

Lo scopo del gioco è quello di realizzare il punteggio più alto possibile senza sballare, vale a dire senza superare i 7 punti e mezzo. Il mazziere deve cercare di eguagliare o superare il punteggio del maggior numero possibile di giocatori senza sballare, riscuote la somma puntata da tutti i giocatori che sballano o che totalizzano un punteggio inferiore o uguale al suo, e paga l'equivalente della somma puntata ai giocatori che superano il suo punteggio. Il punteggio di ciascun giocatore si calcola sommando i punti di tutte le carte che possiede.

- Le carte dall'asso al 7 valgono tanti punti quanto è il loro valore numerico.
- Le figure valgono mezzo punto.
- il re di denari può assumere il punteggio di una qualsiasi altra carta, valendo quindi o mezzo punto o un numero da 1 a 7. Il gioco lo adatterà automaticamente in modo da avere il punteggio finale più alto.

Il 7 e mezzo realizzato con due sole carte dello stesso seme (un sette e una figura, oppure la matta e una figura oppure la matta e un sette) viene chiamato sette e mezzo reale e riceve dal banco una somma pari al doppio della posta e diventa mazziere alla mano successiva.

Se è il mazziere a fare sette e mezzo reale, egli riscuote una posta doppia da tutti i giocatori, tranne da quelli che hanno fatto a loro volta sette e mezzo reale o che hanno sballato, dai quali riscuote una posta semplice, e non deve cedere il banco.

Il ruolo del mazziere passa al primo giocatore che fa sette e mezzo utilizzando solo due carte, la prima volta sarà estratto a caso.

Se il banco o un giocatore non ha abbastanza soldi per pagare al perdita quello che ha sarà diviso proporzionalmente a quanto deve pagare e sarà poi escluso dalla partita.