TRENTE ET QUARANTE

È probabilmente il più antico dei giochi di carte.

Si gioca con 6 mazzi di 52 carte (sixain) che vengono spacchettate e distese sul tavolo dall'impiegato (tailleur), mazzo per mazzo, con figura visibile onde permettere ogni verifica. Dopo che i mazzi sono stati mescolati, le carte vengono fatte tagliare da un cliente (*Messieurs, la coupe*).

Le carte tagliate vengono appoggiate sullo zoccolo, le prime 5 vengono scartate (bruciate) e deposte coperte nel paniere. La formula *Messieurs, faites vos jeux* dà inizio alle puntate, che vengono effettuate collocando la posta nei quattro campi disegnati sul tappeto e corrispondenti alle quattro combinazioni.
Il gioco si svolge su quattro combinazioni semplici contrapposte due a due:
Rosso/Nero e Colore/Inverso.

La vincita è pagata una volta la posta. L'impiegato 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 1 punto, le altre carte il loro valore. Il totale dei punti di ogni riga deve essere compreso tra il 30 e il 40. Vince la riga di carte che ha il punto minore, e cioè il più vicino al 30.

La determinazione delle altre due combinazioni, Colore/Inverso, è decisa nel modo seguente:
- se la prima carta della prima riga è del colore vincente, vince *Colore*;
- se la carta è di colore diverso dal colore vincente, vince *Inverso*.

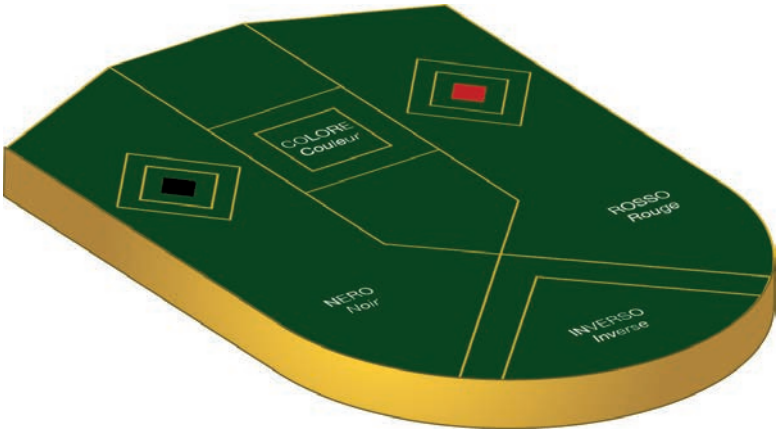
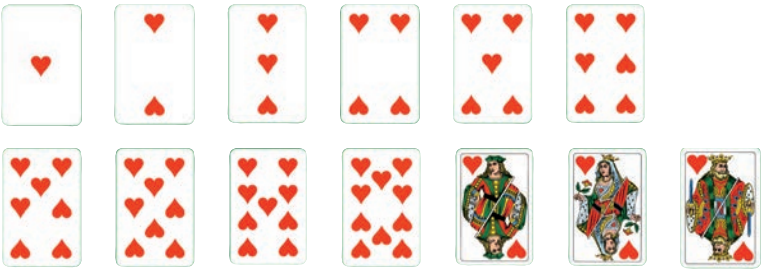
Quando la somma dei punti delle due file è uguale, il colpo è considerato nullo, cioè non produce alcun effetto. Se tale somma è, per ambedue le file, uguale a 31, le puntate vengono messe in prigione. In tal caso valgono le regole relative allo zero nel gioco della roulette.

Le puntate 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.

I giocatori possono assicurarsi contro l'eventualità del 31 pari, mediante il versamento dell'uno per cento su un minimo di 500 CHF (e multipli) per combinazione.

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

Il tavolo



Le carte