



Regole dello Chemin de fer

Il mazzo di carte

Si gioca con 6 mazzi di carte francesi di 52 carte (senza jolly) per un totale di 312 carte.

Preparazione del mazzo – ultimo colpo della “taglia”

Il mazzo viene mischiato automaticamente e posto nel “sabot” (contenitore utilizzato per la distribuzione delle carte). Il mazzo completo, mischiato, viene detto “taglia”.

Una volta sfilata la duecentesima carta dal sabot si gioca l'ultimo colpo della taglia, dopodichè le carte saranno rimischiare.

Si gioca in senso antiorario.

I giocatori che partecipano alla partita

La partita ha inizio quando viene raggiunto il numero minimo di giocatori previsto dalle specifiche regole del tavolo e viene interrotta, in qualsiasi momento, nel caso i giocatori seduti diminuissero oltre tale limite.

Introduzione allo svolgimento del gioco – terminologia base

In questo paragrafo daremo una breve descrizione del gioco per illustrarne gli aspetti fondamentali e la terminologia base usata.

Un *banchiere* decide l'importo del banco (“*posta*”) che rappresenta la massima puntata iniziale che gli altri giocatori (“*puntatori*”), nel loro insieme, possono piazzare.

Il banchiere gioca un “colpo” contro uno o più puntatori. Se il banchiere vince, le puntate vengono aggiunte alla posta, se perde paga i puntatori prelevando le puntate dalla posta che, quindi, diminuisce o si azzerava.

In ogni colpo la posta residua rappresenta la massima puntata che i puntatori nel loro insieme, possono piazzare.

Il banco termina quando la posta si azzerava o quando il banchiere decide di passare incassando la posta residua.

Svolgimento del gioco

Priorità “per la mano”

L'ordine di priorità *per la mano* è il seguente.

Tra i giocatori seduti ha la priorità il primo giocatore alla destra del banchiere, poi il secondo e così via in senso antiorario.

Questa regola ha un'unica eccezione.

Nel caso un giocatore abbia coperto interamente il banco e abbia perso il colpo (“**ferito**”), alla mano successiva avrà priorità su tutti a battere il banco.

Si precisa che questa regola non si applica se il giocatore non aveva puntato l'intero banco o se il giocatore non copre l'intero banco alla mano successiva.

Designazione del banchiere

Il banchiere viene selezionato tra i giocatori seduti al tavolo che non sono in stato di sit out con le seguenti regole:

a inizio partita:

il banco spetta ad un giocatore stabilito casualmente;

durante la partita:

al termine di un giro di banco, il banco spetta al giocatore alla destra del banchiere con un'unica eccezione: se il giocatore a cui spetterebbe il banco si è appena seduto al tavolo, cioè se non ha ancora effettuato almeno una puntata, il banco passa al giocatore successivo;

alla ripresa di una partita interrotta per mancanza del numero minimo di giocatori:

- il banco spetta al primo giocatore ad essere di turno tra quelli che erano presenti al momento dell'interruzione,
- se nessun giocatore presente al momento dell'interruzione è ancora al tavolo, il banco viene stabilito come a inizio partita.

Accettazione del banco

Per accettare il banco il giocatore deve indicare l'importo della "posta". Tale importo deve essere almeno uguale all'importo minimo previsto, con un'unica eccezione: se un giocatore ha un credito residuo inferiore alla posta minima può fare il banco con tutto il credito residuo ("all in").

Obbligo a giocare il banco

Nei tornei il banco non può essere rifiutato.

Se il giocatore a cui spetterebbe il banco è in sit out o se va in sit out perché non comunica l'accettazione nel tempo massimo stabilito perde senza giocare un importo pari a banco minimo /2 o, se non avesse a disposizione tale importo, tutto il suo credito residuo. Questo importo viene suddiviso tra tutti i giocatori seduti al tavolo.

I giocatori di punta ("puntatori")

I giocatori di punta hanno diritto a "*battere il banco*" (cioè a puntare l'intero ammontare della posta). In caso di più richieste la precedenza spetta "*per la mano*".

