

# TRENTE ET QUARANTE

Come si gioca



CASINO  
DI VENEZIA



## INDICE

Trente et Quarante	2
Il tavolo da gioco	3
Il Gioco	4
Le carte da gioco	5
Combinazioni vincenti	7
Gli Après	12
Regole generali	14



## TRENTE ET QUARANTE

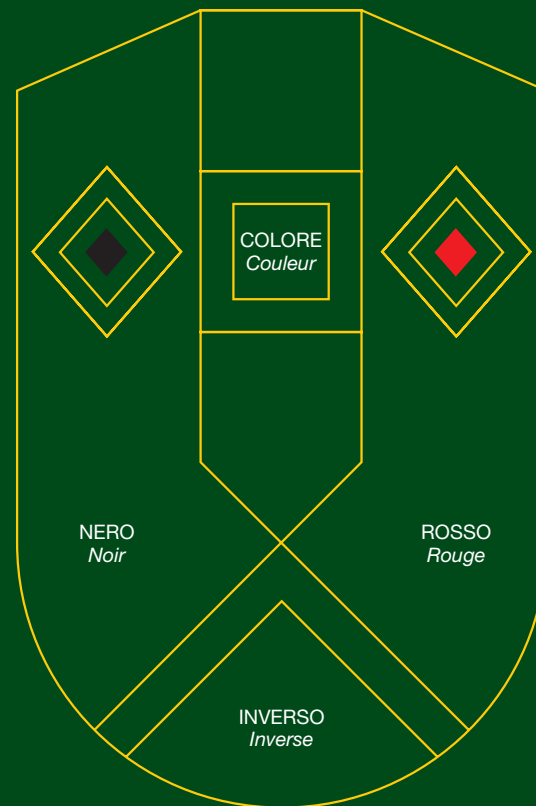
Il Trente et Quarante è uno fra i giochi di carte più antichi e originali. Per consuetudine e per le particolari caratteristiche trova la sua naturale collocazione solo nei Casinó tradizionali più esclusivi.

La partita si svolge tra il banco, che rappresenta il Casinó, e i giocatori. Le puntate possono essere effettuate su quattro combinazioni (*chances*): Rosso, Nero, Colore e Inverso. La combinazione vincente tra Rosso e Nero è determinata dal punteggio più basso, compreso tra 31 e 40, ottenuto sommando i valori delle carte stese su due file, mentre tra Colore e Inverso è definita dal colore del seme della prima carta estratta. Il pagamento è alla pari.

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 figure 10 punti, le altre il loro valore nominale.

## Il tavolo da gioco

*La table de jeu*



## IL GIOCO

Il tavolo (*la table de jeu*) ha dimensioni simili a quelle della Roulette Francese, la forma è 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.

Il Capo Tavolo (*Chef de Table*) è responsabile del tavolo: egli ha il compito di sovrintendere le attività di gioco garantendo il rispetto dei regolamenti, mentre i due impiegati (*croupiers*), seduti di fronte tra loro, uno a destra (*tailleur*) e l'altro a sinistra (*payeur*) dello *Chef*, hanno l'incarico di condurre la partita eseguendo tutte le operazioni necessarie al suo regolare svolgimento.

Le carte, dopo essere state accuratamente mescolate a mano, vengono introdotte dal *tailleur* in una miscelatrice automatica (*shuffle*) che provvede, in maniera autonoma, a mescolarle a sua volta e a prepararle per essere estratte.

Un tempo le procedure erano manuali e seguivano un “rituale” rigoroso: stesura, controllo e preparazione della *sixain*, la *coupe* (taglio per dividerla in due mazzi) richiesta alle signore più affascinanti ed eleganti fra quelle presenti al tavolo e, per finire, la scenografica distribuzione delle carte sul tappeto per la lettura dei punteggi.



**Le carte da gioco**  
*Les cartes à Jouer*



Per le particolarità del gioco e per le notevoli somme giocate al Trente et Quarante sono sempre designati i croupiers più esperti.

Il gioco inizia quando, dopo l'annullamento delle prime cinque carte "*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 o effettuare alcuna puntata.

Per la determinazione del "punto" il *tailleur* estrae e scopre le carte una alla volta, sommando 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*.

Ogni fila deve raggiungere un punteggio che deve essere compreso tra 31 e 40. Quando l'impiegato, nella formazione della prima, supera il 30, interrompe la stesura e annuncia la somma ottenuta dichiarando solo le unità, compone quindi la fila inferiore rispettando la stessa procedura. Vince la fila che realizza il punteggio minore.

Il colore del seme della prima carta della fila superiore determina la combinazione vincente tra *Couleur* o *Inverse*:

vince *Couleur* se corrisponde a quello della fila vincente, se non è uguale, vince *Inverse*.

