

Le 7 ½ pour jouer avec les décimaux

PS MS GS
CP CE1 CE2 **CM1 CM2**

Matériel: un jeu de 54 cartes sans les 8, les 9, les 10 et les jokers et 10 pions par joueur

Un banquier distribue une carte à chaque joueur, y compris à lui-même.

Chaque joueur va demander au banquier des cartes, une par une, en disant « *carte* » pour :

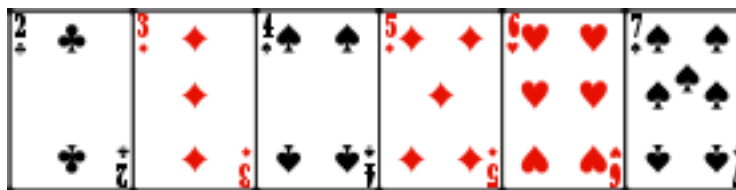
- aller au plus près de 7 et demi sans dépasser;
- faire plus que le banquier.

Chaque joueur étale ses cartes sur la table en en gardant une seule cachée. Quand il a assez de carte, il dit « *servi* ».

Valeur des cartes



Les 4 as valent **0** ou **1** au choix du joueur, comme cela l'arrange.



Toutes ces cartes valent la valeur de la carte.
Par exemple, le trois de **♦** vaut 3.



Toutes les têtes valent **0,5**.

sauf la



Elle vaut **0** ou **1** ou **2** ou **3** ou **4** ou **5** ou **6** ou **7** au choix du joueur, comme cela l'arrange.

Déroulement

Quand chaque joueur est servi, c'est au tour du banquier.

Si le banquier dépasse 7 ½, tous les joueurs marquent un point, même si leur total dépasse 7 ½.

Le banquier marque un point à chaque fois qu'il fait plus qu'un joueur, à condition de lui demander de retourner sa carte.

S'il fait moins que le joueur, c'est le joueur qui marque un point.

À la fin de la donne, si l'un des joueurs fait 7 ½, il prend la banque, sauf si le banquier a lui-même fait 7 ½.

Exemple pages suivantes

Joueur N°1



Ce joueur peut représenter un danger pour le banquier. S'il a une tête (sauf la dame de cœur), il peut faire $7\frac{1}{2}$ et prendre la banque à la fin de la partie.

Joueur N°2



Ce joueur peut aussi faire $7\frac{1}{2}$, car la dame peut prendre les valeurs de 0 à 7.

Joueur N°3



Idem

Joueur N°4



Idem
Rappel: l'as vaut 1 ou 0



Banquier

Au banquier de retourner autant de cartes qu'il le souhaite...

Chaque joueur a demandé autant de cartes qu'il souhaitait.
Il en cache une au banquier.

Joueur N°1



Joueur N°2



Joueur N°3



Joueur N°4



Banquier



Il a choisi de retourner 3 cartes pour l'instant.
Il obtient: $2 + 0,5 + 3 = 5,5$.
Il va maintenant défier les autres joueurs dans l'ordre qu'il souhaite...

Joueur N°1



Joueur N°2



Joueur N°3



Joueur N°4



Il interroge le joueur N°2 qui
retourne sa carte cachée.
C'est un 6.
Total: $6 + 4 + 0 = 10$.
Perdu pour le joueur N°2.

Banquier



Joueur N°1



Joueur N°2



Joueur N°3



Joueur N°4



Il donne 1 jeton au banquier.



Banquier

Joueur N°1

Joueur N°2

Joueur N°3

Joueur N°4



Le banquier interroge maintenant le joueur N°1 qui retourne sa carte cachée.
C'est un as qui vaut 0 ou 1.
Total: $7 + 0 = 7$.
Le joueur N°1 a plus que le banquier qui n'a que $5 \frac{1}{2}$.



Banquier

Le banquier donne 1 jeton au joueur N°1.

Joueur N°1



Joueur N°2



Joueur N°3



Joueur N°4



Banquier

Le banquier décide de renforcer son jeu en prenant le risque de dépasser $7\frac{1}{2}$, et de perdre directement contre les 2 derniers joueurs.

Il totalise maintenant $2 + 0,5 + 3 + 0,5 = 6$.

Chaque joueur a demandé autant de cartes qu'il souhaitait.
Il en cache une au banquier.

Joueur N°2



Joueur N°3



Joueur N°4



Joueur N°1



Il interroge maintenant le joueur N°3 qui retourne sa carte cachée.
C'est un 3.
Total: $3 + 0,5 = 3,5$.
Le joueur N°3 a moins que le banquier qui a 6.

Le joueur N°3 donne 1 jeton au banquier .

Banquier



Chaque joueur a demandé autant de cartes qu'il souhaitait.
Il en cache une au banquier.

Joueur N°1



Joueur N°2



Joueur N°3



Joueur N°4



Le banquier interroge maintenant le joueur N°4 qui retourne sa carte cachée.
C'est un 3. L'as vaut 0 dans ce cas.
Total: $3 + 0 + 2 + 2 \cdot 0,5 = 7,5$
Le joueur N°4 a plus que le banquier.
Il peut prendre le rôle de banquier car le banquier n'a pas fait 7,5.

Le banquier donne 1 jeton au joueur N°4.

Banquier

