



PAI LUNLIU

CASINÒ  LUGANO



INDICE

1. Il Gioco del Pai Lunliu
2. Gettoni per il Pai Lunliu
3. Svolgimento del gioco
4. Assegnazione del Banco (Banchiere)
5. Valori delle carte e determinazione del punteggio
6. Il NON-BETTING coup
7. Side Bet

1. IL GIOCO DEL PAI LUNLIU

Il gioco del Pai Lunliu si gioca con un mazzo da 32 carte francesi (11 carte di quadri, 10 carte di cuori, 5 carte di fiori, 5 carte di picche e un Jolly) ed è caratterizzato dal fatto che ogni Giocatore, a turno, assume il ruolo del Banco (Banchiere) mentre tutti gli altri Giocatori scommettono contro il Banco (contro il Banchiere). La postazione del Banco è indicata dal Marker. Le carte vengono distribuite sempre in senso antiorario, partendo dal box del Banco, contrassegnato con il “marker”.

Il Giocatore può scommettere su uno o più box, tranne quello riservato al Banco, ma non può essere titolare (box holder) di più box. Il Banchiere può scommettere solo sul proprio box. L'ammontare scommesso dal banco deve essere uguale alla somma delle scommesse di tutti gli altri box in gioco.

Lo scopo del Giocatore è di ottenere il punteggio superiore a quello del Banco (banchiere) con le due carte del proprio box su quale si è scommesso. Lo scopo del Banco (Banchiere) è quello di ottenere, con le proprie due carte, il punteggio superiore a quello del Giocatore. Il

calcolo del punteggio è illustrato nella sezione 5.

Nel caso in cui la combinazione delle carte del Banco o del Giocatore contiene almeno una carta del valore 5, le scommesse dei rispettivi box verranno decurtate del 5% - la tassa ordinaria a favore della casa. La tassa ordinaria, corrispondente al 5% della scommessa, e viene applicata fino ad una scommessa complessiva del box di 1.200 €/CHF. Per le scommesse complessive su box di oltre 1.200 €/CHF verrà applicata una tassa fissa di 60 €/CHF una tantum (massima tassa prelevabile).

Le VINCITE sono pagate alla pari (1:1), decurtata l'eventuale tassa ordinaria prelevata dalla rispettiva quota della vincita per le combinazioni contenenti almeno una carta del valore 5. In caso di PAREGGIO nessuno vince e/o perde.

Sui tavoli di Pai Lunliu è consentito ai giocatori di maneggiare le carte. Le carte devono obbligatoriamente rimanere visibili sul tavolo. Solo i box holder hanno il diritto a toccare le carte.

2. GETTONI PER IL PAIJU

Al Pai Lunliu si gioca con gettoni di valore in € o CHF. Tutte le puntate sono multiple di 20 €/

CHF e vanno posizionate in rispetto dei minimi e massimi indicati al tavolo.

3. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il CR annuncia ai giocatori “fate il vostro gioco”, invitando il Banchiere di effettuare la propria puntata. Dopodiché il CR invia i titolari di altri box di effettuare le proprie scommesse contro il Banco, completate da scommesse di eventuali soci (altri giocatori), fino alla quota massima consentita di ogni box. La somma totale di tutte le scommesse dei giocatori presenti sulle caselle non può eccedere la somma del Banco (Banchiere) e deve essere esattamente la stessa. In caso che si scommetta su una sola casella, il Giocatore è obbligato a scommettere l'equivalente del 100% della quota del Banco. Nel caso il Giocatore non scommette tutto l'importo richiesto, la scommessa sul box può essere completata da altri giocatori, fino a raggiungere l'equivalente del 100% della quota del Banco.

Non appena viene dato l'annuncio “Nulla va più”, non è più possibile effettuare ulteriori puntate, né toccare o muovere quelle piazzate in precedenza.

Il CR distribuirà una carta coperta su ogni box

in senso antiorario, partendo dal box del Banco (Banchiere), dove si trova il Marker, e con lo stesso ordine distribuirà la seconda carta, sempre coperta.

Una volta che tutte le carte sono state scoperte dai giocatori il CR identificherà le combinazioni di carte che contengono almeno una carta del valore 5 e decurterà le scommesse dei rispettivi box prelevando la tassa ordinaria. Dopodiché confronterà il punteggio ottenuto da ciascun giocatore con il punteggio ottenuto dal Banchiere e procederà al pagamento delle puntate vincenti o al ritiro delle puntate perdenti per conto del Banchiere.

