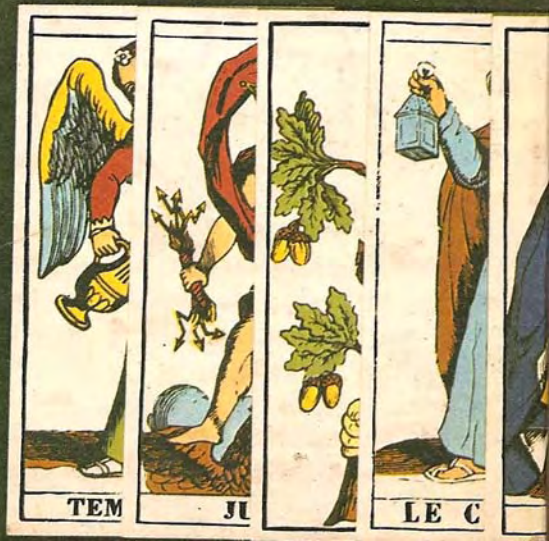




# JOGOS DE CARTAS





JOGOS

DE  
CARTAS



**EDITORA ABRIL**

**Editor e Diretor:**  
VICTOR CIVITA

**Diretores:** Edgard de Sílvio Faria  
Richard Civita  
Roberto Civita

**todos os**



Esta publicação é produzida para a Editora Abril pela equipe da Divisão de Fascículos e Livros da Abril Cultural

**DIVISÃO DE FASCÍCULOS E LIVROS**

**Diretor-Gerente:** Roger Karman  
**Diretor Editorial:** Elizabeth di Cropani  
**Diretor do Grupo de Publicações:** Antônio Sílvio Lefèvre

**CONSELHO EDITORIAL**

**Editor de Planejamento:** Paulo de Almeida  
**Gerente Editorial:** Sérgio Moliterno  
**Secretários Editoriais:** Carlos Seabra, Sebastião S. Bezerra

**Redatores:** Maria Adelaide Amaral, Nelson Santonieri

**Preparadora de Texto:** Irenise Criscuolo

**Serviços Editoriais Auxiliares:**

Emília J. Hermanas Soares

**DEPARTAMENTO DE ARTE**

**Diretor:** Carlos Alberto Lozza

**Chefe de Arte:** Avelino Pereira Guedes

**Assistentes de Arte:** Isamu Araki, Sonia Manski Simon, Ciro Nishitani, José Antônio Suzuki

**COLABORADORES**

**Consultor:** Mário Seabra

**Redatores:** Eduardo Alves da Costa, Orlando P. Miranda

**Pesquisadores:** Alex Pereira, Annibal P. Murilla, Cida Ferraz, Deuseli Graeff, Eduardo Graeff, Fernando Fonseca Jr., Francisco C. de Andrade, Miguel Gustavo Flusser, Mônica Teixeira, Nelson Lataif, Rosália Galliano, Shirley M. de Carvalho, Sílvia C. Passos, Valéria C. Karat, Viviane Chira

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**

**Gerente de Produto:** Giovanni Govina

**Supervisor de Operações:** Nelson Murauskas

**Assistente:** Atilio Roberto Bonon

**Atendimento aos Leitores:**

Maria Eleonora Rocha

**DIRETOR RESPONSÁVEL**

Luis Laerte Fontes

**ABRIL PRESS**

**São Paulo:** Judith Baroni (gerente) - Sucursais no exterior: **Londres:** Roberto Carvalho - 27 Digby Crescent, London 4 - Phone: 8025658 - Telex: Reuter - Inglaterra. **Milão:** Lydia Strafurini - via Settembrini 45 - 20124, Milano - Phone 278-659 - Telex: 34070 - Itália. **Nova York:** Odillo Licetti (gerente) - 444 Madison Ave., Room 2201, New York, NY 10022 - Telex: EDABRIL 423-063 - Phone: (212) 688-0531. **Paris:** Pedro de Souza - 33, Av. Champs Elysées, 2.º, Bureaux 213 Bis 214, Paris 75008 - Tel.: 225-5865 - Telex: 660731 ABRIL - PA-França.

TODOS OS JOGOS é uma publicação da Editora Abril Ltda. - Redação, Publicidade, Administração e correspondência rua do Curtume 571, CGC 60597812/0001-98, tel. 262-6222, Caixa Postal 2372, Telex: (011) 22094, São Paulo. Copyright Mundial 1978 Editora Abril Ltda. Fotos reproduzidas sob autorização de Plenary Publications Inc., Paddington Press Ltd., e fontes próprias.

# INTRODUÇÃO






**D**o século X a C. aos dias de hoje, as cartas percorreram uma trajetória fascinante. Nasceram no Oriente, como simples tiras de papel que representavam ossos, conchas e pedras usadas em rituais de adivinhação, e daí evoluíram para dezenas de tipos diferentes. No século XIV, as cartas tornaram-se conhecidas na Europa, onde começaram a assumir a forma do baralho moderno. A partir do século XVI, “distribuídas” pelos europeus, elas se difundiram por todo o mundo.

Assim, as cartas se tornaram um fenômeno definitivamente universal, um elemento de ligação entre as culturas de todos os povos. Atualmente, os jogos de cartas estão entre os mais populares no mundo inteiro. Isso é devido, em grande parte, aos símbolos simples e eficazes do baralho moderno. Quando as cartas chegaram à Europa, trazidas pelos árabes, seus naipes eram *taças*, *moedas*, *espadas* e *bastões*; posteriormente os naipes evoluíram para copas, ouros, espadas e paus.






Essa simplificação possibilitou a difusão universal do baralho e, com isso, o surgimento de novos jogos e a adaptação de outros muito antigos. Todavia, alguns tipos de cartas mantiveram sua forma tradicional estreitamente ligada a um jogo específico, como o Mah Jong e o Hanafuda, no Oriente. Na Europa, as cartas de Tarô também conservaram seus símbolos originais, ligados à função adivinhatória do baralho.

Ao contrário do que pensam alguns, e embora existam jogadores profissionais, os jogos de cartas não estão necessariamente ligados a fins lucrativos. Na verdade, eles são tão educativos e divertidos quanto os melhores jogos de tabuleiro. Alguns deles, mais simples, constituem a melhor forma de apresentar o maravilhoso mundo dos jogos às crianças. Outros são emocionantes, criativos e intelectualmente brilhantes, como o Bridge, chamado de o “Xadrez das cartas”, e o Elêusis, criado em 1956 e considerado “uma revolução no mundo dos jogos”. Os jogos de cartas que foram incluídos nesta obra são assim. Satisfazem a “fome” lúdica do homem, e aprimoram a sua inteligência.








