

## Regole del Sette e mezzo

---

### *Il mazzo di carte*

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine etc.).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

### *Il valore delle carte*

Il re di denari (quadri) è la matta e può assumere uno qualsiasi dei seguenti valori a scelta del giocatore che la possiede:  $\frac{1}{2}$ , 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Attenzione: se si sta con la matta il suo valore è  $\frac{1}{2}$ , quindi, possedendo la matta, è necessario tirare almeno una carta.

Il sistema attribuirà automaticamente alla matta il valore massimo.

- Le figure (fante, cavallo, re) valgono  $\frac{1}{2}$  punto.
- Tutte le altre carte valgono il loro valore facciale.

### *Il banco e la punta*

Il “**banchiere**” (o più semplicemente “banco”) è il giocatore che dà le carte, gli altri giocatori giocano contro il banchiere e sono detti **giocatori di punta** (o più semplicemente “punta”).

## ***Variante “piatto” e variante “classica”***

Diamo subito una breve descrizione delle due varianti proposte, precisando che le regole saranno dettagliate nei prossimi paragrafi.

### **Variante “piatto”**

Il banchiere decide il “piatto” che rappresenta la massima puntata iniziale.

Il banchiere gioca contro un giocatore di punta alla volta.

Se il giocatore di punta vince preleva la puntata dal piatto, se perde versa nel piatto la puntata.

Il piatto può quindi aumentare o diminuire e rappresenta sempre la massima puntata permessa.

Il banco termina

- se un giocatore punta tutto il piatto e vince, oppure
- quando il banchiere ha giocato contro tutti i giocatori di punta.

### **Variante “classica”**

Il banchiere gioca contro tutti i giocatori di punta contemporaneamente.

Ciascun giocatore può puntare un importo compreso tra la puntata minima e la puntata massima determinate dalle regole specifiche del tavolo.

### **Considerazioni**

Nella variante piatto il banchiere stabilisce il rischio massimo e ha la possibilità di vincere una somma assai maggiore (al limite potrebbe raddoppiare il piatto ad ogni puntata).

Nella variante classica, invece, il banco, deve essere in grado di pagare la possibile perdita massima che è pari a: numero giocatori di punta x puntata massima (senza considerare eventuali pagamenti doppi).

Il banco deve quindi avere un grosso credito a disposizione per fare il banco e può vincere al massimo la somma che può perdere (se vincessero contro tutti in presenza di tutte puntate massime).

Per le caratteristiche sopra illustrate la variante classica è più adatta al gioco on line. Per questo motivo le regole base verranno illustrate per questa variante salvo poi specificare le differenze della variante classica.

I tornei di Sette e mezzo saranno proposti solo nella variante piatto.

Durante i tornei di sette e mezzo, se nello stesso giro due giocatori sono eliminati dallo stesso banchiere, si classifica prima colui il quale, prima di essere eliminato, aveva il numero maggiore di chips.

## *Svolgimento del gioco nella variante “piatto”*

### **Designazione del banchiere**

Il banchiere viene selezionato tra i giocatori seduti al tavolo che non sono in stato di sit out con le seguenti regole:

a inizio partita:

viene data una carta per volta a tutti i giocatori, partendo da un giocatore stabilito casualmente. Il banchiere designato è il giocatore che riceve la matta”;

durante la partita:

al termine di un giro di banco, il banco spetta al giocatore alla destra del banchiere con un’unica eccezione: se il giocatore a cui spetterebbe il banco si è appena seduto al tavolo, cioè se non ha ancora effettuato almeno una puntata, il banco passa al giocatore successivo;

alla ripresa di una partita interrotta per mancanza del numero minimo di giocatori:

- il banco spetta al primo giocatore ad essere di turno tra quelli che erano presenti al momento dell'interruzione,
- se nessun giocatore presente al momento dell'interruzione è ancora al tavolo, il banco viene stabilito come a inizio partita.

### **Accettazione del banco**

Per accettare il banco il giocatore deve indicare l’importo del “piatto”. Tale importo deve essere almeno uguale all’importo minimo previsto, con un’unica eccezione: se un giocatore ha un credito residuo inferiore alla posta minima può fare il banco con tutto il credito residuo (“all in”).

### **Rifiuto del banco**

Nei tornei il banco non può essere rifiutato: se il giocatore a cui spetterebbe il banco è in sit out al momento della puntata o se va in sit out perché non comunica l’accettazione nel tempo massimo stabilito perde senza giocare un importo pari al piatto minimo /2 o, se non avesse a disposizione tale importo, tutto il suo credito residuo. Questo importo viene suddiviso tra tutti i giocatori seduti al tavolo.

Se il sit out si verifica dopo aver puntato, il sistema giocherà “alla regola” per il banco.

## **I giocatori di punta**

Nei tornei tutte le punte sono obbligate a giocare piazzando almeno la puntata minima.

Se la punta si trova in sit out al momento della puntata perde automaticamente (senza giocare) la metà della puntata minima (che va al banco);

Se il sit out si verifica dopo aver puntato il sistema giocherà "alla regola" per la punta.

