

# Sette e Mezzo

3-7 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Essere il primo a scartare tutte le tue carte estendendo le sequenze di seme dai sette.

## PREPARAZIONE

- Distribuisce l'intero mazzo nel modo più equo possibile a 3-7 giocatori.
- Alcuni giocatori possono avere una carta in più.

## PUNTEGGIO

- Il primo a svuotare la propria mano vince.
- Nelle versioni con punteggio, le carte rimanenti contano come punti di penalità.

Consiglio: Tieni i 7 in modo strategico per controllare quando si aprono nuove sequenze di seme e bloccare gli avversari.

## AL TUO TURNO

- Gioca un 7 per iniziare la sequenza di un nuovo seme.
- Estendi una sequenza esistente di una carta verso il Re o verso l'Asso.
- Passa se non puoi giocare nessuna carta.

Sevens è un gioco di scarico in cui i giocatori costruiscono sequenze verso l'esterno a partire dai sette di ogni seme. Partendo dal 7, i giocatori estendono la sequenza verso il Re e verso l'Asso, con l'obiettivo di svuotare per primi la propria mano.

## Obiettivo

Essere il primo giocatore a scartare tutte le carte della propria mano aggiungendole alle sequenze di seme crescenti che si irradiano dai sette.

## Preparazione

1. **Giocatori:** da 3 a 7 giocatori.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** distribuisce l'intero mazzo nel modo più equo possibile. Alcuni giocatori possono avere una carta in più.

## Svolgimento del gioco

1. **Inizio:** il giocatore che detiene il 7 di Quadri (o qualsiasi seme concordato) lo gioca sul tavolo per iniziare.
2. **Giocare le carte:** al tuo turno, gioca una carta che estende una delle quattro sequenze di seme. Puoi giocare un 7 per iniziare la sequenza di un nuovo seme, oppure giocare la carta successiva sopra o sotto una sequenza esistente.
3. **Sequenze:** ogni seme si costruisce verso l'esterno dal suo 7, verso l'alto attraverso 8, 9, 10, J, Q, Re, e verso il basso attraverso 6, 5, 4, 3, 2, Asso.
4. **Passare:** se non puoi giocare nessuna carta, passi il turno.

## Vincere

Il primo giocatore a scartare tutte le proprie carte vince. Nelle versioni con punteggio, i giocatori rimanenti contano le carte non giocate come punti di penalità.

## Consigli e strategie

- Tieni i 7 per controllare quando si aprono nuove sequenze di seme, bloccando potenzialmente gli avversari.
- Gioca le carte che ti offrono più opzioni future piuttosto che semplicemente la prima mossa legale che vedi.
- Tieni traccia delle carte su cui gli avversari passano per dedurre cosa stanno trattenendo.

## Consigli e strategia

---

La decisione di quando giocare i tuoi sette è il cuore della strategia. Trattenere un 7 blocca un intero seme per tutti i giocatori, ma blocca anche le tue carte in quel seme.

I giocatori esperti pensano a più mosse avanti, scegliendo giocate che aprono sequenze per le proprie carte mantenendo le sequenze bloccate per gli avversari.