	Página	1 Pessoa	2 Pessoas	3 ou mais Pessoas	Raciocínio	Sorte
						
Alcaide (Variante de Brisca)	40					
Auction Pitch (Variante de Seven-up)	155					
Bezique	94					
Block Rummy (Variante de Rummy)	123					
Brag	158					
Bridge	113					
Brisca	39					
— as Cegas	40					
— ao Contrário	40					
Buraco	177					
Burro	127					
— em Pé	128					
Calabnasella	142					
Cálculo	108					
Califórnia Jack (Var. de Seven-up)	155					
Canastra	180					
Cão Vermelho	209					
— Polonês	211					
Casino	44					
— Aberto	47					
— de Duplas	48					
— de Espadas	48					
— do Pato (ou Ducking)	48					
— Real	47					
— para Três	48					
Cinch (Varl de Seven-up)	156					
Copas	57					
— de Curinga	59					
— para Dois	59					
— Dominó	59					
— Grego	59					
— de Leilão	60					
— Ônibus	59					
— Spot	58					
Corta Garganta (Var. de Eucre)	72					
Crapô	89					
Cribbage	65					
— de Cinco Cartas	69					
— de Duplas	69					
— de Sete Cartas	69					
— para Três Jogadores	69					
Dama Negra (Var. de Copas)	58					

# ÍNDICE

	Página	1 Pessoa	2 Pessoas	3 ou mais Pessoas	Sorte	Raciocínio
						
Dane-se (Var. de Copas)	62					
Dez Famílias	88					
Dois-Dez-Valete (Var. de Copas)	62					
Dominó de Cartas	212					
Ducking (Var. do Casino)	48					
Duvido	15					
— de Ases	16					
— de Três Cartas	16					
Elêusis	49					
El Gato	134					
Escopa	41					
Escopone (Var. de Escopa)	43					
Eucre	70					
— Chama-o-Ás	72					
— de Dois	72					
— Estrada de Ferro	72					
— de Três	72					
Gin Rummy	25					
Go Bum	168					
— Marcado	168					
Golfe	215					
Grand	187					
Guinhote (Var. de Tute)	39					
— Arrastado	39					
Hanafuda	201					
High-Low (Var. de Pôquer)	14					
Hombre	161					
Injun	135					
Jubileu	129					
Kentucky Derby	148					
King	73					
Klondike	31					
Koziri	145					
Lift Smoke	151					
Maria Preta (Var. de Copas)	59					
Mate	97					
Mau Mau	8					
Memória	64					
Menagerie	169					
Michigan	140					
Monte	199					
Napoleão	79					

# ÍNDICE



	Página	1 Pessoa	2 Pessoas	3 ou mais Pessoas	Sorte	Raciocínio
						
Oito Maluco	7					
Onze Fechado	216					
Pif-Paf	55					
Pinocle	109					
— para Três ou Quatro Jogadores	112					
Piquê	137					
Pirâmide	193					
Poch	165					
Polignac (Var. de Copas)	61					
Pôquer	9					
— Aberto	14					
Pôquer-Paciência	213					
Profeta, O (Var. de Elêusis)	53					
Quadrilha (Var. de Hombre)	164					
Quintilha (Var. Hombre)	164					
Relógio	133					
Rolling Stone	144					
Rummy	121					
— Persa	125					
— Quinhentos	124					
Seven-Up	153					
Skat	81					
Solo	195					
Stick de Cinco Cartas (Var. de Pôquer)	14					
— de Sete Cartas	14					
Sueca	23					
Supermate (Var. de Mate)	99					
Tablanette	166					
Tarocco	17					
Tarok	20					
Tizichá	170					
Truco	1					
Tute	33					
— Americano	36					
— Arrastado	37					
— Corrente	36					
— de Duplas	38					
— Habanero	37					
— Leilão	37					
Vinte-e-Um e Variantes	102					
War	101					
Whist	105					
Yukon	185					
Zetema	174					

# ÍNDICE



## TRUCO

Uma cidadezinha do interior como tantas outras: simpática, quente e quieta. Apenas alguns quarteirões que rodeiam a praça da Matriz e descem até a beira do rio. No canto da praça, a farmácia. Com o cair da tarde, as sombras das árvores alcançam suas portas de madeira, altas e estreitas. Lá dentro, um grupo de homens reunidos. Não junto ao balcão, mas em uma sala ao lado, de portas entreabertas. De repente, o profundo silêncio é rompido por um grito:

— Truco! Foge de mim reboco de igreja velha! Sai daqui sapicua de ladrão, que tem muito fogo te esperando.

Imediatamente, uma segunda voz replica ainda mais alto:

— Pode vir, boi fugido, que ainda te pego na esquina! *Arrecua* pra não ficar de cueca na mão!

— Truquei e tá trucado, ladrão dos meus milhos!

— Vem com seis, papudo, que eu te engulo!

— Truco, Satanás!

Os desafios transformam-se então num estranho vozerio, em que a euforia dos vencedores se confunde com as lamentações dos derrotados. Subitamente faz-se de novo um profundo silêncio. E tudo se repete, uma, duas, três, inúmeras vezes, até que o avançado da noite manda os homens para casa.

Para os que não entendem esse estranho ritual, que acontece quase todos os dias no lugarejo, nada melhor do que as explicações de uma autoridade no assunto: o Dr. Janjão (Dr. João Jorge Brito, nos meios forenses). Formado há mais de 20 anos, esse ilustre bacharel preferiu a tranqüilidade da pequena comarca do interior à luta pelo sucesso na capital. Interrogado, ele explica:

— É o truco, um jogo, não conhece? O truco é um jogo e... a própria vida!

E seja onde for — no banco da praça ou em seu pequeno escritório — o Dr. Janjão fala apaixonadamente do truco, como se fizesse uma palestra sobre os fundamentos do Direito Romano.

— A própria origem do nome é controversa. Até os dicionários citam *truco* e *truque*. Talvez o verdadeiro nome do jogo fosse *truque*, mas o principal ato do jogo, o *trucar*, terminou dando origem ao nome *truco*, hoje incorporado ao vernáculo. Como o nome já diz, o truco é um jogo de artimanhas, subterfúgios e simulações, muito mais do que o pôquer, aquele jogo sofisticado! Para jogá-lo,



recorre-se ao arдил e à tramóia, e é necessário muita sutileza para fazer uma mentira passar por verdade, para fingir-se em má situação quando se está prestes a arrasar o adversário. Acredito que o truco seja o único jogo de apostas por pontos, e não por dinheiro, que consegue despertar um interesse de vida e morte entre os jogadores.