## **Distribuzione delle carte – le decisioni della punta e del banco**

Dopo il mescolamento delle carte, viene data una carta coperta al primo giocatore di punta alla destra del banchiere e una carta coperta al banchiere.

Il giocatore di punta, dopo aver preso visione della sua carta, può decidere se:

- **tirare:** nel qual caso gli verrà data una carta scoperta, oppure
- **stare:** nel qual caso il gioco passerà al banco.

Se il giocatore di punta tira e sballa (cioè totalizza un punteggio superiore a 7 ½) perde senza che il banco debba giocare.

Il banchiere, dopo aver scoperto la sua carta, deve a sua volta decidere se stare o tirare con l'obiettivo di uguagliare o superare il punteggio della punta di cui conosce le eventuali carte tirate ma non la carta iniziale che rimane coperta.

## **Chi vince tra banchiere e giocatore di punta**

Il vincitore tra il banchiere e il giocatore di punta è così stabilito:

- se il giocatore di punta sballa vince il banchiere, altrimenti
- se il banchiere sballa vince la punta, altrimenti
- vince chi ha il punteggio più alto,
- a parità di punteggio vince sempre il banchiere senza eccezioni (anche se la punta ha realizzato un Sette e Mezzo con sole due carte e anche se queste due carte sono la matta e il sette di denari e il banco realizza un Sette e Mezzo con più carte).

## **Pagamento delle vincite**

Il giocatore di punta incassa subito la vincita prelevandola dal piatto

Il banco incassa il piatto residuo dopo aver giocato con l'ultimo giocatore di punta.

## **Mescolamento delle carte**

Le carte vengono mischiate nei seguenti casi:

- a inizio partita per decidere il primo giocatore di banco,
- ad ogni inizio banco,

se durante il banco esce la matta, le carte vengono mescolate al termine della mano.

## ***Variante classica***

Lo svolgimento del gioco nella variante classica si differenzia dalla variante piatto per le seguenti regole:

Per accettare il banco il giocatore deve indicare l'importo della puntata massima che accetta (contemporaneamente viene visualizzato il rischio di perdita massima). Tale importo deve essere almeno uguale all'importo minimo previsto, con un'unica eccezione: se un giocatore non ha a disposizione un credito residuo tale da poter impostare una puntata massima almeno uguale al minimo previsto, può fare il banco mettendo nel piatto tutto il suo credito ("all in"): in questo caso le prime punte sono obbligate a giocare la puntata minima fino a copertura totale dell'importo coperto dal banco (non è possibile puntare una cifra maggiore della puntata minima)

Se il banco è in sit out al momento della puntata il banco paga il doppio della puntata minima a tutti i giocatori e perde automaticamente.

Nella variante classica il banchiere distribuisce una carta coperta a tutti i giocatori di punta e una carta coperta a se stesso. Giocano prima tutti i giocatori di punta e poi gioca il giocatore di banco.

Tutte le punte sono obbligate a mettere almeno la puntata minima con due eccezioni:

- Se il banco è in Sit Out le punte si spartiscono la perdita automatica del banco
- Se il banco è in "All in" le prime punte sono obbligate a giocare la puntata minima fino a copertura totale dell'importo coperto dal banco (non è possibile puntare una cifra maggiore della puntata minima)

In condizioni normali i giocatori possono scegliere tra la puntata minima (obbligatoria) e la puntata massima stabilita dal banco.

Viene raffrontato il punteggio di ciascun giocatore di punta con quello del banchiere. Le regole per determinare chi vince sono le stesse della variante piatto (per limitare il rischio del banco non sono quindi previsti pagamenti doppi in caso di “sette e mezzo legittimo e reale del giocatore di punta”).

Al termine del banco vengono pagate vincite e perdite.

Le carte vengono mischiate a inizio banco (non vengono quindi rimischiate se esce la matta).

Tutte le altre regole della variante piatto restano invariate, incluso il passaggio del banco ad ogni fine banco.

### ***Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni***

Saranno sempre visualizzati solo e tutti i tasti per comunicare le alternative tra cui il giocatore può scegliere.

Elenchiamo i tasti delle varie situazioni di gioco, precisando che al giocatore appariranno solo i tasti tra cui può effettivamente scegliere.

- Accettazione banco  
“Selezione importo del piatto o della puntata massima” , “Accetto”.  
L’importo del banco va impostato prima di cliccare su “Accetto”
- Accettazione punta  
“Gioco” , “Non gioco”
- Scelta importo puntata  
“Selezione Importo puntata” , “Sto” , “Tiro”  
L’importo della puntata va impostato prima di cliccare su “Sto” o “tiro”
- Scelta di gioco dopo aver già comunicato la puntata  
“Sto” , “Tiro”
- Scelta di gioco del banco  
“Sto” , “Tiro”

### **Premove**

In alcuni casi il giocatore potrà impostare la sua decisione ancor prima che tocchi a lui.