Il *tailleur* annuncerà rigorosamente in francese le due chances vincenti o perdenti (una vince e l'altra perde tra Rosso e Nero, Colore e Inverso) dichiarando sempre la sorte del *Rouge* e del *Couleur* con i loro possibili abbinamenti.

## COMBINAZIONI VINCENTI

---

<b>ROUGE GAGNE ET COULEUR</b>	ROSSO COLORE
-----------------------------------	--------------

---

<b>ROUGE GAGNE, LA COULEUR PERD</b>	ROSSO INVERSO
---	---------------

---

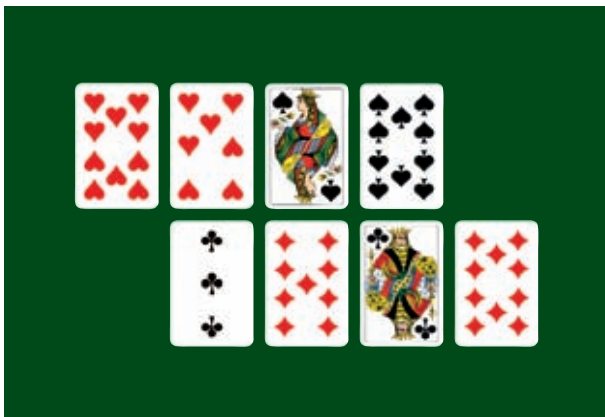
<b>ROUGE PERD, LA COULEUR GAGNE</b>	NERO COLORE
---	-------------

---

<b>ROUGE PERD ET COULEUR</b>	NERO INVERSO
----------------------------------	--------------

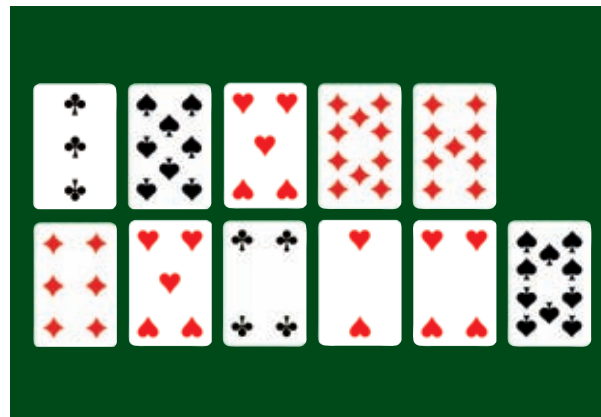
---

## ROUGE GAGNE ET COULEUR



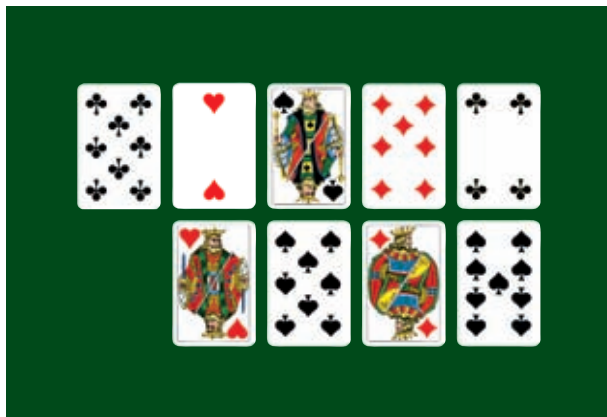
La prima fila raggiunge 37 punti, l'impiegato annuncia "*Sept*", la seconda fila realizza 32 punti l'impiegato annuncia "*Deux*". Vince la seconda fila, quella del *Rouge*, poiché il punteggio è minore. La prima carta della prima fila è un 10 di Cuori quindi rossa, vince *Couleur* perché ha lo stesso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

## ROUGE GAGNE, LA COULEUR PERD



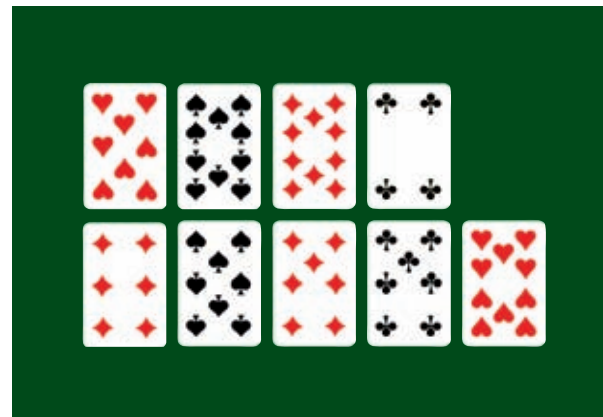
La prima fila raggiunge 35 punti, l'impiegato annuncia "*Cinq*", la seconda fila 31 punti, l'impiegato annuncia "*Un*". Vince *Rouge*, la prima carta della prima fila è nera, perde *Couleur*. L'impiegato annuncerà: "*Rouge gagne, la Couleur perd*".