Após tomar um gole de limonada e aumentar a velocidade do pequeno ventilador de seu escritório, o Dr. Janjão prossegue:

— O truco é uma disputa entre duas duplas, cada qual querendo enganar a outra. E, olhe, é preciso muita perspicácia e malícia para não perder o jogo no “grito”. À medida em que o jogo se desenvolve, os perdedores ficam cada vez mais ansiosos para revidar os desafios e gritos de seus adversários.

Do escritório, o Dr. Janjão e seus ouvintes vão para o bar da praça, onde os fregueses que tomam café no balcão viram-se para cumprimentar o advogado. Na mesa do fundo, um grupo bebe cerveja. E é de lá que alguém grita, agitando as mãos para chamar o doutor:

— Aqui, doutor “ladrao de milho”.

— Orestes, meu “freguês de caderno”. Pode ser um joguinho na farmácia, às 5?

— Tá querendo lâ, doutor? Vai sair toquiado, hem?

Apontando para alguém que não conhecia, o Dr. Janjão pergunta:

— E o amigo, quem é? Não apresenta?

— Meu primo do Mato Grosso. Veio para passar as festas.

— E sabe jogar truco?

— Sou campeão — responde prontamente —, até hoje não apanhei de ninguém.

Em meio às risadas, o Dr. Janjão comenta baixinho:

— É truqueiro dos bons, pois já entrou com a guerra psicológica para arrasar o adversário. Tá vendo? O jogo começa muito antes das cartas serem dadas.

Mais tarde, durante o almoço na pensão, o Dr. Janjão continua contando para os seus atentos ouvintes tudo o que conhece sobre o truco:

— Ninguém sabe ao certo como o jogo veio parar no Brasil. Uns dizem que foram imigrantes espanhóis que o trouxeram das ilhas Majorca, mas outros garantem que muito antes da imigração européia já se jogava o truco na Bahia, trazido pelos primeiros degredados. Inclusive, eu já li que o truco foi perseguido pela inquisição na Bahia, em

dos pelo demônio quando lançavam improperios contra os adversários. Existe ainda uma outra versão, segundo a qual o truco teria sido trazido pela corte de D. João VI.

Enquanto se serve de mais um pouco de couve e virado de feijão, o advogado prossegue:

— Mas nem mesmo a sua origem é plenamente conhecida! Sabe-se apenas que deve ter sido criado por espanhóis, portugueses e italianos. As palavras *manilha*, *zape* e *espadilha* aumentam a confusão sobre esta questão, pois manilha é castelhana, zape é italiana e espadilha é portuguesa. O fato é que, entrando no Brasil, o truco tornou-se um jogo dos tropeiros. O mato-grossense diz: “Em cada pousada uma trucada”. O truqueiro gaúcho costuma dizer: “Quem não quer ouvir bulha, que não ponha os porongos nos tentos”. Já a expressão “ladrao de milho” vem de Minas, e a frase “quando o tento é feijão, o jogo é de mulher” é comum entre os paulistas. Quer dizer, estes termos todos — pousada, porongo, milho — são coisas de tropeiros, que passaram para o rico vocabulário dos truqueiros.

Na varanda da pensão, picando o fumo para fazer o cigarro de depois do almoço, o advogado continua seu relato, sem conseguir disfarçar uma ponta de nostalgia.

— Antigamente, o truco fazia parte dos serões nas casas de fazenda e das conversas ao pé do fogo. E, para chegar até a cidade, foi um pulinho. Mas, ainda hoje o truco é importantíssimo. Não leu nos jornais? No Campeonato Aberto de Truco, promovido pela Secretaria de Esporte e Turismo do Estado de São Paulo, em 1977, inscreveram-se cerca de mil duplas. Não resta dúvida. É o jogo de cartas mais popular do interior do Brasil, principalmente em São Paulo, Paraná, Goiás e sul de Minas!

Enquanto ele fala, a tarde cai e as sombras das árvores estendem-se em direção à farmácia.

Às 5 e pouco, as cartas começam a ser distribuídas, em meio a um profundo silêncio. Cada um dos quatro jogadores recebe três cartas, que vão “filando” enquanto observam as reações dos adversários e tentam se comunicar com o parceiro por meio de sinais quase imperceptíveis.

De repente: — TRUCO!! O Dr. Janjão pula da cadeira, puxa as cartas para o corpo com a mão esquerda, esconde-as e, com a mão direita, destaca aquela que pode levá-lo à vitória. É um momento de glória.

## Regras do Truco

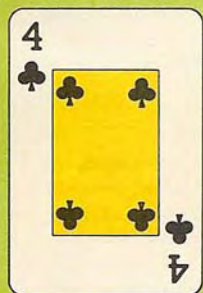
Do truco participam quatro jogadores, divididos em duas duplas. Este jogo distingue-se da maioria dos jogos de cartas por admitir a utilização de sinais entre os parceiros. Esse tipo de entendimento é considerado como uma condição indispensável para vencer a dupla adversária. Por isso, é muito comum a formação de duplas “permanentes” entre os jogadores de truco. Mas a existência de duplas “invencíveis” pode ser evitada por meio de sorteio (com dados, cartas etc.). O método mais comum é o de separar-se quatro cartas, duas vermelhas e duas pretas, definindo-se as duplas com os jogadores que sortearam cartas de mesma cor. Feito isso, os parceiros de cada dupla devem sentar-se em posições alternadas.

### As cartas

O truco é jogado com um baralho comum, do qual são retirados os 8, 9 e 10 de todos os naipes. É o chamado *baralho sujo*, com apenas 40 cartas, divididas em *manilhas* (que valem mais) e *cartas simples*.

#### As manilhas

(por ordem de valor decrescente)



Quatro de paus  
(chamada de *Zape*,  
é a carta mais alta do jogo)



Sete de copas



Ás de espadas  
(chamada de *Espadilha*)



Sete de ouros

### Cartas simples

(por ordem de valor decrescente)



Três — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Dois — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Ás — 3 cartas  
(paus, copas e ouros)



Rei — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Valete — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Dama — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Sete — 2 cartas  
(paus e espadas)



Seis — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Cinco — 4 cartas  
(uma de cada naipe)



Quatro — 3 cartas  
(copas, espadas e ouros)

**Atenção:** Entre as cartas simples, os naipes têm valores iguais. O rei de paus, por exemplo, vale tanto quanto o rei de ouros. Ao contrário da maioria dos jogos de cartas, no truco o valete é superior à dama.

## O jogo

O jogo do truco consiste em uma *melhor de três* jogos. A *melhor de três* é um critério de decisão — muito comum em vários tipos de jogos e esportes — que funciona do seguinte modo: em três jogadas, é considerado vencedor o jogador (ou equipe) que conseguir duas vitórias (consecutivas ou não), ou uma vitória e dois empates.