Se nessun giocatore chiede il banco, tutti possono fare la loro puntata che deve essere almeno uguale alla puntata minima o all'intero credito se un giocatore avesse un credito residuo inferiore alla puntata minima ("all in"). La somma delle puntate non può superare il valore della posta e, siccome la puntata è libera fino al termine del tempo a disposizione, saranno valide solo le puntate fino alla copertura della posta in ordine di priorità per la mano, tutte le altre eventuali puntate saranno annullate.

Resta valido, anche se fossero state già piazzate delle puntate parziali, il diritto di qualsiasi giocatore seduto di chiedere il banco da solo o il *tavolo* (cioè *la metà dell'importo della posta*) nel qual caso il banco può essere richiesto nei seguenti modi, elencati in ordine di priorità:

- "*banco solo*": tutte le puntate parziali già piazzate vengono ritirate,
- "*banco e rispetto*": il giocatore copre il banco per la differenza, mantenendo valide tutte le puntate piazzate fino a quel momento,
- "*tavolo*": il giocatore punta la metà della posta, anche in questo caso la puntata ha priorità su altre puntate parziali,
- "*tavolo e tavolo*": un secondo giocatore punta il tavolo, annullando di fatto tutte le puntate parziali.

A parità di modalità resta valida la priorità *per la mano*.

Nel caso di più puntate le carte saranno date al giocatore che ha piazzato la puntata più alta e in caso di parità varrà la priorità per la mano.

Se un giocatore a cui spetta ricevere le carte perde questo diritto, verranno comunque a lui concessi almeno 10 secondi per ritirare la sua puntata.

Rifiuto a giocare di punta

Nei tornei, il primo giocatore di mano è obbligato a piazzare almeno la puntata minima a meno che ci siano altre puntate a seguito delle quali lui perda il diritto a giocare la carta. Questo obbligo passa di giocatore in giocatore ai successivi colpi del banco (al secondo colpo l'obbligo passa al secondo giocatore di mano ecc.).

Se un giocatore in sitout ha l'obbligo di puntare, perde senza giocare.

Punteggi

L'asso vale 1 punto, le figure e i 10 valgono zero punti e tutte le altre carte valgono il loro valore facciale.

Il punteggio di ciascun giocatore si ottiene sommando il valore delle carte e detraendo le decine.

Esempi:

$$7 + 6 + 9 = 22 - 20 = 2$$

$$10 + 5 = 15 - 10 = 5$$

$$9 + 6 + 5 = 20 = 0$$

Il massimo punteggio realizzabile è, quindi, 9.

Il minimo punteggio è zero, che viene detto "baccarà".

Il gioco della carta

Il banchiere distribuisce 2 carte al puntatore e due a se stesso, come segue:

- la prima e la terza carta vengono date al puntatore,
- la seconda e la quarta carta vengono date al banchiere.

Le carte del banchiere non possono essere viste fino a che la punta non ha comunicato la sua decisione.

La punta esamina le carte senza mostrarle agli altri giocatori e decide se:

- battere se ha 8 o 9, nel qual caso preclude la possibilità al banco di tirare una carta,
- stare,
- chiamare, ovvero chiedere un'altra carta (si può chiamare una volta sola).

Quando la punta comunica la sua decisione, il banchiere deve scoprire la sua carta ed eseguire la decisione della punta a meno che il banchiere non abbia 8 o 9. Nel qual caso il banchiere batte 8 o 9 e la punta non riceve l'eventuale carta chiamata.

Terminato il gioco della punta e, a meno che la punta non abbia battuto 8 o 9, il banchiere deve decidere se stare o chiamare.

Vince chi ha realizzato il punteggio più alto, in caso di parità ("Egalité") il colpo è nullo e le puntate possono essere variate.

In caso di vittoria della punta

- I puntatori incassano subito la vincita prelevandola dalla posta,
- il banco ha termine e passa al giocatore che si trova immediatamente alla destra del banchiere che ha appena perso.

