

COMUNE DI CAMPIONE D'ITALIA

REGOLAMENTO DI GIOCO

DEL

TRENTE ET QUARANTE

(al Casino' Municipale di Campione d'Italia)

**adottato con delib. C.C. n. 81 del 29.11.1993
approvata dal CRC con atto n. 12 in data 4.1.1994**

REGOLAMENTO DEL TRENTE ET QUARANTE

Art. 1

Il gioco del Trente et Quarante si gioca con sei mazzi di 52 carte che vengono, dall'impiegato "tailleur", spaccettate e distese sul tavolo, mazzo per mazzo, con figura visibile, nell'ordine stabilito dal fabbricante onde permettere ogni verifica.

Al termine di queste operazioni il "tailleur" annuncia : "le sixsain est complet".

In seguito le carte vengono mescolate dagli impiegati alla presenza di almeno un giocatore; quando i mazzi sono stati mescolati e riuniti il tailleur si rivolge ai giocatori dicendo : " Messieurs la coupe".

Le carte tagliate vengono appoggiate allo zoccolo, le prime cinque vengono annullate (bruciate) deponendole coperte nel panier.

Quindi tramite una mascherina il tailleur prende, dall'insieme delle carte, un mazzetto che impugna nella mano sinistra, avendo cura, in tale posizione, di non mostrarne mai il valore e dice : "Messieurs, faites vos jeux" e poco dopo: Les jeux son fait ? Rien ne va plus".

Art. 2

Il gioco si svolge su quattro combinazioni semplici contrapposte a due a due: ROSSO e NERO, COLORE e INVERSO che danno, in caso favorevole, una vincita pari alla puntata.

Art. 3

L'impiegato addetto (tailleur) dispone, una di seguito all'altra, le carte su due file: la prima fila di carte determina il punto del NERO, la seconda quello del ROSSO.

Le figure valgono 10 punti, l'asso un punto, le altre carte il loro valore.

Il totale dei punti di ogni riga deve essere compreso tra il 30 e il 40, cioè bisogna che superi 30 e non oltrepassi 40. Vince la riga di carte che ha il punto minore, e cioè il piu' vicino al 30.

Art. 4

La determinazione delle due altre combinazioni, COLORE e INVERSO é decisa nel modo seguente : se la prima carta della prima riga é del colore vincente, vince COLORE; se la carta é di colore diverso dal colore vincente, vince l'INVERSO.

Art. 5

Quando la somma dei punti delle due file di carte é uguale, il colpo é considerato nullo, cioé non produce alcun effetto. Se tale somma é, per ambedue le file, uguale a 31, le puntate vengono messe "in prigione". In tal caso valgono le regole relative allo "zero" nel gioco della ruolette.

Perdono la metà del valore in caso di ritiro da parte del giocatore e possono, a sua richiesta, essere spostate dall'impiegato, sempre in prigione, su altre combinazioni.

Art. 6

I giocatori possono assicurarsi contro l'eventualità del 31 pari mediante il versamento dell'1% su un minimo di puntata di frs. 500 (e multipli) per combinazione.

Art. 7

Dal momento in cui viene esposta la prima carta non é piu' possibile modificare in alcun modo le puntate presenti sul tappeto né soprattutto aggiungerne delle nuove.

Art. 8

E' fatto divieto all'impiegato di pagare puntate con il resto prodotto da altre poste comunque vincenti.

Art. 9

Quando l'ultima taglia termina con 31 pari, le puntate non vanno messe "in prigione", ma si deve subito procedere alla loro divisione.

Art. 10

Per quanto non contemplato dal presente regolamento, valgono le norme generali di carattere cautelativo previste dal regolamento della ruolette.

Art. 11

Eventuali modifiche e/o integrazioni al presente regolamento potranno essere apportate in qualunque momento dall'Amministrazione Comunale di Campione d'Italia.