No truco, o objetivo das duplas é ganhar a *queda*, isto é, uma *melhor de três jogos*. Um *jogo* só termina quando uma dupla atinge ou supera os 12 pontos, vencendo-o. Os pontos são ganhos nas *mãos* e cada *mão* é vencida por quem ganhar a *melhor de 3 vazas*. Em seguida, inicia-se novo jogo e nova contagem, como veremos mais adiante.

Distribuídas três cartas para cada jogador, começa a primeira *vaza da mão*. A *vaza* é uma rodada em que cada jogador, na sua vez, descarta uma carta. Aquele que realizar o descarte de maior valor vence a *vaza*, e adquire o direito de iniciar a *vaza* seguinte. As cartas usadas nessa *vaza* são viradas para baixo antes de iniciar-se a *vaza* seguinte. Se a *vaza* empatar, o carteador continua sendo o mesmo. O jogador que ganhar a *mão* conquista um certo número de pontos (um, três, seis ou nove pontos), de acordo com as apostas que foram feitas. Portanto a *vaza* não vale pontos, só a *mão*, como veremos nos itens *Contagem dos pontos* e *Trucando e retrucando*.

**Atenção:** Para evitar que a *mão* termine empatada (com 3 *vazas* empatadas ou 1 *vaza* empatada e 1 vitória de cada dupla), valem as regras:

- 1.<sup>a</sup>) A dupla que ganhar a primeira *vaza* e empatar a segunda já venceu a *mão*. Por isso, os truqueiros costumam dizer: “Quem vai à primeira, vai à missa”.
- 2.<sup>a</sup>) Empatada a primeira *vaza*, vence a *mão* a dupla que ganhar a segunda *vaza*.
- 3.<sup>a</sup>) Se as três *vazas* terminarem empatadas, será vencedora a dupla adversária do jogador que distribuiu as cartas nessa *mão*.

## Contagem dos pontos

No truco, os pontos são tradicionalmente chamados *tentos*, e marcados com fichas, milho, feijão, amendoim etc. Durante a *mão*, o jogador lança desafios aos adversários, apostando pontos. As apostas servem para elevar os pontos da *mão* em disputa. No decorrer de uma *vaza*, qualquer um dos jogadores pode *truocar* — isto é, lançar o primeiro desafio ao grito de “Truco”. Isso corres-

ponde a uma aposta de três pontos. Desafiados, os jogadores da dupla adversária podem aceitar o desafio, recusá-lo ou, ainda, *retrucar*, gritando “Vale seis” e elevando então a aposta — e, portanto, o valor da *mão* — para seis pontos. Os pontos ganhos ao final de cada *mão* devem ser marcados com fichas.

O objetivo dos jogadores é valorizar a *mão* em disputa, cujo valor pode variar de 1 a 9 pontos, de acordo com as apostas que forem feitas:

- Mão sem “Truco” (sem apostas) — 1 ponto (ou *tento*)
- Mão com “Truco” — 3 pontos
- Mão com “Vale seis” — 6 pontos
- Mão com “Vale nove” — 9 pontos

A aposta — isto é, o desafio — é parte imprescindível do truco. A dupla desafiada pode simplesmente aceitar a aposta, mas tem sempre o direito de recusá-la ou de retrucar.

Se uma dupla não aceitar a aposta, a dupla adversária ganha a *mão* e o número de pontos em jogo *antes* de a aposta ter sido feita. Se ela for aceita, a *mão* é automaticamente valorizada (com o “Truco”, por exemplo, ela passa de 1 para 3 pontos).

O objetivo de vencer a *mão* é ganhar os pontos que ela estiver valendo, até atingir 12 pontos, com os quais se ganha um *jogo*. Ganhando uma *melhor de 3 jogos*, a dupla ganha a queda.

Resumindo, então, uma partida de truco é chamada de *queda*. Para ganhá-la existem as seguintes fases:

A dupla que ganha uma *melhor de 3 vazas* ganha uma *mão* de “x” pontos (tantos quantos foram apostados nessa *mão*). A dupla que primeiro atinge 12 pontos ganha um *jogo*. Finalmente, a dupla que ganha uma *melhor de 3 jogos* ganha a *queda*.

## Distribuição das cartas

As cartas devem ser distribuídas no sentido anti-horário, 3 de uma vez para cada jogador. Antes da primeira *mão* do jogo, é sorteado um jogador para embaralhar e distribuir as cartas. Ele é chamado *pé*. Na segunda *mão*, ele é substituído pelo jogador imediatamente à sua direita, e assim sucessivamente. O jogador à esquerda do *pé* é o *cortador*. O jogador à sua direita é denominado *mão*, isto é, o primeiro a receber e a descartar.

O *pé* tem a grande vantagem de ser o último a descartar, podendo assim avaliar as cartas dos demais jogadores antes da *mão* estar decidida. Como ele pode trucar já conhecendo todas as cartas jogadas, isso lhe dá a possibilidade de “blefar” em condições muito favoráveis.

## Trucando e retrucando

Após a distribuição das cartas, qualquer jogador, *na sua vez de jogar*, tem o direito de trucar (antes de jogar sua carta). Isso é feito ao grito de “Truco”. O valor da *mão* sobe então de 1 para 3 pontos.

Se uma das duplas já trucou, um jogador da dupla adversária, *na sua vez*, pode retrucar, gritando “Vale seis”. O valor da *mão* passa então para 6 pontos. Da mesma forma, a primeira dupla pode revidar, lançando o grito de “Vale nove”, e elevando o valor da *mão* para 9 pontos.

O truco e os retruques devem ser pronunciados claramente, com gritos e gestos, para que não haja dúvidas. As apostas não podem ser feitas em vão — isto é, depois que qualquer desafio for lançado e aceito, a *mão* estará automaticamente valorizada, sendo impossível voltar atrás.

Ao trucar ou retrucar, o jogador destaca a carta com a qual está apostando. Se a aposta não for aceita, a dupla ganha a *mão* em disputa, com o valor anterior à aposta. A carta não precisa ser mostrada, e o baralho passa para o novo *pé*. No entanto, se a dupla adversária aceitar a aposta, o jogador que trucou é obrigado a mostrar a carta. A *vaza* será ganha pelo jogador que realizar o descarte de maior valor.

A primeira *vaza* da *mão* constitui uma exceção nessa regra. Mesmo que a aposta não seja aceita, o jogador que trucou deve mostrar a carta posteriormente.

O jogador que ganha a primeira *vaza* de uma *mão* inicia a segunda *vaza*. Se ele quiser, poderá descartar uma carta *encoberta* que, por isso, não tem valor algum. Esse tipo de jogada pode ser útil para favorecer o jogo de seu parceiro, ou para dissimular seu próprio jogo.

