

Sette e Mezzo

2-8 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Avvicinarsi il più possibile a 7,5 senza superarlo.

PREPARAZIONE

- Rimuovere 8, 9 e 10 dal mazzo.
- Scegliere un mazziere (banco) e piazzare le puntate.
- Distribuire una carta coperta a ciascun giocatore.

PUNTEGGIO

- Carte numeriche = valore nominale, figure = 0,5 punti.
- Chi è più vicino a 7,5 del mazziere vince. In caso di parità, vince il mazziere.

Consiglio: Con un totale di 5 o più, le probabilità di sballare cominciano a superare le possibilità di miglioramento.

AL TUO TURNO

- Guardare la propria carta coperta.
- Richiedere carte aggiuntive scoperte, una alla volta.
- Stare quando si è soddisfatti o sballare se si supera 7,5.

Il Sette e Mezzo è un gioco di carte italiano con banca simile al Blackjack. I giocatori cercano di ottenere un valore di mano il più vicino possibile a 7,5 senza superarlo, usando un mazzo da 40 carte in cui le figure valgono mezzo punto.

Obiettivo

L'obiettivo è pescare carte per raggiungere un totale il più vicino possibile a sette e mezzo senza superarlo. I giocatori competono contro il mazziere e chi è più vicino a 7,5 vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 8 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte con 8, 9 e 10 rimossi, lasciando 40 carte. In alternativa, usare un mazzo italiano.
3. **Distribuzione:** Un giocatore viene designato come mazziere (banco). Ogni giocatore piazza una puntata, poi riceve una carta coperta.

Svolgimento del gioco

1. **Valori delle carte:** Le carte numeriche (dall'Asso al 7) valgono il loro valore nominale. Le figure (Fante, Regina, Re) valgono ciascuna 0,5 punti.
2. **Jolly:** Il Re di Denari (o Re di Denari nei mazzi italiani) è jolly e può valere qualsiasi valore scelto dal giocatore.
3. **Turni dei giocatori:** Partendo dalla destra del mazziere, ogni giocatore guarda la propria carta coperta e può richiedere carte aggiuntive una alla volta, distribuite scoperte.
4. **Sballare:** Se il totale di un giocatore supera 7,5, sballa e perde immediatamente la propria puntata a favore del mazziere. Non rivela la propria carta coperta.
5. **Stare:** Un giocatore può smettere di pescare in qualsiasi momento dicendo 'sto'.
6. **Turno del mazziere:** Dopo che tutti i giocatori hanno agito, il mazziere rivela la propria carta e pesca finché sceglie di stare o sballa.

Punteggio

- Se il mazziere sballa, tutti i giocatori in gioco vincono e ricevono la loro puntata indietro più un importo uguale dal mazziere.
- Se nessuno sballa, chi è più vicino a 7,5 vince. In caso di parità, vince il mazziere.
- Un 'Sette e Mezzo' (esattamente 7,5) con sole due carte è una mano premium e tipicamente paga il doppio.
- Se il mazziere ottiene un Sette e Mezzo con due carte, tutti i giocatori pagano il doppio.

Varianti

- **Mazziere a rotazione:** Il ruolo di mazziere passa a qualsiasi giocatore che ottiene un Sette e Mezzo con due carte, aggiungendo un elemento strategico alla posizione di banco.
- **Senza jolly:** Alcuni gruppi giocano senza il Re jolly per semplificare il gioco.

Consigli e strategie

- Stai su 5 o più a meno che non ti senta audace, poiché il rischio di sballare aumenta notevolmente.
- Presta molta attenzione alle carte già distribuite scoperte, poiché ciò influisce sulle probabilità di pescare una carta bassa.
- Come mazziere, hai il vantaggio di vedere i giocatori sballare prima di agire, quindi puoi essere più conservativo.

Consigli e strategia

Stai su valori di 5 o più per minimizzare il rischio di sballare. Osserva le carte scoperte sul tavolo per stimare la probabilità di pescare una carta sicura.

A differenza del Blackjack, le figure da mezzo punto creano sfumature più fini di rischio. Con un totale di 6, hai buone probabilità di migliorare poiché sia le figure che gli Assi sono pescate sicure.