

CHEMIN DE FER

Come si gioca



Casinó Municipale di Venezia
www.casinovenetia.it

Ca' Vendramin Calergi
Il salotto dei giochi classici
Cannaregio 2040 - 30121 Venezia
tel +39 041 529 7111

Ca' Noghera
Il meglio dei giochi americani
via Paliaga 4/8, 30173 Tessera (VE)
tel +39 041 269 5888



**CASINO
DI VENEZIA**



INDICE

Chemin de Fer	2
Il tavolo da gioco	3
Il Gioco	4
Le carte da gioco	5
Gioco alla "Regola"	10
Regole generali	12



CHEMIN DE FER

Lo *Chemin de Fer* è il più classico e affascinante gioco di carte. Bello, magico, coinvolgente, appassiona da sempre i più grandi giocatori di tutto il mondo.

Sembra che le sue origini risalgano all'epoca medievale, quando un gioco chiamato "Baccarà" veniva praticato con i tarocchi, considerati magici, tanto da essere decorati da illustri artisti e usati come strumenti di divinazione.

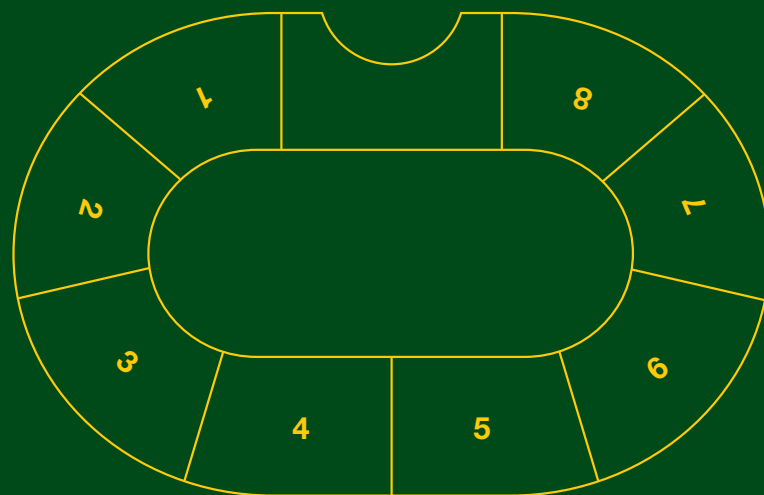
Nei primi anni del Cinquecento arrivò in Francia dove, prima di essere introdotto nei casinò, rimase per lungo tempo un gioco esclusivo riservato alla nobiltà.

Il nome deriva dal particolare disegno rappresentato sul "panno verde" che ricorda le rotaie e dalla forma del *sabot* (contenitore utilizzato per la distribuzione delle carte) simile a una piccola locomotiva che si muove da un giocatore all'altro: "Chemin de Fer", ferrovia in francese.

Il Casinò di Venezia ospita nelle sale più riservate della rinascimentale Ca' Vendramin Calergi una serie di grandi appuntamenti con gare e tornei dai premi prestigiosi.

Il tavolo da gioco

La table de jeu



IL GIOCO

Il tavolo si presenta di forma ovale, il tracciato delimita nove postazioni, quelle per i giocatori sono otto, numerate in ordine crescente, la rimanente è caratterizzata da una leggera rientranza sul bordo ed è riservata al Capo Partita.

Al centro del tavolo si trovano tre piccole aperture: in quella principale, di dimensione maggiore chiamata "sibilla", vengono introdotte le carte che sono annullate alla fine di ogni "colpo", mentre nelle due più piccole, collocate alla destra e alla sinistra della "sibilla", vengono inserite le mance. Alla destra del Capo Partita è posizionata una quarta fessura nella quale sono collocate le fiches che, come vedremo, costituiscono il pagamento della tassa che spetta alla Casa da Gioco.

Vicino al tavolo è sempre presente un impiegato chiamato "Changeur", egli ha il compito di collaborare con il Capo Partita intervenendo sul cambio dei gettoni e banconote. Per la sua mansione utilizza una dotazione di gettoni della Casa da Gioco.

Il gioco si svolge con l'impiego di sei mazzi di cinquantadue carte (*six jeux de 52 cartes*): tre hanno il dorso di un colore e tre di un altro. In totale le carte sono 312.



Le carte da gioco
Les cartes à jouer



Lo scopo del gioco è di raggiungere il punto più alto (9) o avvicinarsi il più possibile, sommando i valori delle due o tre carte assegnate.

Il punteggio più basso è zero (Baccarà). Gli assi valgono un punto, le figure e i 10 zero punti, mentre le altre carte mantengono il loro valore nominale. Il risultato finale si ottiene sommando il valore di ogni carta togliendo la decina quando possibile ($8 + 7 = 15 - 10 = 5$).

La partita si svolge esclusivamente tra i giocatori (*joueurs*), mentre il compito del Capo Partita (*croupier*) è quello di condurla, far rispettare le regole e prelevare la tassa del 5% (*cagnotte*), a favore della Casa da Gioco, sul solo importo che il banchiere (*le banquier*) vince di volta in volta.

La partita può incominciare quando al tavolo sono seduti almeno sei giocatori su otto posti disponibili, chi desidera occupare un posto ha l'obbligo di farne richiesta al Commissario di Gioco. Possono partecipare anche giocatori in piedi, nei limiti previsti dal regolamento, in particolare dovranno effettuare le puntate esclusivamente davanti a loro e non potranno seguire le mani cambiando posizione.

