

Las Siete y Media

LA BARAJA

Se juega con la baraja española de 40 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir siete y media, es decir, que el valor de todas las cartas del jugador sume siete puntos y medio o bien se acerque el máximo a este valor sin pasarse. La banca juega contra cada uno de los jugadores individualmente y su jugada ha de superar o igualar la de cada uno de ellos. En caso de empate, la banca gana.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

Cada una de las figuras vale medio punto. El resto de cartas tiene el valor representado por su índice.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Para iniciar el juego, deberá establecerse qué jugador será el primero en tener la banca. Esto puede hacerse por sorteo, aunque también es usual que un jugador compre la banca pagando una compensación a cada uno de los demás jugadores.

EL JUEGO

Después de barajar y dar a cortar, la banca reparte una carta a cada uno de los jugadores, incluyéndose ella misma, en sentido contrario a las agujas del reloj.

Cada jugador puede mirar su carta, pero no realizará jugada alguna hasta que llegue su turno.

El primer turno corresponde al jugador situado a la derecha de la banca. En su turno, el jugador hace su apuesta y pide carta o se planta. Si se planta, el turno pasa al jugador de su derecha. Si quiere pedir carta, antes de hacerlo puede descubrir la carta que ya tiene o dejarla tapada. En el primer caso, tendrá que recibir la otra carta tapada y en el segundo caso, la recibe sin tapar, ya que cada jugador puede tener una carta tapada como máximo. Para tapar o descubrir las cartas, debe tenerse en cuenta que lo más conveniente es que estén ocultas las cartas altas y descubiertas las bajas.

Al pedir carta o al plantarse, puede hacer una nueva apuesta sin sobrepasar el máximo establecido. No puede aumentarse la apuesta después de haber logrado las siete y media.

Al recibir la segunda carta pueden suceder tres cosas:

El valor total de las cartas supera siete puntos y medio. En este caso, el jugador ha perdido, entrega el valor de su apuesta a la banca y las cartas van al montón de las usadas para ser barajadas en la mano siguiente.

El valor total de las cartas no alcanza siete puntos y medio. En este caso, el jugador puede pedir una nueva carta o plantarse.

El valor total de las cartas suma siete puntos y medio. Obviamente, el jugador se planta.

Cuando un jugador se planta o pasa, termina su turno y éste pasará al jugador de su derecha. Después de terminar el turno de todos los jugadores, llega el turno de la banca.

La banca juega con todas sus cartas descubiertas. Primero destapa la que se ha dado en la distribución inicial. En ese instante, puede optar entre plantarse o pedir carta. La banca puede decidir plantarse bien por haber logrado las siete y media o bien por considerar que el valor de sus cartas es suficiente para ganar a todos o varios los jugadores que no se hayan pasado. En caso de plantarse, la banca gana a todos los que tienen una jugada de valor menor o igual que la suya y pierde con todos los que tienen una jugada de valor superior.

Si se pasa, ha perdido y debe pagar a los jugadores que se hayan plantado. Si ha conseguido las siete y media, gana a todos los jugadores y todos le entregarán sus apuestas.

La banca paga una cantidad igual al valor de la apuesta a todos los jugadores que han ganado, excepto a las jugadas que han obtenido las siete y media, que cobran el doble de la cantidad apostada.

Si en la mano uno o varios jugadores han conseguido las siete y media, pero no la banca, el primero de ellos tiene derecho a la banca, que deberá ceder su puesto. Si ningún jugador ha hecho las siete y media, la banca no cambia de mano a menos que sea vendida o traspasada por el jugador que la tiene.

Después de las transacciones, el jugador que tiene la banca recoge las cartas, las baraja y las da a cortar, iniciándose así otra mano.

NORMAS COMPLEMENTARIAS.- Estas normas no son utilizadas en el juego básico, pero sí aceptadas por la mayoría de jugadores. En cualquier caso, los jugadores deberán ponerse de acuerdo sobre cuáles tendrán validez durante la partida y cuáles no.

El canto de las siete y media. El primer jugador que obtiene las siete y media, lo anuncia para obligar a la banca a que intente obtener esta misma jugada.

