

Sette e Mezzo

2-8 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Kom zo dicht mogelijk bij 7,5 zonder er overheen te gaan.

OPZET

- Verwijder 8en, 9en en 10en uit het dek.
- Kies een bank en plaats inzetten.
- Deel één kaart gesloten aan elke speler.

SCORE

- Getalskaarten = nominale waarde, beeldkaarten = 0,5 punt.
- Dichter bij 7,5 dan de bank wint. Bij gelijkstand wint de bank.

Tip: Bij een totaal van 5 of meer beginnen de kansen op over gaan zwaarder te wegen dan de kans op verbetering.

AAN DE BEURT

- Kijk naar je gesloten kaart.
- Vraag extra kaarten open, één voor één.
- Pas als je tevreden bent of ga over als je 7,5 overschrijdt.

Sette e Mezzo (Zeven en een Half) is een Italiaans bankspel vergelijkbaar met Blackjack. Spelers proberen zo dicht mogelijk bij 7,5 te komen zonder daar overheen te gaan, met een dek van 40 kaarten waarbij beeldkaarten een halve punt waard zijn.

Doel

Het doel is kaarten trekken om zo dicht mogelijk bij zeven en een half te komen zonder dat te overschrijden. Spelers spelen tegen de bank, en wie het dichtst bij 7,5 zit, wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2-8 spelers.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten waarbij 8en, 9en en 10en zijn verwijderd, zodat 40 kaarten overblijven. Als alternatief kan een Italiaans dek worden gebruikt.
3. **Uitdelen:** Één speler wordt aangewezen als deler (bankhouder). Elke speler plaatst een inzet en krijgt vervolgens één kaart gesloten.

Spelverloop

1. **Kaartwaarden:** Getalskaarten (Aas tot en met 7) zijn hun nominale waarde waard. Beeldkaarten (Boer, Vrouw, Koning) zijn elk 0,5 punt waard.
2. **Joker:** De ruiten Koning (of de Munten Koning in Italiaanse dekken) is joker en kan elke waarde aannemen die de speler kiest.
3. **Spelersbeurten:** Te beginnen rechts van de deler kijkt elke speler naar zijn gesloten kaart en kan hij één voor één extra kaarten vragen, open uitgedeeld.
4. **Over:** Als een speler de 7,5 overschrijdt, is hij over en verliest direct zijn inzet aan de bank. De gesloten kaart hoeft niet getoond te worden.
5. **Passen:** Een speler kan op elk gewenst moment stoppen met trekken door 'pas' te zeggen.
6. **Beurt van de bank:** Nadat alle spelers zijn geweest, onthult de bank zijn kaart en trekt totdat hij wil passen of over gaat.

Scoren

- Als de bank over gaat, winnen alle overgebleven spelers en krijgen hun inzet terug plus een gelijk bedrag van de bank.
- Als niemand over gaat, wint degene die het dichtst bij 7,5 zit. Bij gelijkstand wint de bank.
- Een 'Sette e Mezzo' (precies 7,5) met slechts twee kaarten is een premiumhand en geeft doorgaans dubbele uitbetaling.
- Als de bank een twee-kaart Sette e Mezzo behaalt, betalen alle spelers dubbel.

Varianten

- **Roulerende Bank:** De bankrol gaat over naar elke speler die een twee-kaart Sette e Mezzo behaalt, wat een strategisch element toevoegt aan de bankpositie.
- **Zonder Joker:** Sommige groepen spelen zonder de joker Koning om het spel te vereenvoudigen.

Tips en strategieën

- Pas bij 5 of hoger tenzij je durft te gokken, want het risico om over te gaan neemt daarna snel toe.
- Let goed op welke kaarten al open uitgedeeld zijn, want dat beïnvloedt de kans op het trekken van een lage kaart.
- Als bankhouder heb je het voordeel dat je spelers ziet over gaan voordat je zelf aan de beurt bent, dus je kunt voorzichtiger zijn.

Tips & strategie

Pas bij waarden van 5 of hoger om het risico op over gaan te minimaliseren. Let op de open kaarten op tafel om de kans op het trekken van een veilige kaart in te schatten.

Anders dan bij Blackjack zorgen de halve-punt-beeldkaarten voor fijnere gradaties van risico. Met een totaal van 6 heb je een grote kans op verbetering, want zowel beeldkaarten als Azen zijn veilige trekken.