

Regolamento_7 & Mezzo

7 e Mezzo è giocato con un mazzo da 40 carte (le carte da 1 a 7 più 3 figure, con 4 semi). Le figure valgono mezzo punto, mentre le carte dall'Asso al 7 mantengono il valore nominale. Lo scopo del gioco è ottenere il punteggio più alto possibile senza superare 7%.

ISTRUZIONI DI GIOCO

- Quando apri 7 e Mezzo devi impostare i tuoi Limiti del Tavolo e quindi fare clic su "Unisciti" per avviare la partita.
- Se fai clic sul pulsante Non mostrare più e quindi premi Continua, la schermata introduttiva non compare al successivo avvio del gioco.
- Questa partita è giocata con 1 mano. Per giocare, è necessario piazzare una puntata sulla tua mano.
- Per piazzare una puntata, fai clic su una fiche posta nella parte inferiore sinistra della schermata per selezionarne il valore. Fai clic su una delle posizioni di puntata disponibili (i grandi cerchi) per piazzare una puntata. Ogni clic aumenta le tue puntate del valore della fiche selezionata.
- Le Puntate Collaterali possono essere piazzate sulle posizioni di puntata 'Partita Perfetta' o 'Mano di Poker', in basso a sinistra o a destra della tua mano.
- Puoi fare clic su CANCELLA PUNTATE se desideri rimuovere tutte le puntate dal tavolo.
- Se piazzi più di una puntata, il pulsante CANCELLA PUNTATE diventa ANNULLA PREMI E BLOCCA. Tieni premuto ANNULLA PREMI E BLOCCA per mostrare il pulsante CANCELLA PUNTATE.
- Fai clic su RADDOPPIA E DISTRIBUISCI per raddoppiare tutte le puntate del round precedente e distribuire subito le carte. • Fai clic su ANNULLA per rimuovere l'ultima puntata dal tavolo.
- I limiti minimo e massimo della tua puntata dipendono dal tuo livello e sono indicati nella parte superiore sinistra del tavolo. I limiti vengono applicati solo alla puntata iniziale.
- Fai clic su DISTRIBUISCI per distribuire le carte. Il giocatore e il mazziere ricevono 1 carta.
- Fai clic su CARTA per richiedere un'altra carta. Se non desideri ricevere altre carte, fai clic su STAI.
- Una volta che il croupier ha smesso di prendere carte, la sua mano viene confrontata con la tua. La tua mano sarà vincente se il suo valore è più alto di quello della mano del croupier, senza superare 72.
- Una mano sballa e perde se il suo valore è pari o superiore a 8.
- Per giocare un altro round, piazza le puntate come descritto in alto o fai clic su RIPUNTA per piazzare le stesse puntate del round precedente, facendo clic su DISTRIBUISCI per assegnare le carte. Premi RIPUNTA E DISTRIBUISCI per piazzare le stesse puntate del round precedente, oppure RADDOPPIA E DISTRIBUISCI per piazzare il doppio delle puntate del round precedente, assegnando subito le carte.

REGOLE

Per il 7 e Mezzo vengono utilizzate le carte da gioco napoletane. Le carte sono suddivise in Denari, Coppe, Spade e Bastoni

Lo scopo di 7 e Mezzo è quello di ottenere una mano il cui punteggio sia $7\frac{1}{2}$ o che si avvicini a $7\frac{1}{2}$ (senza superarlo) più della mano del croupier.

- Viene utilizzato un mazzo da 40 carte (un mazzo di carte standard senza 8, 9 e 10). Al termine di ogni round, le carte utilizzate sono reinserite nel mazzo, che viene quindi mescolato.
- Le carte sono suddivise in Denari, Coppe, Spade e Bastoni
- Le carte A, 2, 3, 4, 5, 6, 7 mantengono il loro valore nominale (l'Asso vale 1).
- Le carte J, Q, K valgono $\frac{1}{2}$, ad eccezione del Re di Denari.
- Il Re di Denari è una carta jolly che può sostituire qualsiasi altra carta.
- Il valore della mano è pari al totale del valore delle carte che formano la mano. Se il valore della mano di carte supera 7%, la mano "sballa".

Vengono distribuite le carte coperte, una al croupier e una al giocatore.

- Guarda la tua carta coperta. Se la tua carta coperta è un J, QoK (incluso il Re di Denari), ti viene assegnata automaticamente una carta aggiuntiva. In alternativa, puoi scegliere se prendere una carta o stare. Puoi continuare a prendere carta finché il tuo totale non è pari a 7½ o superiore (in tal caso, "sballi").
 - Una volta determinata la tua mano, il croupier mostra la sua carta coperta e gioca la mano come segue:
 - Se sballi, la mano termina e il croupier non prende carta. In caso contrario, il croupier distribuisce le carte come indicato in basso.
 - Il croupier deve prendere se la sua prima carta è pari a J, Q o K (incluso il Re di Denari).
- Se il tuo punteggio totale è inferiore a 7%, il croupier deve prendere carta fino a raggiungere o superare 3. Il croupier sta con un punteggio totale pari o superiore a 3.
- Se il tuo punteggio totale è pari a 7½, il croupier deve prendere carta fino a raggiungere o superare 7%.
- Dopo che il croupier smette di prendere le carte, la tua mano finale e quella del croupier vengono comparate e il round di gioco viene determinato in base alla tabella sottostante:

Vincite	Pagamento
Il giocatore ha due carte 7 e mezzo con il Re di Denari	2:1
Il valore della mano del giocatore > di 7 & mezzo (il giocatore sballa)	Perdi
Il valore della mano del crupier > di 7 & mezzo (il crupier sballa)	1:1
Valore della mano del giocatore < Valore della mano del crupier	Perdi
Valore della mano del giocatore = Valore della mano del crupier	Perdi
Valore della mano del giocatore > Valore della mano del crupier	1:1

PERCENTUALE DI RESTITUZIONE (RTP)

Il valore dell'RTP teorico calcolato su base statistica è pari al **96,15%**