Inizia la mano il giocatore seduto alla postazione n. 1 (banchiere) il quale scommette una somma pari almeno

al minimo del tavolo stabilito dal Commissario di Gioco. Se vince, il banchiere continua. Per rimanere in gioco è però obbligato a mettere in palio tutta la posta (puntata e vincita). La mano passa dal banchiere al giocatore successivo (da sinistra a destra) quando si verifica una combinazione perdente per il banco (*la banque*), oppure quando il banchiere si ritira dopo aver terminato almeno un colpo valido (dare seguito). Una mano è l'insieme di uno o più colpi.

Ad ogni colpo il banchiere sfila dal *sabot* quattro carte: la prima e la terza sono per la "punta" (*le ponte*), giocatore che si confronta con il banchiere, la seconda e la quarta per il banchiere. Conclusa la distribuzione delle carte la "punta", guardando le sue senza farle vedere, deve dichiarare il gioco per prima chiamando "carta" se vuole la terza carta, "no" se non la vuole (*carte ou pas de carte*) oppure evidenziare la "battuta" (*abatage*): mostrare il punteggio di 8 o 9 realizzato con le prime due carte. La battuta preclude all'avversario la possibilità di variare il suo punteggio.

Il banchiere, dopo che la "punta" ha manifestato il proprio gioco, scopre le sue carte e solo in questo momento assegna l'eventuale carta o la prende rispettando lo svolgimento del gioco. Vince il giocatore che con la somma complessiva delle proprie carte si avvicina di più, o raggiunge, il punteggio di 9.

Se si verifica la parità tra banchiere e punta il colpo è considerato nullo (*égalité - le coup est nul*).

Nel caso di combinazione perdente, “la punta” ha la possibilità di rimanere ancora in gioco e chiamare nuovamente “banco” (*banco suivi*) escludendo dal colpo gli altri giocatori.

Nel gioco vi sono tre puntate consuete:

- **Banco solo**
La punta gioca da sola contro il banchiere
- **Banco con il tavolo**
Il giocatore alla punta scommette metà della somma del banchiere
- **Puntate di singoli giocatori**
Concorrono assieme fino alla copertura del banco senza superarlo. In questo caso le carte della punta sono assegnate al giocatore che ha scommesso la cifra maggiore

Il giocatore che vuole partecipare alla mano deve porre la puntata davanti alla propria casella oltre la linea di divisione; quella posta sopra la linea vale la metà del proprio valore, salvo diversa dichiarazione del giocatore. Le puntate dei giocatori in piedi hanno lo stesso valore di quelle effettuate dai giocatori seduti.

GIOCO ALLA “REGOLA”

10

I giocatori sono liberi di attenersi o no alla tabella di seguito riportata detta “Regola”. Coloro che intendono attenersi alla tabella della Regola hanno l’obbligo di dichiararlo al Capo Partita, che a sua volta informerà tutti gli altri giocatori.

Il Capo Partita deve sempre evidenziare coloro che giocano alla “Regola”, poiché in caso di errori il cliente è tutelato dal regolamento: i colpi non conformi sono ricostruiti dall’impiegato in base alla Regola stessa.

11

LE TABLEAU DE TIRAGE

Il Banchiere

AVENDO	TIRA SEMPRE	TIRA SE ASSEGNA	NON TIRA SE ASSEGNA	A VOLONTÀ SE ASSEGNA	DICHIARA BATTUTA	NON TIRA
0 - 1 - 2	•					
3		1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 10	8	9		
4		2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7	1 - 8 - 9 - 10			
5		5 - 6 - 7	1 - 2 - 3 - 8 - 9 - 10	4		
6		6 - 7	1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 8 - 9 - 10			
7						•
8 - 9					•	

La Punta

AVENDO	TIRA SEMPRE	NON TIRA	SCOPRE E DICHIARA BATTUTA
0 - 1 - 2 - 3 - 4	•		
5 - 6 - 7		•	
8 - 9			•

REGOLE GENERALI

- Il Commissario si riserva il diritto di formare i tavoli “a sua discrezione”, assegnando il posto ai giocatori prenotati.
- Non si possono occupare più posti allo stesso tavolo o a più tavoli.
- Nel Grande Tavolo i posti riservati ai giocatori sono nove.
- Soltanto l'impiegato chiude il gioco con la consueta frase: “*Rien ne va plus*”, le puntate fatte in tempo non potranno essere modificate, dovranno essere individuali e saranno ritenute valide solamente se effettuate con gettoni della Casa da Gioco o con valuta in Euro. Le puntate giocate dopo il “*Rien ne va plus*” non sono accettate.
- Quando il banchiere passa la mano, l'impiegato offre il seguito “all'altezza” (per l'intero importo del banco) ai giocatori seduti al tavolo partendo da quello seduto alla destra del banchiere uscente. Se non viene assegnato, viene offerto a tutti gli altri giocatori in piedi e sarà aggiudicato a chi “parla per primo”.
- Se la mano non è presa “all'altezza” viene posta “all'asta” e attribuita al miglior offerente senza distinzione fra chi gioca al tavolo seduto o in piedi. Se però l'offerta fra più giocatori ha lo

stesso importo, viene preferito quello seduto.

- Le carte, che all'interno del *sabot* mostrano il loro valore, sono annullate; in nessun caso la carta staccata dal sabot può essere rimessa al suo interno, è rigorosamente vietato guardare le carte mentre si sfilano dal sabot.
- I giocatori seduti ai tavoli da gioco e quelli che assistono sono tenuti a non conversare o commentare ad alta voce lo svolgimento della partita.
- Le puntate e le vincite non riscosse sono ritirate dal Commissario e depositate conformemente alle disposizioni della Direzione Giochi.
- Il Commissario di Gioco ha la possibilità di modificare il minimo del tavolo anche nel corso della partita avvisando verbalmente i giocatori.
- È facoltà della Direzione sospendere la partita in qualsiasi momento della giornata.
- La soluzione di eventuali controversie è demandata alla decisione inappellabile della Direzione Giochi.