

Sette e mezzo

<http://www.giochicasino.org>

Gioco di carte a scommessa con un mazzo di 40 carte e con Banco.
Per 3-12 giocatori. Durata: a piacere.

Sette e mezzo è uno dei più diffusi giochi d'azzardo italiani. Si gioca con un mazzo di carte italiane ed è tradizionalmente giocato nelle riunioni familiari del periodo natalizio con moltissime varianti.

Nel **Sette e mezzo** tutti giocatori giocano contro un mazziere, o Banco. Scopo di ogni giocatore è totalizzare, con una o più carte, un punteggio superiore a quello del Banco, senza superare il punteggio massimo che è di Sette e Mezzo.

Il numero dei giocatori si può aumentare giocando con due mazzi mescolati.
Ciascun giocatore gioca per sé contro un banchiere.

I soldi per puntare possono essere sostituiti dalle fiches. La posta è libera, ma può essere stabilito un tetto alla puntata massima prima della partita

Le carte dall'Asso al Sette valgono secondo il loro valore numerico, le Figure valgono mezzo punto salvo la Matta (normalmente il Re di Denari) che può valere mezzo punto o i punti dall'Asso al Sette (non può valere un punto e mezzo o due punti e mezzo etc.). Ogni giocatore somma il valore delle carte ricevute. Il punteggio massimo è Sette e Mezzo: chi lo supera "sballa" o "crepa" e la sua puntata è immediatamente attribuita al Banco.

Svolgimento del gioco

All'inizio del gioco si stabilisce un giocatore che fa il mazziere e che gioca contro tutti gli altri. Questo giocatore, che deve pagare in caso di perdita le puntate degli altri giocatori, è detto il Banco. All'inizio della mano il Banco distribuisce, in senso antiorario, una carta coperta a tutti i partecipanti compreso lui stesso.

Ogni giocatore, a turno, guarda la propria carta, stabilisce la puntata e può chiedere "carta" o dire "sto". Se dice "sto", ritiene sufficiente il punteggio della prima carta ricevuta. Se chiede "carta" il Banco gli distribuisce, una alla volta, altre carte scoperte finché il giocatore decide di stare oppure "sballa", cioè supera il punteggio di Sette e mezzo.

Quando un giocatore "sballa", gira la carta coperta e consegna subito la posta al Banco. Se ottiene Sette e Mezzo lo deve dichiarare immediatamente.

Il gioco prosegue allo stesso modo per tutti i giocatori. Il Banco gioca per ultimo e confronta il suo punteggio con quello degli altri giocatori. Il Banco vince se è superiore o in parità. Se è inferiore o se sballa paga la posta a chi è rimasto in gioco.

Il punteggio di Sette e Mezzo realizzato con due carte è detto *d'Emblée o Reale*: è pagato doppio, a meno che il Banco non faccia anch'egli Sette e Mezzo. Il Sette e Mezzo ottenuto con un Sette più la Matta è detto *Triplé*, o anche *Legittimo e Reale*, e viene pagato triplo.

Il giocatore che ottiene un Sette e Mezzo d'Emblée o Triplé diventa il mazziere. Se più di un giocatore fa Sette e Mezzo d'Emblée nella stessa mano, diventa mazziere il primo ad averlo ottenuto.

Ogni giocatore deve avvicinarsi maggiormente al Sette e Mezzo e quindi sceglierà di prendere una o più carte in base alla carta che ha in mano. Più alta è la carta che ha in mano, maggiore è la possibilità di sballare. Viceversa più bassa è la carta che ha in mano più gli conviene chiedere carte per cercare di avvicinarsi al Sette e Mezzo. Solitamente è consigliabile stare con un punto di Cinque o più, mentre è consigliabile chiedere carta con punteggi inferiori. E' possibile memorizzare le carte uscite e avere un'idea più o meno precisa del valore di quelle rimaste nel mazzo. Nel **Sette e Mezzo** è possibile anche il bluff: specialmente se si gioca per primi di mano si può tentare di "stare" con una carta bassa facendo credere al mazziere di avere un punto molto alto. In questo modo si cerca di indurre il mazziere a tentare di realizzare un punteggio molto alto, mettendolo spesso a rischio di "sballare".

Varianti del Sette e mezzo

Il Sette e Mezzo ha molte varianti. Alcune sono molto diverse, come il **Sette e Mezzo Veneziano** (o Francese), mentre altre sono piccole variazioni delle regole. Ecco le regole per giocare il **Sette e Mezzo Veneziano**:

- Le regole e i punteggi sono gli stessi che nel sette e mezzo classico.
- Ogni giocatore mette una cifra stabilita in precedenza nel "piatto". Il giocatore gioca singolarmente contro il mazziere ma la posta in palio viene prelevata o messa nel "piatto". Quando tutti i giocatori hanno giocato, il mazziere prende la posta rimasta nel piatto. Se il piatto viene esaurito prima che arrivi al mazziere, quest'ultimo non incassa nulla.
- il giocatore che riceva un Quattro come prima carta la può cambiare.
- si può scoprire la prima carta ricevuta e chiedere carta coperta.
- si può considerare Sette e Mezzo Triplè anche l'unione di due Sette.

Per ulteriori approfondimenti, è bene consultare:

- "Dizionario dei giochi di carte e tasselli" di Dario Bonomolo - Editori Riuniti - 1995
- "Giochi di carte italiani" di Giampaolo Dossena - Ed. Mondadori - 1984
- "Giochi di carte" di F. Gerver - Ed. Siad - 1985
- "Il grande libro dei giochi con le carte" di B. Carobene - Ed. De Vecchi - 1988