

# PUNTO BANCO

Come si gioca



CASINO  
DI VENEZIA

SINCE  
1638



## PUNTO BANCO

Il *Punto Banco* è una delle tre varianti del *Baccarà*. Si differenzia dal *Tout va* e dallo *Chemin de Fer* perché la Casa da Gioco tiene il banco e copre tutte le puntate.

Il Punto Banco tradizionale (*large variant*) può ospitare due *dealer* e fino a quindici giocatori, mentre al tavolo del Midi Punto Banco, dalla forma di semicerchio simile a quello del *Black Jack*, siedono un banchiere e un numero di giocatori che varia da sette (Mini Punto Banco) a nove. Le carte da 1 (asso) a 9 mantengono il valore, le Figure (fante, donna, re) e i Dieci si annullano. Il punteggio della mano si ottiene sommando le carte ed eliminando, quando possibile, la decina (es.  $8+6=14=4$ ). Il massimo realizzabile è "9 di battuta" (raggiunto con le prime due carte), il più basso è "0". Vince il punteggio più alto.

Ogni giocatore ha a disposizione tre diverse possibilità di scommessa: "Punto", "Banco", "Egalité" (pareggio).

I pagamenti sono alla pari, a eccezione della combinazione "Egalité", pagata 8 a 1. La Casa da Gioco trattiene come "cagnotte" (tassa) il 5% delle vincite sulle puntate al "Banco".

Il banchiere, che conduce la "partita", distribuisce le carte, ritira i gettoni perdenti e paga quelli vincenti. Per la determinazione dei punteggi a ogni mano estrae dal "sabot", una di seguito all'altra, quattro carte scoperte assegnando la prima e la terza al "Punto", la seconda e la quarta al "Banco".

Leggendo il valore delle prime due carte si ferma o attribuisce ancora una carta al "Punto" rispettando la "tabella dei tiraggi", *tableau de tirage*, che riporta la regola di gioco da seguire per il Punto e per il Banco; successivamente, facendo sempre riferimento alla medesima tabella, termina la mano o serve la terza carta anche per la combinazione "Banco".

I punteggi di Otto e Nove, raggiunti con le prime due carte, danno il "diritto di battuta" (espressione usata allo Chemin de Fer per "scoprire

le carte") sia al Punto che al Banco. Queste combinazioni chiudono la mano escludendo la possibilità di effettuare eventuali "tiraggi".

Il Punto deve attenersi alla regola che impone la terza carta quando le prime due formano una combinazione pari a 0, 1, 2, 3, 4 e 5, obbliga a restare quando raggiungono un punteggio di 6 o 7, e abbattere con 8 o 9.

Il Banco esercita il diritto di battuta con 8 o 9, prende la terza carta con 0, 1 e 2, resta sempre con 7.

Con un punteggio di 3, 4, 5 e 6 deve rispettare la tabella dei tiraggi.

### Punto

con punteggio pari a:

0, 1, 2, 3, 4, 5	tira carta
6, 7	non tira carta
8, 9	non tira carta e dichiara la "battuta": impedisce così al Banco di variare il proprio punteggio

### Banco

con punteggio pari a:

0, 1, 2	tira carta sempre salvo dichiarazione di "battuta"
8, 9	non tira carta e dichiara la "battuta"

	tira carta	non tira carta
	se al Punto è stato assegnato:	se al Punto è stato assegnato:
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10	8
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	1, 8, 9, 10
5	4, 5, 6, 7	1, 2, 3, 8, 9, 10
6	6, 7	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10

Eventuali errori rilevati durante lo svolgimento della mano verranno corretti ricostruendo il colpo secondo la regola.