

Sette e Mezzo

2-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Komme so nah wie möglich an 7,5 heran, ohne drüber zu gehen.

AUFBAU

- Entferne 8er, 9er und 10er aus dem Deck.
- Wähle einen Geber (Bankier) und platziere Einsätze.
- Gib eine Karte verdeckt an jeden Spieler.

WERTUNG

- Zahlenkarten = Nennwert, Bildkarten = 0,5 Punkte.
- Näher an 7,5 als der Geber gewinnt. Gleichstand geht an den Geber.

Tip: Ab einer Summe von 5 oder mehr beginnen die Chancen des Überziehens die Verbesserungschancen zu überwiegen.

AM ZUG

- Schau dir deine verdeckte Karte an.
- Fordere zusätzliche Karten offen an, eine nach der anderen.
- Bleibe stehen, wenn zufrieden, oder überziehe, wenn du 7,5 überschreitest.

Sette e Mezzo (Siebeneinhalb) ist ein italienisches Bankkartenspiel ähnlich wie Blackjack. Spieler versuchen, einen Handwert so nah wie möglich an 7,5 zu erreichen, ohne drüber zu gehen, mit einem 40-Karten-Deck, bei dem Bildkarten einen halben Punkt wert sind.

Ziel

Ziel ist es, Karten zu ziehen, um eine Summe so nah wie möglich an 7,5 zu erreichen, ohne sie zu überschreiten. Spieler treten gegen den Geber an, und wer näher an 7,5 ist, gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 2-8 Spieler.
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck ohne 8er, 9er und 10er, verbleiben 40 Karten. Alternativ ein italienisches Deck verwenden.
3. **Geben:** Ein Spieler wird als Geber (Bankier) bestimmt. Jeder Spieler platziert einen Einsatz und erhält dann eine Karte verdeckt.

Spielablauf

1. **Kartenwerte:** Zahlenkarten (Ass bis 7) sind ihren Nennwert wert. Bildkarten (Bube, Dame, König) sind je 0,5 Punkte wert.
2. **Wildcard:** Der Karo-König (oder Münzen-König in italienischen Decks) ist wild und kann jeden Wert annehmen, den der Spieler wählt.
3. **Spielerzüge:** Beginnend rechts vom Geber schaut jeder Spieler seine verdeckte Karte an und darf zusätzliche Karten einzeln anfordern, die offen ausgegeben werden.
4. **Überziehen:** Wenn die Summe eines Spielers 7,5 überschreitet, ist er überzogen und verliert sofort seinen Einsatz an den Geber. Er zeigt seine verdeckte Karte nicht.
5. **Stehen bleiben:** Ein Spieler darf jederzeit aufhören zu ziehen, indem er 'Stehen' sagt.
6. **Geberzug:** Nachdem alle Spieler gehandelt haben, deckt der Geber seine Karte auf und zieht, bis er sich entscheidet zu stehen oder überzieht.

Punktewertung

- Wenn der Geber überzieht, gewinnen alle überlebenden Spieler und erhalten ihren Einsatz plus einen gleichen Betrag vom Geber zurück.
- Wenn keiner überzieht, gewinnt die Hand näher an 7,5. Gleichstand geht an den Geber.
- Ein 'Sette e Mezzo' (genau 7,5) mit nur zwei Karten ist eine Premiumhand und zahlt typischerweise doppelt.
- Wenn der Geber ein Zwei-Karten-Sette-e-Mezzo bekommt, zahlen alle Spieler doppelt.

Varianten

- **Wechselnder Geber:** Die Geberrolle geht an jeden Spieler, der ein Zwei-Karten-Sette-e-Mezzo erzielt, was ein strategisches Element zur Bankposition hinzufügt.
- **Ohne Wildcard:** Manche Gruppen spielen ohne den wilden König, um das Spiel zu vereinfachen.

Tipps und Strategien

- Bleibe bei 5 oder höher stehen, es sei denn, du bist mutig, da das Risiko des Überziehens stark ansteigt.
- Achte genau darauf, welche Karten bereits offen ausgegeben wurden, da dies die Chancen beeinflusst, eine niedrige Karte zu ziehen.
- Als Geber hast du den Vorteil, zu sehen, wie Spieler überziehen, bevor du handelst, sodass du konservativer sein kannst.

Tipps & Strategie

Bleibe bei Werten von 5 oder höher stehen, um das Überziehrisiko zu minimieren. Beobachte die offenen Karten auf dem Tisch, um die Wahrscheinlichkeit einzuschätzen, eine sichere Karte zu ziehen.

Anders als bei Blackjack erzeugen die Halbe-Punkt-Bildkarten feinere Abstufungen des Risikos. Mit einer Summe von 6 hast du gute Verbesserungschancen, da sowohl Bildkarten als auch Asse sichere Züge sind.