



# PAIJU

CASINÒ  LUGANO



## **INDICE**

---

1. Il Gioco del PAIJUI
2. Gettoni per il PAIJUI
3. Svolgimento del gioco
4. Combinazioni Dice Shaker
5. Valori delle carte e determinazione del punteggio
6. Il NON-BETTING coup
7. Carte alla mano

## **1. IL GIOCO DEL PAIJU**

---

Il PAIJU si gioca con 32 carte francesi e lo scopo è quello di battere il Banco realizzando un punteggio migliore, calcolato attraverso un conteggio definito nella sezione 5. Il numero minimo di giocatori è 1.

Le VINCITE sono pagate alla pari (1:1). In caso di PAREGGIO vince il Banco.

La postazione **EST** è riservata al Banco.

Il gioco del PAIJU oltre alle scommesse principali contro il Banco (postazioni di gioco **NORD**, **OVEST**, **SUD**) offre possibilità di scommesse aggiuntive, cosiddette scommesse a “cavallo”, in cui si scommette sul risultato di due postazioni contro il Banco ( **S-O** Sud-Ovest, **N-O** Nord-ovest e **N-S** Nord-Sud). Non è necessario effettuare la scommessa principale per poter piazzare le scommesse aggiuntive.

Le 32 carte francesi utilizzate per il gioco sono indicate nella **TABELLA DELLE COPPIE** sotto le Categorie 1,2,3,4 (vedi sezione 5).

## **2. GETTONI PER IL PAIJU**

---

Al PAIJU si gioca con gettoni di valore in CHF/€. Questi possono essere acquistati alla cassa o presso il croupier del tavolo, consegnando la rispettiva valuta (CHF/€). Peculiarità dei gettoni di valore è quella di poter essere giocati sugli altri tavoli da gioco (eccetto gettoni Euro al Poker) e di poter essere convertiti in denaro alla cassa.

## **3. SVOLGIMENTO DEL GIOCO**

---

Il gioco comincia nell’istante successivo a quello in cui il croupier annuncia: “Fate il vostro gioco”. Da questo momento, il giocatore ha a disposizione un tempo sufficiente per effettuare le proprie puntate sulle sei aree/chance apposite. Non appena viene dato l’annuncio “Nulla va più”, non è più possibile effettuare ulteriori puntate, né toccare o muovere quelle piazzate in precedenza.

A questo punto il croupier distribuirà 2 carte per ognuna delle 4 postazioni **NORD**, **OVEST**, **SUD**, **EST** (l’ordine di partenza della distribuzione è determinato dal lancio dei 2 dadi nel **DICE SHAKER**). Con il lancio dei Dadi, viene determinata la posizione nella quale viene distribuita la prima

carta (vedi sezione 4). Il croupier posizionerà il “marker” apposito sulla chance di partenza e distribuirà in senso antiorario una carta su ogni area/chance, poi con lo stesso ordine distribuirà la seconda.

Una volta terminata la distribuzione il croupier scoprirà le carte delle chance **SUD**, **OVEST**, **NORD**, dopodiché scoprirà le proprie carte della chance denominata **EST** e procederà alla determinazione dei rispettivi punteggi finali delle combinazioni e al pagamento delle puntate vincenti (1:1) o al ritiro delle puntate perdenti. In caso di PAREGGIO vince il Banco.

Le cosiddette puntate a “cavallo”, effettuate sulle chance **S-O** (Sud-Ovest), **N-O** (Nord-ovest) e **N-S** (Nord-Sud) sono decretate vincenti quando entrambe le chance a “cavallo” battono il Banco (es: N-O è vincente se, sia NORD che OVEST risultano vincenti contro il Banco). Le vincite vengono pagate alla pari (1:1). Se una puntata di una delle due chance che compongono la scommessa a “cavallo” è vincente e l'altra perdente si verifica una situazione di Parità, quindi la puntata verrà restituita. Quando invece tutte e due le postazioni risultano perdenti la puntata a “cavallo” verrà ritirata quale perdente.

## 4. COMBINAZIONI DICE SHAKER

Il CR utilizzerà il DICE SHAKER per stabilire da dove inizierà la distribuzione delle carte. Se la somma dei due Dadi è:

5 o 9, la distribuzione delle carte partirà dalla chance	<b>EST</b>
2, 6 o 10, la distribuzione delle carte partirà dalla chance	<b>NORD</b>
3, 7 o 11, la distribuzione delle carte partirà dalla chance	<b>OVEST</b>
4, 8 o 12, la distribuzione delle carte partirà dalla chance	<b>SUD</b>



## 5. VALORE DELLE CARTE E DETERMINAZIONE DEL PUNTEGGIO

Il punteggio delle carte ricevute dipende se le stesse fanno parte della tabella delle coppie presentata di seguito. Il punteggio di tutte le combinazioni di carte indicate nella tabella delle coppie è indicato nella tabella stessa.

Per tutte le combinazioni di carte che non fanno parte di quelle indicate nella tabella delle coppie, il punteggio è calcolato come la somma dei valori nominali delle carte (tenendo conto che il 10 che vale 0 punti, il J vale 1 punto, il Q vale 2 punti ed il Joker vale 6 punti), e sottraendo 10 se la somma dei valori è superiore a 10.