Embora o “truco” e os revides sejam dirigidos ao adversário do lado direito do jogador, o desafio é feito a qualquer um dos parceiros da dupla adversária. Estes, se aceitarem a aposta, devem manifestar-se claramente dizendo: “aceito”, “topo”, “vem”, “pode matar”, “cai” etc. A disposição de “não pagar para ver” (não aceitar a aposta) deve ser

expressa de forma igualmente clara: “desisto”, “caio fora”, “vou pro mato” etc. Uma dupla desiste quando é de seu interesse perder menos pontos ou, então, quando não quer correr o risco de perder pontos que possam decidir o jogo a favor da dupla adversária.

Bater na mesa, versejar, cantar, fazer gestos e intimidações são atitudes comuns e até mesmo estimuladas durante o truco.

**Atenção:** São comuns os casos, como em qualquer jogo de cartas, em que o *pé*, acidentalmente, distribui mais de três cartas para um jogador. Se isso ocorrer com um jogador da dupla *mão* e *cortador*, na sua vez de jogar ele tem direito de trucar. Aceito o “Truco”, o jogador mostra as cartas e ganha a *mão* (3 pontos). Mas se o *pé* perguntar: “Com quantas cartas?”, o jogo “mela”, isto é, as cartas são recolhidas para nova distribuição e essa *mão* é anulada. Mas, se forem distribuídas mais de três cartas para um jogador da dupla do *pé*, o jogo “mela” automaticamente.

## Mão de dez

Quando uma dupla atinge 10 pontos, a *mão* seguinte é chamada *mão de dez*. Nessa *mão* especial é proibido trucar.

Se um dos jogadores da dupla que está com menos de 10 pontos trucar, o jogo é ganho pela dupla que está com 10 pontos. Se o “Truco” for lançado por um jogador com 10 pontos, sua dupla perde a *mão* e beneficia a dupla adversária com 3 pontos.

A dupla com menos de 10 pontos ganha 3 pontos se vencer a *mão*. No entanto, ganha apenas 1 ponto se a dupla com 10 pontos desistir da *mão* depois de já ter visto suas cartas.

Os parceiros da dupla com 10 pontos podem fazer consultas recíprocas, mostrando as cartas para decidirem o melhor procedimento a adotar. Quando as duas duplas têm 10 pontos, joga-se a chamada *mão sem recurso*, e quem vencer essa *mão* ganha o jogo. **Atenção:** Para vencer a *queda* é preciso vencer uma *melhor de três jogos*.

*Em seguida comentamos as manhas, os sinais e algumas variações que se costumam utilizar no truco. Você só deve ler esses itens depois que souber jogar o truco.*

## As “manhas”

Os truqueiros costumam usar várias “manhas” ao embaralhar e distribuir as cartas. Quando o *pé* embaralha as cartas — o que 5

os truqueiros chamam de *preparar o maço* — isso é feito maliciosamente, procurando-se olhar as cartas e montar o baralho da forma mais favorável possível. O *maço* deve ser preparado sobre a mesa, com as costas do baralho voltadas para o *cortador*. Isso prejudica o *cortador*; em compensação, o *mão* (que é o parceiro do *cortador*) poderá perceber as artimanhas do *pé*, e tentar transmitir ao *cortador* as melhores opções para o corte.

Preparado o *maço*, ele deve ser entregue ao *cortador*. A partir de então, esse jogador passa a *mandar no baralho*, pois tem o direito de:

— olhar a primeira e a última cartas do *maço*, antes de cortar;

— após devolver o baralho ao *pé*, mandar que a distribuição das cartas seja feita a partir de cima (*mandar descer*), ou a partir de baixo (*mandar subir*);

— recusar e substituir (*queimar*), durante a distribuição, até 9 cartas que ainda não foram aceitas pelos jogadores. Nesse caso, as 3 primeiras cartas devem ser abertas (isto é, viradas para cima), ficando as outras 6 encobertas.

O *mão* também pode *queimar* cartas. Mas o número de cartas queimadas pela dupla *mão* e *cortador* não pode ultrapassar o máximo de 9 cartas. O *mão* tem o direito de entregar ao parceiro as 3 primeiras cartas distribuídas, e pode tomar para si as 3 cartas seguintes. Essa dupla (*mão* e *cortador*) pode recusar as cartas que forem viradas acidentalmente, mas o *pé* e seu parceiro têm que aceitá-las.

Em consideração a essas vantagens da dupla *mão* e *cortador*, o *pé* evitará oferecer ao *cortador* um *maço* com valores altos nas primeiras e nas últimas cartas do baralho. O *pé* só pode recusar o corte se o *cortador* mexer no baralho além do que lhe é permitido.

## Sinais

Os parceiros de uma dupla podem convencionar quaisquer sinais para se comunicarem durante o jogo. Na hora do corte, por exemplo, o *mão* procura ajudar o *cortador* com os seguintes sinais: palma da mão para baixo = *manilha* embaixo; palma para cima = *manilha* em cima; e palma na vertical = *manilha* no meio do baralho.

Um dos códigos mais simples e usados é o seguinte: piscar de olhos = zape; franzir o nariz = sete de copas; franzir a testa =

espadilha; mostrar a língua = sete de ouros; bocejar = cartas fracas.

## Variações do truco

O truco apresenta grandes variações de região para região. Por essa razão, no I Campeonato de Truco do Estado de São Paulo, realizado no ano de 1977, a Secretaria de Turismo, entidade organizadora, estabeleceu a seguinte padronização na contagem dos pontos:

— Mão sem “Truco”	2 pontos
— com “Truco”	4 pontos
— com “Vale seis”	8 pontos
— com “Vale nove”	12 pontos

As *manilhas* também podem ser variáveis, sendo sua escolha feita por sorteio antes de cada distribuição de cartas. O procedimento mais usual é o seguinte: sorteia-se uma carta, que deverá ficar aberta, fora do jogo. Tendo como referência a *sucessão comum das cartas no baralho* (e não o seu valor no truco), as *manilhas* serão as cartas imediatamente seguintes.

Por exemplo: se a carta sorteada for um três (de qualquer naipe), as *manilhas* (em ordem decrescente) serão as seguintes: quatro de paus (zape), quatro de copas, quatro de espadas (espadilha) e quatro de ouros.

Se a carta sorteada for um ás (de qualquer naipe), as *manilhas* serão: dois de paus (zape), dois de copas, dois de espadas (espadilha) e dois de ouros.

## Variantes

Existem diversas variantes do truco que utilizam apenas um número diferente de cartas. Entre essas versões, a mais difundida é a do *baralho limpo*, que usa somente 27 cartas. Do *baralho sujo* (40 cartas) são então retiradas as seguintes cartas: os 7 de espadas e de paus; os 4 de copas, ouros e espadas; e os 6 e 5 de todos os naipes. Dessa forma, o jogo se torna mais rápido e violento.