In caso di vittoria del banco

le puntate dei giocatori vengono aggiunte alla posta. L'eventuale parte della posta non coperta dalle puntate sarà messa da parte e formerà il cosiddetto "garage" che è una somma che non potrà più essere puntata e che, a fine banco, spetterà comunque al *banchiere* secondo quanto specificato in seguito.

Il banco può decidere se:

- proseguire ,
- *dimezzare*, ovvero incassare la metà della posta e continuare il banco. Si può dimezzare una sola volta e non oltre il 3° banco,
- aumentare la posta,
- *passare la mano*, ovvero terminare il banco. In questo caso si dice che c'è un *seguito* e le regole che stabiliscono chi sarà il banchiere sono enunciate nel paragrafo successivo.

Si precisa che il banco può prendere queste decisioni anche durante il tempo a disposizione delle puntate. Se, ad esempio, un giocatore chiama banco, il banchiere avrà comunque 10 secondi di tempo per passare la mano.

Termine del banco – incasso della posta e del garage

Quando un banco termina, il banchiere incassa l'eventuale posta e l'eventuale garage.

Assegnazione del banco in caso di *seguito*

Quando il banchiere decide di passare la mano, il banco può essere *comprato all'altezza* da tutti i giocatori con priorità per la mano. "Comprare all'altezza" significa impegnarsi a fare un banco con una posta pari a quella del banco passato.

Se nessun giocatore compra il banco all'altezza si apre un'asta e si aggiudica il piatto chi fa l'offerta più alta. L'asta viene chiusa quando, dopo un'offerta, trascorre il tempo prestabilito nelle regole del tavolo o se un giocatore annuncia di voler comprare il piatto all'altezza.

Al termine di un *seguito* (anche con eventuali ulteriori *seguiti*), il turno di banco riprende normalmente alla destra del giocatore che era di banco (cioè di quel giocatore che per primo aveva passato la mano).

Il gioco alla regola

Viene detto gioco alla regola l'insieme delle decisioni di gioco matematicamente più convenienti.

Riprendendo le regole in uso nei tavoli dal vivo ogni giocatore può impostare il gioco automatico alla regola anche quando è presente al tavolo. Se il giocatore imposta il gioco automatico alla regola ciò sarà evidenziato sul tavolo da gioco.

Inoltre, nel caso il giocatore a cui spetta giocare andasse in sit out, verrà fatto giocare automaticamente alla regola.

Il gioco alla regola è il seguente:

La punta:

- con 0-1-2-3-4 chiama;
- con 5 decide "a volontà";
- con 6 e 7 sta;
- con 8 o 9 batte.

Il banco:

Se la punta non chiede carta:

- tira con 0,1,2,3,4,5;

- sta con 6 o 7;
- batte con 8 o 9

Se la punta chiede carta:

Il banco ha	La punta tira									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira
1	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira
2	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira
3	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	tira	sta	volontà
4	sta	sta	tira	tira	tira	tira	tira	tira	sta	sta
5	sta	sta	sta	sta	volontà	tira	tira	tira	sta	sta
6	sta	sta	sta	sta	sta	sta	tira	tira	sta	sta
7	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta	sta
8	batte									
9	batte									

Nei casi “a volontà” il vantaggio matematico tra stare e tirare è così esiguo che il giocatore può impostare le decisioni dei casi “a volontà”. Se non fa variazioni, la regola è applicata è stare.

Opzioni di gioco automatico

I giocatori possono modificare le seguenti impostazioni sia dalla lobby sia cliccando sul tasto “opzioni” sul tavolo.

Gioco sempre alla regola: si / no (default)

Nel caso si imposti “si” viene chiesto cosa fare nei casi “a volontà”:

- Avendo 5 di punta: sto (default) / tiro
- Avendo 3 di banco e dando 9: sto (default) / tiro
- Avendo 5 di banco e dando 4: sto (default) / tiro

Nel caso si imposti “no” viene chiesto:

Battuta automatica in caso di 8 o 9 si / no (default)