle puntate, che vengono “imprigionate”).

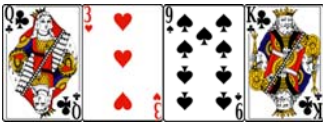
ESEMPI DI CALCOLO DEL PUNTEGGIO



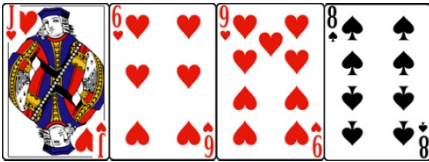
$10+7+10+6=33$ Rouge gagne et couleur.



$10+10+5+10=35$ rouge gagne, la couleur perd.

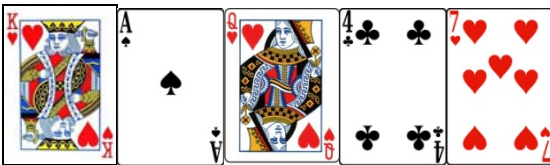


$10+3+9+10=32$ rouge perd, la couleur gagne.



$10+6+9+8=33$ rouge perd et couleur.

L'APRÈS



$10+1+10+4+7=32$ rouge gagne et couleur après.

Poiché è presente l'asso di picche nelle prime tre carte il tailleur annuncerà : rouge gagne et couleur **après** e provvederà a pagare le puntate vincenti il 50 % del loro valore.

ART.5 – TERMINE DELLE PUNTATE

Dal momento in cui viene esposta la prima carta non è più possibile modificare in alcun modo le puntate presenti sul tappeto o aggiungerne delle nuove.

ART.6 – CARTE ESTRATTE PER ERRORE

Se nell'estrarre le carte dovesse uscire più di una carta, la decisione dell'ordine per la determinazione del punto sarà decisa dall'impiegato a suo insindacabile giudizio. Se uno o più carte all'interno del sabot dovessero mostrare il loro valore sono valide in ogni caso e concorreranno alla formazione del punto sino ad un massimo di due colpi, dopo di che si dovranno rifare immediatamente le carte.

ART. 7 - DIVIETO DI COMPENSAZIONE DI PAGAMENTI

E' assolutamente vietato pagare puntate vincenti con puntate perdenti.

ART. 8 .CONTESTAZIONI, MODIFICHE ED INTEGRAZIONI

I casi non contemplati dal presente regolamento che siano causa di contestazione da parte dei clienti saranno regolati con decisione inappellabile della Direzione.

Eventuali modifiche e/o integrazione al presente regolamento potranno essere apportate in qualunque momento da Casino S.p.A.