Esta aumenta el riesgo de la banca de pasarse y, por tanto, crecen las posibilidades de los jugadores siguientes.

Abrirse. Cuando un jugador se abre multiplica sus posibilidades de ganar y también las de perder. Para abrirse, las dos o tres primeras cartas que recibe consecutivamente han de ser del mismo valor. También puede pactarse previamente esta posibilidad sin necesidad de que las cartas sean del mismo valor. Debe establecerse de antemano el número de veces que un jugador puede abrirse que vendrá determinado por el número de jugadores. Así, si son dos o tres, pueden abrirse hasta tres veces; si son cuatro o cinco, una vez y si son más, es mejor no permitir esta posibilidad.

La mecánica para abrirse es sencilla. El jugador tiene la carta del reparto inicial, normalmente una figura. La expone en su turno, pone la apuesta y pide carta. Si le dan una carta distinta de la figura sigue jugando del modo que se ha indicado en el juego básico, plantándose o pidiendo otra carta. Si le dan otra figura, tiene la opción de colocarla con la otra y seguir jugando como en el caso anterior o bien ponerla al lado y apostar en ella como si fuera de otro jugador. Las dos jugadas serán independientes, pudiéndose apostar en cada una de ellas el máximo establecido. Además, perder en una de ellas no representa perder en la otra automáticamente. Las cartas no pueden intercambiarse entre las dos jugadas.

Después de abrirse, la jugada continúa con la primera carta. Después de terminar la primera jugada, bien por haberse plantado, bien por haberse pasado, pasará a jugar con la segunda carta. Hará su

apuesta y pedirá carta. En caso de recibir ahora una nueva figura y tener todavía la posibilidad de abrirse una tercera vez, el jugador podrá abrirse nuevamente.

Si ya no pudiese abrirse, la carta pasará a formar parte de esta jugada, que continuará hasta pasarse o plantarse. El turno del jugador terminará cuando haya realizado todas sus opciones de jugada.

El cuatro. Los cuatros son unas cartas muy incómodas, es la más baja de las cartas altas y la más alta de las cartas bajas. Por todo ello, una posibilidad que suele adoptarse como regla complementaria es la de cambiar la carta de este valor cuando es la primera carta que recibe un jugador. Este cambio no se hace inmediatamente en el momento de recibirla en la distribución inicial, sino al comenzar el turno del jugador y antes de hacer la apuesta. Al llegar el turno del jugador que tiene el cuatro, éste da la vuelta a la carta y la devuelve al banquero exclamando: Los cuatro se cambian. El banquero le da la primera carta del mazo y coloca el cuatro dentro del mazo, aproximadamente hacia su mitad. Si le hubieran dado otro cuatro, el jugador tiene la posibilidad de volver a cambiarlo y así hasta cuatro veces. Cuando el jugador recibe una carta que no es un cuatro, prosigue su jugada con normalidad hasta plantarse o pasarse.

Por otra parte, debe quedar claro si el cambio del cuatro es una posibilidad o se trata de una obligación.

Fusilar. Para realizar esta jugada es necesario que la carta del reparto inicial sea un siete. Esta es sin duda una jugada muy arriesgada, ya que si se planta tiene muchas posibilidades de ganar y si se pide carta, es fácil pasarse.

En su turno, el jugador da la vuelta a su siete y dice “¡Fusilo!”. El banquero colocará la primera carta del mazo debajo del siete sin darle la vuelta y procurando que ningún jugador la vea. Encima del siete, el jugador coloca su apuesta. El banquero deberá actuar como si allí hubiera siete y media, y si la hubiera pagaría el cuádruple de la apuesta.

Las apuestas. Un jugador apuesta sobre su propia jugada o jugadas, si existe la posibilidad de abrirse. También puede establecerse la posibilidad de apostar sobre las jugadas ajenas, aunque todas las decisiones las tendrá el jugador que tiene el turno.

Obligación de la banca de conseguir las siete y media. Puede establecerse la obligatoriedad de que el banquero no pueda plantarse antes de las siete y media si algún jugador ha obtenido esta jugada en su turno y así lo ha manifestado.