

7 y 1/2

Descripción

Se trata de un juego de baraja española de 40 cartas, denominado indistintamente siete y medio o siete y media.

No existe un número específico de jugadores que deban participar en el siete y medio, a partir de los 2 jugadores, aunque es recomendable que no se supere el número de 8 jugadores.

Objetivo del juego

Es un juego de apuestas, generalmente con pequeñas cantidades de dinero. El objetivo es simplemente el de intentar **ganar las apuestas** planteadas en cada mano. La finalización de la partida depende de la decisión de cada jugador de continuar en la misma, ya que la partida en si misma no tiene un final definido.

En cada una de las manos o apuestas **cada jugador compite contra la banca**; el objetivo es intentar sumar **siete y medio** o el número más cercano posible, sin sobrepasar dicha cantidad.

Valor de las cartas

A los efectos de sumar cada jugador los deseados *siete y medio*, cada carta tiene, indistintamente de su palo, el valor que indica su propio índice, salvo las doce figuras (sotas, caballos y reyes) que tienen un valor de medio punto.

Desarrollo del juego

Comienzo de la partida y de cada una de las manos

Por sorteo se decide quién es el jugador que comenzará teniendo **la banca**, que será quien reparte. La banca reparte una carta a cada uno de los jugadores, incluyéndose a sí misma.

La apuesta del jugador

Por turnos, de derecha a izquierda, empezando por el jugador situado a la derecha de la banca, cada jugador realiza dos acciones:

- En primer lugar debe hacer su apuesta, generalmente dentro de un rango previamente fijado.
- Seguidamente debe decidir si desea recibir más cartas del mazo. Si no lo desea debe indicarlo diciendo que se planta. Si por el contrario, desea cartas para

intentar acercarse lo más posible a sumar siete y medio, podrá pedir todas las que quiera de una en una pudiéndose plantar cuando quiera.

El jugador que está recibiendo cartas podrá mantener sobre la mesa una única carta boca abajo, manteniendo así siempre su jugada en secreto. Por lo tanto, cada vez que pide una nueva carta, debe decidir entre estas dos opciones:

1. Pedir la carta boca arriba.
2. Pedir la carta boca abajo, en cuyo caso debe colocar boca arriba la carta que tuviera oculta anteriormente.

Si en su turno un jugador se pasase del *siete y medio*, debe mostrar todas sus cartas y pierde inmediatamente su apuesta.

Juega la banca

Una vez hayan hecho las apuestas todos los jugadores, le llega el turno a **la banca**. Si quedara algún jugador que no se hubiese pasado de *siete y medio*, y por lo tanto está todavía en condiciones de poder ganar su apuesta, la banca procederá a su vez a jugar.

La banca no hace apuestas, simplemente recibe las de los jugadores, y juega como los demás jugadores, plantándose (si cree que así gana a todos o algunos de los jugadores que quedan) o dándose cartas, de una en una, pero con todas sus cartas boca arriba hasta decidir plantarse.

Cobrar las apuestas

La banca juega contra todos y cada uno de los jugadores, y por lo tanto si ella se ha pasado, deberá pagar a todos aquellos jugadores que se hubieran plantado.

Si la banca se ha plantado comprueba con cada jugador su jugada para ver a quién vence y con quien pierde. En cada apuesta vence quien más se acerque a *siete y medio*. **En caso de empate gana la banca**; por lo tanto, si la banca tiene *siete y medio* gana automáticamente a todos los jugadores.

La banca debe pagar la cantidad apostada, a cada jugador con el que pierda, y a la inversa, cada jugador que pierda con la banca debe pagarle a ésta lo apostado.

Si un jugador tiene *siete y medio* (y la banca no) cobra el doble de lo apostado y además toma la banca en la mano siguiente.

Compra de la banca

Antes de empezar cada mano, cada jugador podrá hacer una **oferta de compra por la banca** a quien la tuviera en ese momento. En caso de que se aceptara, la banca pasa al jugador que hizo la oferta.