Existem outras variantes que se distinguem pelos valores das cartas e pelo número de jogadores.

A *douradinha*, por exemplo, é uma adaptação do truco para três duplas. Utiliza mais cinco *manilhas*, superiores às do jogo comum. São elas, em ordem *decrecente*:

Dama de ouros (chamada de *douradinha*)

Valete de paus

Dois de paus (chamado de *dunga*)

Ás de paus

Cinco de paus



# OITO MALUCO

**O** Oito Maluco é um jogo muito simples e divertido, que pode ser jogado por crianças e adultos e constitui uma excelente diversão para as horas de lazer em família. Pessoas de todas as idades encontram nesse jogo travesso as emoções de uma brincadeira ingênua, em que a sorte das cartas provoca um sobe e desce constante do número de pontos de cada participante.

O Oito Maluco pertence à família dos *Jogos Stop*, um conjunto de jogos de cartas cujo parentesco é o seguinte: todos eles são baseados no princípio de que o jogador só pode descartar uma carta por vez e, se não puder fazê-lo, é obrigado a comprar cartas, sendo vencedor da rodada o primeiro jogador que se livrar de todas as suas cartas.

Entre todos esses jogos, o Oito Maluco — também conhecido como *Rumi sueco* e *Snooker* — é o que mais estimula o raciocínio de cada um dos jogadores, extremamente necessário sobretudo quando um jogador recebe um grande número de cartas fracas.

Existem diversas variantes do Oito Maluco, sendo as mais conhecidas o *Valeta Maluco* (em que o valete substitui o oito como curinga), o *Go Boom* (jogado sem curinga) e o *Mau-Mau*, cujas regras veremos em seguida.

## O jogo

O Oito Maluco é ideal para ser jogado por 2, 3 ou 4 jogadores (neste último caso, os participantes podem dividir-se em duas duplas) mas pode ser disputado por até 8 jogadores. Utiliza-se um baralho comum (52 cartas) ou, quando houver mais de 4 jogadores, dois baralhos comuns.

O objetivo do jogo é bastante simples: para ganhar a *mão* (ou rodada), o jogador deve livrar-se de todas as suas cartas antes dos demais participantes. Somando os pontos conquistados em cada rodada, o jogador (ou dupla de jogadores) procura atingir o limite estabelecido para a vitória final.

O Oito Maluco é jogado sempre no sentido horário; portanto, a distribuição das cartas e os descartes sucedem-se da direita para a esquerda. Em primeiro lugar, procede-se ao sorteio do *carteador* (jogador que distribui as cartas) para a primeira mão. Na segunda mão, ele será sucedido pelo jogador colocado à sua esquerda.

O carteador, depois de as cartas terem sido embaralhadas pelo jogador colocado à sua direita, distribui 7 cartas para cada jogador, uma de cada vez. As cartas restantes devem ficar encobertas, formando um *monte* no centro da mesa. A primeira carta de cima do monte deve ser aberta, e colocada ao lado: é a *carta de partida*.

A partir de então, cada jogador, na sua vez, procura descartar uma carta que seja: — do mesmo valor ou do mesmo naipe da última carta aberta (da *carta de partida*, para o primeiro jogador); — ou um oito *de qualquer naipe*, que funciona como um curinga.

Os descartes, com as cartas descobertas, passam a formar uma pilha, o *lixo*, sempre com a última carta *aberta*, isto é, voltada para cima.

Quando um jogador não tem cartas para o descarte, deve comprar cartas no monte até que uma delas lhe possibilite o descarte. Se o monte terminar antes disso, o *lixo* deve ser embaralhado de novo (menos a última carta aberta) para formar um novo monte. A retirada de cartas do monte constitui uma desvantagem, pois o jogador fica com um número excessivo de cartas em sua mão. Contudo, é permitido pegar cartas do monte mesmo quando o jogador pode realizar o descarte.

Os *oitos* são chamados de *curingas*, pois correspondem a qualquer naipe, de acordo com a vontade do jogador. Este, ao descartar um oito de ouros, por exemplo, pode dizer que seu naipe corresponde a *paus*. Isso definirá o descarte do próximo jogador, que só poderá abrir outro oito ou, então, uma carta de paus. Sempre que descartar um oito, o jogador deve esclarecer a que naipe ele corresponde.

Quando um jogador descartar a sua última carta, torna-se o vencedor da *mão*. Antes disso, porém, ao realizar o seu penúltimo descarte, deve comunicar aos demais jogadores que lhe resta apenas uma carta. Se não fizer isso deverá, como multa, comprar 5 cartas do monte. Em um jogo de duplas, quando um jogador se livra de todas as suas cartas, terminando a mão, devem ser computados a favor da dupla adversária os pontos perdidos pelo seu parceiro.

## Contagem dos pontos

Os jogadores devem expor as cartas não descartadas, para a contagem dos pontos perdidos, de acordo com os valores:

oito — 50 pontos  
rei, dama, valete, dez — 10 pontos  
ás — 1 ponto

Os pontos das demais cartas correspondem aos seus próprios valores — isto é, qualquer cinco vale 5 pontos, qualquer seis vale 6 pontos, e assim por diante.

Existem dois critérios para a contagem geral dos pontos. No primeiro deles, os pontos perdidos têm valor negativo, e são creditados aos perdedores. Nesse caso, o jogador (ou dupla) que atingir um limite de pontos previamente estabelecidos *estoura*, isto é, sai do jogo. Esse critério é sempre usado para o jogo individual, pois os perdedores não somam seus pontos a favor de um outro jogador.

Outro procedimento utilizado para a contagem é o de somar os pontos perdidos pelos jogadores para o vencedor da mão. Esse critério é mais indicado quando se joga em duas pessoas ou duplas.

O limite de pontos deve ser combinado

previamente, variando em geral de 100 a 500 pontos. O jogador (ou dupla) que primeiro atingir esse limite (por exemplo, 500 pontos positivos) vence a partida; ou, então, pelo critério de pontos negativos, o jogador (ou dupla) que atingir 500 pontos perdidos estoura e sai do jogo. Quando os jogadores são apenas dois, o limite é habitualmente fixado em 100 pontos.

#### Atenção:

— Os oitos não devem ser desperdiçados, pois têm grande valor no final do jogo. Às vezes, é mais vantajoso pegar cartas no monte do que descartar um oito precipitadamente.

— Em alguns casos, acumular cartas na mão não constitui necessariamente uma desvantagem, pois o jogador com muitas cartas pode descartá-las em uma ordem tal, que lhe dê o comando do jogo. Trata-se, porém, de uma estratégia bastante arriscada.

