Punto Banco

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Lunedì, 04 Giugno 2012

Mazzo: **312 carte** - Giocatori: **2 o più -**

Come si gioca a Punto-Banco?

Punto-Banco è un gioco disponibile in tutti i casinò del mondo. Deriva dal Baccarat, a differenza del quale però, non si gioca direttamente contro il banco. Come avviene anche nel Trente et Quarante, i giocatori devono cercare di prevedere l'esito della giocata, in gergo si dice *colpo*, e vincere di conseguenza la scommessa.

Le carte:

Nei casinò il Punto-Banco si gioca con 6 mazzi francesi da 52 carte senza Jolly, dei quali, all'inizio della partita, ogni giocatore ne mischia una parte, successivamente il croupier riunisce il mazzo e mischia di nuovo, alla fine il tutto viene inserito in un apposito distributore detto sabot.

Il casa è possibile giocare con un normale mazzo da Ramino, quindi due francesi da 52 carte, senza Jolly.

Scopo del gioco:

Lo scopo è scommettere l'esito della giocata, se vincono quindi le carte destinate ai giocatori (*Punto*), quelle destinate al *Banco*, o se vi sia un esito di parità.

Il banco:

Giocando in casa il ruolo del banco (il mazziere) viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e questi non dovrebbe cambiare, a meno che i giocatori decidano altrimenti durante la partita. Il mio consiglio, comunque, è di fare a rotazione, in modo da accontentare tutti.

Al casinò il banco è sempre tenuto dal croupier nei tavoli piccoli e medi, nei tavoli più grandi il banco è tenuto comunque dal croupier ma sono i giocatori a turno a pescare direttamente dal sabot, facendo provare loro un'emozione in un certo senso unica, certamente unica tra i giochi di carte da casinò.

Scommesse:

All'inizio di ogni mano i giocatori devono fare le proprie scommesse, possono scegliere tra 3 opzioni:

- *Punto*, sperando che vincano le carte del Punto.
- *Banco*, sperando che vincano le carte del Banco.
- *Egalitè*, sperando che vi sia un pareggio.

Naturalmente i giocatori possono anche suddividere le proprie scommesse sui vari esiti, tentando di incrementarne la vincita.

Sono sempre stabiliti un minimo ed un massimo di scommesse, tali cifre sono sempre indicate in un pannello presente sul tavolo da gioco.

La fase di scommesse termina con la celebre sentenza "*Le jeux sont fait, rien ne va plus*" pronunciata dal croupier.

Calcolo del punteggio:

Il punteggio viene calcolato come nello Chemìn de Fer. Ogni carta conta tanti punti quant'è il proprio valore facciale, le figure valgono 0. I punteggi si calcolano sommando le carte ricevute. Dei punteggi si considera solo la parte unitaria. E.g: *Sette e Otto danno somma 15 quindi si considera 5, Re e Sei danno somma 6, Dieci e Asso danno di conseguenza somma 1.*

Svolgimento della mano:

Dopo le scommesse comincia il gioco. Il banco pesca una carta, ne guarda il punteggio e poi *brucia*, cioè scarta

tante carte quant'è il valore di quella estratta.

Poi estrae quattro carte, la prima e la terza sono assegnate al *Punto*, la seconda e la quarta sono assegnate al *Banco*.

In base ai punteggi ottenuti, prima il *Punto* e poi il *Banco* possono o meno pescare una terza carta.

Quando uno dei due ottiene 8 o 9 *di battuta*, ossia col le prime due carte, la mano termina e si passa direttamente al pagamento delle scommesse.

Se nessuno ottiene 8 o 9 di battuta, il *Punto* può richiede la terza carta secondo questi criteri:

- Con un punteggio **da 0 a 5** viene estratta la terza carta.
- Con un punteggio di **6 o 7** NON viene estratta la terza carta.

Successivamente il Banco richiede la terza carta in base al proprio punteggio e in base alla terza carta data al *Punto*. Nei casinò il croupier consulta una vera e propria tabella, solitamente presente sul tavolo, i cui contenuti sono riportati qua sotto.

Punteggio del *Banco*	**Il *Punto* non riceve la terza carta**	**Valore della terza carta data a *Punto***									
		0	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
0, 1, 2	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**
3	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**R**	**T**
4	**T**	**R**	**R**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**T**	**R**	**R**
5	**T**	**R**	**R**	**R**	**R**	**T**	**T**	**T**	**T**	**R**	**R**
6	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**T**	**T**	**R**	**R**
7	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**	**R**

Legenda **T = Il banco riceve la terza carta. R = Il banco resta.**

Si ricorda che quando una delle due parti riceve 8 o 9 *di battuta* nessuno ha diritto di pescare.

Pagamenti:

Dopo aver estratto, oppure non aver estratto, la terza carta, si valuta quale delle due parti vince, si distinguono quindi i seguenti casi.

- ***Punto*** ha il punteggio **più alto** di *Banco*: Le scommesse su *Punto* sono pagate **alla pari**. Le scommesse su *Banco* e su *Egalitè*, sono ritirate dal croupier.
- ***Banco*** ha il punteggio **più alto** di *Punto*: Le scommesse su Banco sono pagate **19/20**, significa che il croupier trattiene il **5%**. E.g: *Una scommessa di 10,00 euro su banco viene pagata 9,50 euro. Una scommessa di 5,00 euro viene pagata 4,75.*
  Le scommesse su *Punto* e su *Egalitè*, sono ritirate dal croupier.
- *Punto* e *Banco* ottengono lo **stesso punteggio**: Le scommesse su *Egalitè* sono pagate **8 volte**. Le scommesse su *Punto* e su *Banco* sono ritirate dal croupier. Il risultato di pareggio si verifica mediamente 1 volta su 12.

Alcuni esempi:

Supponiamo che le carte sulla sinistra siano di *Punto* e quelle sulla destra di *Banco*.

Avendo ottenuto un punteggio di 2, *Punto* pesca la terza carta, capita un Nove. *Banco* avendo già 7 punti non pesca.
Vince *Banco*, le sue scommesse sono ripagate 19/20, le scommesse su *Punto* e su *Egalitè* sono perse.

Punto non può pescare, avendo già 7 punti, la stessa cosa vale per *Banco*.
C'è un pareggio, le scommesse su *Egalitè* sono pagate 8 volte, le scommesse su *Punto* e *Banco* sono perse.

Punto ottiene 8 di battuta, nessuno dei due può pescare la terza carta.
Vince *Punto*, le sue scommesse sono pagate alla pari, quelle su *Banco* ed *Egalitè* sono perse.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.