In caso di pareggio delle somme dei valori, ad eccezione della somma pari a 0 (dove la carta con il maggior punteggio non conta), per ogni combinazione viene scelta la carta presente nelle combinazioni della tabella (categorie 1-4) con il maggior punteggio (indicato nella tabella) e si procede al confronto tra le due. Vince la combinazione che ha la carta con il punteggio corrispondente maggiore. In caso di pareggio delle due carte con il maggior punteggio, viene decretato il pareggio delle combinazioni. Fanno eccezione il JOKER e il 3♦ che prevalgono

solamente quando sono accoppiati tra loro; nel caso siano accoppiate ad altre carte valgono rispettivamente 6 punti e 3 punti.

### TABELLA DELLE COPPIE

Categoria	Combinazioni	Punteggio°
Categoria 1	JOKER /3♦	20
	Q♥/Q♦	19
	2♥/2♦	18
	8♥/8♦	17
	4♥/4♦	16
Categoria 2	10♥/10♦ 6♥/6♦ 4♠/4♣	15
Categoria 3	10♠/10♣ 6♠/6♣ J♦/J♥ 7♦/7♥	14
Categoria 4	9♥/9♦ 5♥/5♦ 8♠/8♣ 7♠/7♣	13
Q/9 - Q/8 - 8/2	Q*/9* (Qualsiasi seme)	12
	Q*/8* (Qualsiasi seme)	11
	8*/2* (Qualsiasi seme)	10

### Esempi:

8♥/8♦ (punteggio 17 da tabella delle coppie) vince su 10♠/10♣ (punteggio 14 da tabella delle coppie).

4♥/4♦ (punteggio 16 da tabella delle coppie) vince su 6♦/2♦ (punteggio 8 dalla somma dei valori).

JOKER /Q♦ (punteggio 8 dalla somma dei valori) vince su 7♦/8♠ (punteggio 5 dalla somma dei valori).

J♦/7♦ (punteggio 8 dalla somma dei valori) perde su 8♠/10♥ (punteggio 8 dalla somma dei valori), in quanto il punteggio massimo ottenibile con una delle carte della seconda combinazione è pari a 15 (10♥) mentre il punteggio massimo ottenibile con una delle carte della prima combinazione è 14 (J♦ o 7♦), entrambi hanno il punteggio corrispondente della tabella delle coppie pari a 14).

JOKER/2♦ (punteggio 8 dalla somma dei valori) perde su 6♠/Q♥ (punteggio 8 dalla somma dei valori), in quanto il punteggio massimo ottenibile con una delle carte della seconda combinazione è pari a 19 (Q♥) mentre il punteggio massimo ottenibile con una delle carte della prima combinazione è 18 (2♦).

8♠/J♥ (punteggio 9 dalla somma dei valori) pareggia con 9♥/10♠ (punteggio 9 dalla somma dei valori), in quanto il punteggio massimo ottenibile con una delle carte della prima combinazione è pari a 14 (J♥) mentre il punteggio massimo ottenibile con una delle carte della seconda combinazione è sempre 14 (10♠). In questo caso, se una delle due combinazioni è del

banco, l'altra è decretata perdente (per la regola "in caso di pareggio vince il banco").

10♥/10♣ (punteggio 0 dalla somma dei valori) pareggia con 6♥/4♥ (punteggio 0 dalla somma dei valori) in quanto in entrambe le coppie la somma dei valori è 0 ed in questo caso la carta con il maggior punteggio 16 (4♥) non ha nessuna influenza.



## **6. IL NON-BETTING COUP**

---

Se il CR distribuisce una o più carte scoperte in esubero prima che i giocatori facciano le loro scommesse, verrà giocato un “non-betting coup”, ovvero si procederà con un turno di gioco senza scommesse, durante il quale verranno usate le carte estratte per sbaglio.

## **7. CARTE ALLA MANO**

---

In determinati tavoli di PAIJU può essere consentito al giocatore di maneggiare le carte. Le carte devono obbligatoriamente rimanere visibili sul tavolo ed i giocatori con la puntata più alta nelle caselle chance **SUD, OVEST, NORD** avranno il diritto, se da loro richiesto, di prendere le carte in mano. In caso di mancanza di accordo tra i giocatori sarà ISP a decidere chi ne usufruirà del diritto oppure le carte verranno gestite direttamente dal CR. I clienti che hanno puntato esclusivamente sulle chance **S-O** (Sud-Ovest), **N-O** (Nord-ovest) e **N-S** (Nord-Sud) non hanno il diritto a toccare le carte. Al termine di ogni mano le carte saranno controllate per confermare l'assenza di alterazioni. In caso contrario le carte saranno sostituite.

## **ATTENZIONE**

Il croupier non è autorizzato a prendere né gettoni né banconote direttamente dalle mani del giocatore. Chi vuole comprare dei gettoni deve appoggiare il denaro da cambiare sul tavolo.

## **IL SUPERVISORE DEI GIOCHI**

Designato dal Responsabile di sala, Il Supervisore dei giochi ha il compito di controllare e verificare che il gioco venga svolto in modo chiaro e trasparente, richiedere verifiche video e audio ai reparti di Sorveglianza in caso di necessità. Non tutte le norme relative al gioco sono incluse in questo prospetto. Per favorirne la leggibilità sono state tracciate solo le linee guida. Relativamente a questa pubblicazione, non può essere avanzato nessun diritto. Per quanto riguarda le regole ufficiali del Casinò, si prega di consultare il Regolamento della Casa e il Regolamento dei Giochi, disponibili per qualunque verifica o accertamento, presso la Reception.

*Data aggiornamento: 09.06.2023*



PUSH







# PAIJU

CASINÒ  LUGANO