Le rispettive puntate, effettuate sulle caselle in questione, nel caso di vincita vengono pagate utilizzando i valori che si trovano all'interno delle caselle del Banchiere e Giocatori. In caso di pareggio le puntate ritornano ai rispettivi scommettitori. Ogni operazione di pagamento/ritiro sarà effettuata dal CR.



4. Assegnazione e scadenza del ruolo di Banchiere (Banco)

Il ruolo di Banchiere (Banco), tranne che nei casi di accordo tra i giocatori, viene assegnato inizialmente al box holder del box 1. In caso di dispute sarà ISP a decidere il ruolo di Banchiere.

Il Banchiere quando perde la sua quota intera in una mano singola, contro tutti gli altri box, egli dovrà cedere il ruolo di Banchiere, che passerà automaticamente, rispettando l'ordine di senso antiorario, al giocatore del box successivo. In caso di rifiuto, il Banco passerà al giocatore del prossimo Box rispettando sempre l'ordine di senso di antiorario.

In caso che un giocatore seduto al tavolo (proprietario del Box), quando è obbligato ad assumere il ruolo di Banchiere, rifiuti più di 2 volte il ruolo di Banchiere, questi deve lasciare il posto ad altri giocatori e può continuare a giocare come giocatore non proprietario del Box.

In caso di accordo tra i giocatori il ruolo di Banchiere può essere assunto dallo stesso giocatore più volte, in qualsiasi momento.

Il Banchiere ha diritto di declinare il ruolo del Banco anche dopo il termine di una sola mano di gioco.

5. VALORE DELLE CARTE E DETERMINAZIONE DEL PUNTEGGIO

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

Per tutte le combinazioni di carte che non fanno parte di quelle indicate nella tabella, 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, 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 su tutte le combinazioni solo se accoppiati tra loro; nel

caso siano accoppiati ad altre carte valgono rispettivamente, 6 punti il Joker e 3 punti il 3♦.

TABELLA DEI PUNTEGGI

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).

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. SIDE BET - Scommesse Aggiuntive

Sul tavolo di Pai Lunliu i giocatori che non ricoprono il ruolo di banchiere (Banco) sul tavolo di Pai Lunliu hanno la possibilità di effettuare delle scommesse aggiuntive che consistono nello scommettere chi otterrà un punteggio maggiore dell'altro, confrontando i punteggi dei box propri in gioco, singolarmente. Le puntate vincenti saranno pagate 1:1 decurtando la vincita con una tassa del 5% in favore della casa da gioco (esempio una scommessa vincente di EUR/CHF 100 verrà pagata EUR/CHF 95), mentre quelle perdenti incassate a favore della casa. In caso di pareggio dei punteggi dei box, le rispettive scommesse vengono lasciate invariate e potranno essere ritirate in seguito dai rispettivi proprietari.

Ogni box, oltre alla casella della chance/scommessa ordinaria, ha un'area dedicata, riservata alle scommesse aggiuntive, su cui sono indicati i numeri dei box del tavolo, tranne il proprio (es: il box 1 avrà la propria area delle scommesse aggiuntive riportante i numeri dei box 2,3,4). Le scommesse devono essere eseguite prima del nulla va più. Ogni operazione di confronto punteggio, pagamento/ritiro è gestito dal CR.

Chi ricopre il ruolo di Banchiere (Banco) non può effettuare le scommesse aggiuntive. I giocatori che non ricoprono il ruolo di banchiere (Banco) non possono scommettere sul box del Banco, dunque non possono posizionare la puntata nella casella nella propria area della scommessa aggiuntiva indicante il numero del Box del banco, ma solo sulle caselle indicanti i box che in quel momento appartengono ai giocatori che non ricoprono il ruolo di banchiere (Banco) (es. se il banchiere ha la casella della scommessa ordinaria contrassegnata con il numero 3, gli altri giocatori non possono scommettere nell'area della scommessa aggiuntiva sulla casella contrassegnata con il numero 3).

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: 14.09.2023



2019111002

Pai Lunliu

CASINO LUCANO

3 1

10 4 8 0

2 0

1 green chip

1 grey chip

4 2 1

3 10 10

10 0

3 10 10

1 green chip, 1 grey chip, 2 green chips

3 1

10 0

2 10 10

1 grey chip, 1 green chip, 2 grey chips

3 1

10 0

2 0

1 green chip, 1 grey chip, 1 green chip



CASINÒ  LUGANO

casinolugano.ch