

Sette e Mezzo

2-8 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

S'approcher le plus possible de 7,5 sans le dépasser.

MISE EN PLACE

- Retirer les 8, 9 et 10 du jeu.
- Désigner un donneur (banquier) et placer les mises.
- Distribuer une carte face cachée à chaque joueur.

SCORE

- Cartes numériques = valeur faciale, figures = 0,5 point.
- La main la plus proche de 7,5 face au donneur gagne. Égalité = le donneur l'emporte.

Conseil: Avec un total de 5 ou plus, les risques de dépasser commencent à l'emporter sur les chances de s'améliorer.

À VOTRE TOUR

- Regarder sa carte face cachée.
- Demander des cartes supplémentaires face visible, une par une.
- S'arrêter quand on est satisfait ou être éliminé si on dépasse 7,5.

Sette e Mezzo (Sept et Demi) est un jeu de cartes bancaire italien similaire au Blackjack. Les joueurs cherchent à obtenir une valeur de main aussi proche que possible de 7,5 sans la dépasser, en utilisant un jeu de 40 cartes où les figures valent un demi-point.

Objectif

L'objectif est de piocher des cartes pour atteindre un total aussi proche que possible de sept et demi sans le dépasser. Les joueurs s'affrontent au donneur, et celui qui s'approche le plus de 7,5 gagne.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 8 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes dont on retire les 8, 9 et 10, ce qui laisse 40 cartes. On peut aussi utiliser un jeu de cartes italien.
3. **Distribution** : Un joueur est désigné comme donneur (banquier). Chaque joueur mise une somme, puis reçoit une carte face cachée.

Déroulement du jeu

1. **Valeur des cartes** : Les cartes numériques (As jusqu'au 7) valent leur valeur faciale. Les figures (Valet, Dame, Roi) valent chacune 0,5 point.
2. **Carte sauvage** : Le Roi de carreaux (ou le Roi de Denari dans les jeux italiens) est une carte sauvage et peut prendre n'importe quelle valeur choisie par le joueur.
3. **Tour des joueurs** : En commençant à la droite du donneur, chaque joueur regarde sa carte face cachée et peut demander des cartes supplémentaires une par une, distribuées face visible.
4. **Dépassement** : Si le total d'un joueur dépasse 7,5, il est éliminé et perd immédiatement sa mise au profit du donneur, sans révéler sa carte face cachée.
5. **Arrêt** : Un joueur peut cesser de piocher à tout moment en disant « je reste ».
6. **Tour du donneur** : Après que tous les joueurs ont joué, le donneur retourne sa carte et pioche jusqu'à ce qu'il décide de s'arrêter ou qu'il dépasse 7,5.

Décompte des points

- Si le donneur dépasse 7,5, tous les joueurs encore en jeu gagnent et récupèrent leur mise, plus une somme égale de la part du donneur.
- Si personne ne dépasse, la main la plus proche de 7,5 gagne. En cas d'égalité, le donneur l'emporte.
- Un « Sette e Mezzo » (exactement 7,5) avec seulement deux cartes est une main premium et paie généralement double.
- Si le donneur obtient un Sette e Mezzo en deux cartes, tous les joueurs paient double.

Variantes

- **Donneur tournant** : Le rôle de donneur passe à tout joueur qui réalise un Sette e Mezzo en deux cartes, ajoutant un enjeu stratégique à la position de banquier.
- **Sans carte sauvage** : Certains groupes jouent sans le Roi sauvage pour simplifier le jeu.

Conseils et stratégies

- Restez sur 5 ou plus, sauf si vous êtes audacieux, car le risque de dépasser augmente fortement à partir de là.
- Observez attentivement les cartes déjà distribuées face visible, car cela influe sur les chances de piocher une carte basse.
- En tant que donneur, vous avez l'avantage de voir les joueurs dépasser avant de jouer à votre tour, ce qui vous permet d'être plus prudent.

Conseils et stratégie

Restez sur des valeurs de 5 ou plus pour minimiser le risque de dépassement. Observez les cartes visibles sur la table pour estimer la probabilité de piocher une carte sans danger.

Contrairement au Blackjack, les figures à demi-point créent des paliers de risque plus fins. Avec un total de 6, vos chances de vous améliorer sont bonnes, car les figures comme l'As sont sans danger à piocher.