# ROUGE PERD, LA COULEUR GAGNE



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

# ROUGE PERD ET COULEUR



La prima fila raggiunge 32 punti, l'impiegato annuncia "Deux", la seconda fila 38 punti, l'impiegato annuncia "Huit". Vince Noir, la prima carta della prima fila è rossa, vince *Inverse*. L'impiegato annuncerà: "Rouge perd et Couleur".

## GLI APRÈS

### APRÈS

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.

### 31 APRÈS

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.

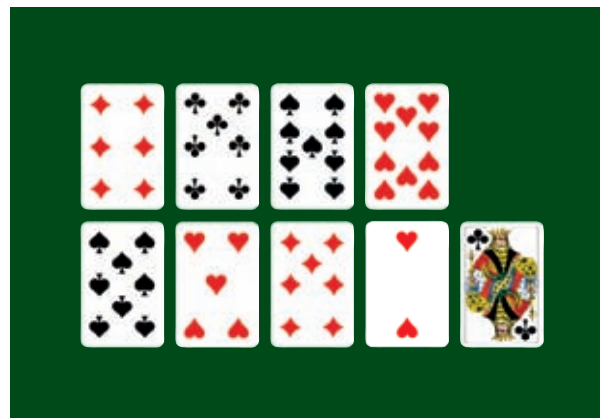
Ad ogni "31 Après" il giocatore ha la possibilità di dividere con il banco la propria puntata (*à partager*), lasciarla dove si trova o farla spostare, sempre però vincolata, in un'altra combinazione dove giocherà per la mano successiva.

Nel caso si verifichi un solo "31 Après" la puntata (*en prison*) potrà essere ritirata solo se la mano successiva risulterà vincente, mentre, in presenza di più "31 Après" consecutivi, per poter essere liberata, dovrà vincere tante volte quante sono stati i "31 Après". Il limite massimo degli Après consecutivi è di tre volte, al quarto Après l'importo rimasto ancora in gioco sarà diviso.

Ad ogni mano della taglia, per evitare di perdere la metà della *mise* con il "31 Après" i giocatori possono "assicurare" le

puntate non in "prigione" (*assurer leurs enjeux*) pagando al banco l'1% del loro valore. L'impiegato evidenzierà l'importo assicurato posizionando sulle *fiches* corrispondenti un apposito "marcatore" (*assurer*).

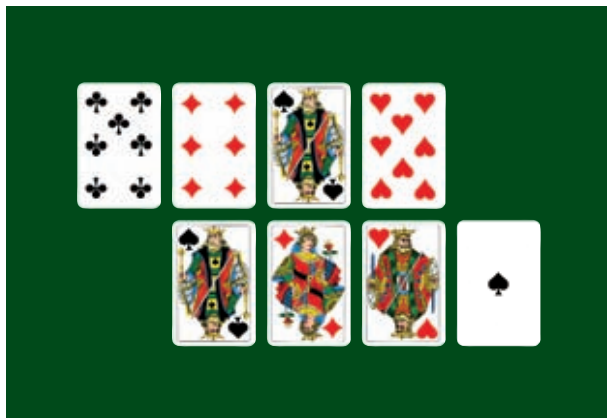
### APRÈS



La prima fila raggiunge 32 punti, l'impiegato annuncia *"Deux"*, la seconda fila 32 punti, l'impiegato annuncerà: *"Deux Après"* (La mano è pari).



### 31 APRÈS



La prima fila raggiunge 31 punti, l'impiegato annuncia "Un", la seconda fila 31 punti, l'impiegato dichiarerà: "Un Après" (Le puntate vengono "imprigionate").

### REGOLE GENERALI

- Il Casinò di Venezia, per tradizione, permette ai giocatori di ritirare le proprie puntate per l'intero valore nel caso in cui, dopo il primo "31 Après", la "taglia" finisca senza che siano rimaste delle carte nella miscelatrice (senza resto).
- 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.

• 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.

• Se una o più carte, all'interno della miscelatrice, mostrano il loro valore sono valide in ogni caso e concorrono alla formazione del punto. Se nelle mani successive una o più carte mostrano ancora il loro valore, si procederà fino al completamento della terza mano, anche non consecutiva, con le carte scoperte, al termine la taglia sarà sospesa e le carte rimescolate.

• Le carte cadute a terra o nella "Sibilla" (contenitore circolare 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 tavoli da gioco mediante appositi cartelli, gli importi sono strettamente vincolanti per il giocatore: non può mai superarli, neppure con l'intervento 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.