## MAU MAU

**O** Mau-Mau é uma variante do Oito Maluco, apresentando em relação a ele apenas algumas diferenças, que comentamos a seguir:

1) O descarte é sempre *obrigatório*, a menos que o jogador realmente não tenha nenhuma carta adequada. O infrator dessa regra não pode vencer a *mão*, e é multado em 50 pontos a favor do ganhador da *mão*.

2) Várias cartas têm importância decisiva no Mau-Mau:

— o *oito*. Não tem as mesmas características que no Oito Maluco mas, ao ser descartado, obriga o próximo jogador a pegar três cartas do monte sem descarte, mesmo que tenha cartas para fazê-lo.

— o *sete*. Ao ser descartado, obriga o jogador anterior a comprar 2 cartas do *monte*, mas sem perder a vez de jogar.

— o *ás*. O descarte do *ás* faz com que o próximo jogador perca a vez de jogar.

— o *valete*. O valete não é curinga e deve ser descartado como as demais cartas, mas pode corresponder a qualquer naipe ou mudar o naipe. Ao descartar um valete de paus,

por exemplo, o jogador pode anunciar a alteração do naipe para ouros. Conseqüentemente, o próximo jogador só poderá descartar um *valete* ou qualquer carta de ouros. Se o jogador que descartar um *valete* não anunciar qualquer alteração de naipe, o jogador seguinte tem o direito de descartar *qualquer* carta. Todos os jogadores têm o direito de descartar *dois* valetes de uma só vez.

— a *dama*. Quando se descarta uma dama, o jogo passa a ter seu sentido invertido, isto é, a vez de jogar passa ao jogador que havia jogado antes do que descartou a dama.

3) A contagem dos pontos é feita da seguinte maneira, de acordo com os seguintes valores das cartas:

valete — 20 pontos  
oito — 20 pontos  
sete e ás — 15 pontos  
rei, dama e dez — 10 pontos

As demais cartas têm seus próprios valores numéricos, como no Oito Maluco.

4) O ganhador da mão recebe os pontos *em dobro* se a *carta de partida* (isto é, a carta inicial do jogo) for do naipe de *espadas*. O mesmo acontece se o vencedor “bater” com um *valete* — isto é, se a última carta que descartar for um valete. Se a “batida” for realizada com *dois valetes*, o vencedor recebe 4 vezes o total dos pontos ganhos.

# PÔQUER

**E**m sua forma atual, o pôquer desenvolveu-se nos Estados Unidos a partir do início do século passado, tendo assumido essa denominação por volta de 1830. Nas décadas seguintes, tornou-se o jogo preferido dos norte-americanos, sobretudo dos pioneiros que se empenhavam na conquista do Oeste. Nada melhor do que um jogo como o pôquer — em que se arriscavam grandes somas de dinheiro em apostas emocionantes — para atrair os *cowboys* e aventureiros. Da mesma forma que a “febre do ouro”, a “febre do pôquer”, também tomou conta do Oeste selvagem.

A origem do pôquer, entretanto, é muito mais remota, e está ligada a uma série de jogos também baseados na combinação de cartas do mesmo valor e em um sistema de apostas muito semelhante ao do pôquer em sua forma atual. O mais antigo desses jogos é o *Ás-Nas*, um jogo persa criado há vários séculos. Tal como se jogava inicialmente nos Estados Unidos, o pôquer era praticamente igual ao *Ás-Nas*. Atualmente, porém, compreende dois tipos de combinações de cartas: a seqüência (um conjunto formado por cinco cartas de valores diferentes) e a reunião de cartas do mesmo valor. Essas combinações também são muitos antigas e derivam de velhos jogos chineses, dos quais se originaram muitos outros jogos, como o *Mah-Jong* e o *Rummy*.

Reunindo contribuições de diversas origens, o pôquer assumiu diferentes formas em vários países ao longo do seu processo de desenvolvimento. Segundo alguns autores, deles seriam originários o jogo alemão *Pochen* (“blefe”) e o jogo francês *Pocaire*. Atualmente o pôquer talvez seja o jogo de cartas que tenha o maior número de variantes em todo o mundo, mas sua forma mais consagrada

é o chamado *Straight Poker* (ou Pôquer de Seqüência), cujos princípios básicos estão presentes em todos os diferentes tipos de pôquer. Essas variantes dividem-se em duas grandes famílias: o *Draw Poker* (ou Pôquer Fechado), e o *Stud Poker* (ou Pôquer Aberto), também conhecido como *Stick Poker*.

Em seu processo de evolução, o pôquer foi responsável por uma importante inovação introduzida nas cartas de baralho: a colocação, em seus quatro cantos, de um número ou símbolo característico — como o K (*King*) nos Reis, e Q (*Queen*) nos Damas, o J (*Jack*) nos Valetes, e o A (*Ace*) nas Ases. Essa marcação foi feita para permitir a visualização mais rápida do valor das cartas e, sobretudo, para que os jogadores pudessem “filar” cada uma delas. O ato de “filar”, que é uma das práticas mais características do pôquer, consiste em pegar as cartas distribuídas de forma que apenas a primeira seja visível e encubra as demais. Então, puxam-se vagarosamente as cartas seguintes, deixando aparecer pouco a pouco os símbolos que as identificam.

Embora o fator sorte seja fundamental, malícia e experiência também constituem elementos importantíssimos no pôquer, um jogo em que os jogadores experientes levam grande vantagem sobre os iniciantes.



## Regras do Pôquer

O pôquer tem inúmeras variantes, mas todas elas podem ser aprendidas facilmente pelo jogador que conheça o valor das *mãos* — isto é, das combinações de cartas que tiver nas mãos — e o mecanismo de apostas. O tipo mais comum de pôquer é o **pôquer fechado** (*straight poker*), que pode ser considerado como padrão em relação às diversas variantes desse jogo. Na versão norte-americana mais tradicional o **pôquer fechado** é jogado com um baralho comum de 52 cartas.

No Brasil, porém, joga-se uma versão mais rápida, retirando-se do baralho as cartas de valor mais baixo de acordo com o número de jogadores. Para fazer isso, procede-se da seguinte forma: os Ases, os Reis, as Damas e os Valetes sempre entram; e, a partir dos Valetes, são incluídas, por ordem decrescente de valor, tanto as cartas dos quatro naipes quantos forem os jogadores, desprezando-se as cartas restantes. No caso de 5 jogadores, por exemplo, contam-se 5 cartas, incluindo o Valete: Valete, 10, 9, 8 e 7; portanto, são retirados do baralho todos os 6, 5, 4, 3 e 2.

O valor das cartas decresce do Ás ao 2, mas os naipes têm igual valor entre si. O Ás é a carta de maior valor do jogo, mas também pode ser utilizada como a carta de menor valor. Se, por exemplo, estiverem em jogo só as cartas até o 8, o Ás poderá valer como um 7.

Normalmente o pôquer é jogado por grupos de 2 a 8 jogadores, embora se considere os grupos de 4 a 7 jogadores como ideais para esse jogo. Existem também variantes que podem ser jogadas por até 14 jogadores.

### Distribuição das cartas

Antes de se iniciar o jogo propriamente dito, os jogadores devem estabelecer um *cacife*, isto é, a quantidade de fichas necessária para entrar no jogo. É com essas fichas que serão feitas as apostas.

Para dar início ao jogo, sorteia-se um *carteador*, que distribuirá as cartas e será substituído a cada rodada pelo jogador à sua esquerda. Há dois métodos muito simples para se fazer essa escolha: será *carteador* o jogador que tirar do baralho a carta de maior valor ou então, o que primeiro tirar um Valete.

Como é fundamentalmente um jogo de apostas, o pôquer tem convenções rigorosas sobre as formas de embaralhar, cortar e distribuir as cartas. Antes de serem distribuídas, as cartas devem ser embaralhadas pelo

menos três vezes. Além disso, qualquer jogador pode participar do embaralhamento, desde que solicite isso ao carteador, mas é o carteador que deve embaralhar as cartas pela última vez.

Em seguida, o carteador deve oferecer o baralho para o corte ao jogador à sua direita. Se este não quiser cortar, qualquer outro pode fazê-lo. O baralho deve ser cortado apenas uma vez, a menos que haja alguma irregularidade no corte.

O jogador que corta deve dividir o baralho em duas ou três partes (sempre com mais de cinco cartas em cada uma) e colocar em cima do maço a parte que estava na posição mais inferior antes do corte. Se alguma carta virar durante o corte, o carteador deverá embaralhar e cortar novamente. Se nenhum jogador cortar o baralho, o carteador não pode mais embaralhá-lo, devendo apenas distribuir as cartas.

A distribuição das cartas é feita sempre no *sentido horário*, isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda. O carteador distribui as cartas fechadas, uma de cada vez, num total de cinco cartas para cada jogador. O resto do baralho, sempre voltado para baixo, é reservado para uso posterior.

Os acidentes mais comuns que ocorrem na distribuição de cartas podem ser facilmente superados. Quando um jogador recebe seis cartas, e um outro apenas 4, este último deve tirar uma carta, fechada, entre as seis recebidas pelo primeiro. Se alguns jogadores receberem quatro cartas, mas não todos, o carteador deve entregar mais uma a cada um, sempre a partir das cartas de cima do baralho. Nos casos em que alguns jogadores recebem seis cartas, se elas ainda não foram viradas pelos jogadores, o carteador tira a carta excedente de cada um e coloca cada uma delas, pela ordem, na parte de cima do baralho. Se elas já foram viradas, o carteador tira uma carta de cada um, colocando-as na parte de baixo do baralho.

### As "mãos" do pôquer

Distribuídas as cartas, cada jogador procurará formar um *jogo*, ou *mão* (que é uma combinação das cartas segundo certos critérios). Quanto maior for o valor de sua *mão*, maior será a possibilidade do jogador de ganhar as fichas que serão apostadas durante o jogo. Os valores das diferentes *mãos* ou *jogos* são os seguintes, em ordem decrescente:

1) *Straight Flush*: cinco cartas do mesmo naipe, em seqüência. O *Straight Flush* mais

alto é o formado pela seguinte seqüência de cartas: Ás (A), Rei (K), Dama (Q), Valete (J) e 10, também conhecido como *Royal Straight Flush*. O mais baixo, se o baralho for totalmente utilizado, é o formado pela seqüência 5, 4, 3, 2, A. Nesse caso, como observamos anteriormente, o Ás funciona como a menor carta do jogo. Entre dois *Straights Flushes*, ganha aquele que for encabeçado pela carta mais alta.

2) *Quadra* ou *Four*: quatro cartas do mesmo valor — por exemplo: 4 Ases, 4 Reis, 4 Damas, 4 Valetes e assim por diante. Entre duas quadras, tem maior valor aquela que for formada pelas cartas mais altas.

3) *Flush* ou *Cor*: cinco cartas do mesmo naipe que não formam seqüência. De dois *Flushes*, será vencedor aquele que for encabeçado pela carta de maior valor. Se estas cartas forem de igual valor usam-se as cartas seguintes, em ordem decrescente de valor até se chegar ao desempate. Só haverá empate se todas as 5 cartas dos dois jogadores tiverem o mesmo valor.

4) *Full Hand*, *Full House* ou simplesmente *Full*: três cartas de mesmo valor e mais um par de cartas também de mesmo valor. Por exemplo, K, K, K, e 8, 8. Entre dois *Fulls*, ganha aquele que for formado pela trinca de maior valor.

5) *Straight* ou *Seqüência*: cinco cartas em seqüência, quaisquer que sejam os seus naipes. Entre duas seqüências, ganha aquela que for encabeçada pela carta mais alta. Por exemplo: A, K, Q, J, 10 ganha de 10, 9, 8, 7, A. Nesta última seqüência, o Ás também funciona como a menor carta do jogo, correspondendo a um 6.

6) *Trinca*: três cartas de mesmo valor. Ganha sempre a trinca de cartas mais altas. Por exemplo, Q, Q, Q, ganha de 8, 8, 8.

7) *Dois Pares*: duas cartas de mesmo valor, outras duas cartas de mesmo valor, e uma quinta carta, diferente das quatro anteriores. Por exemplo: Q, Q + 8, 8 + A. Entre duas *mãos* com dois pares, ganha aquela que tiver o par de maior valor. Se os dois pares mais altos tiverem igual valor, o desempate é feito pelo segundo par de cada *mão*, ganhando o que for de maior valor. Se dois jogadores tiverem dois pares exatamente iguais, será vencedor aquele que tiver a quinta carta de maior valor.

8) *Um par*: duas cartas de mesmo valor, e outras três de valores diferentes entre si. Por exemplo: 8, 8 e 10, J, Q. Quando dois jogadores tiverem um par cada uma, ganha aque-

le que tiver o par de maior valor. Se ambos têm pares iguais, o desempate é feito de acordo com os valores das cartas não combinadas. Assim, a mão 9, 9, K, Q, J ganha da mão 9, 9, K, Q, 10.

9) *Sem par*: é a mão mais baixa do pôquer, que perde de todas as outras. Entre duas *mãos* como essa, ganha aquela que tiver as cartas de maior valor. Por exemplo: a mão K, J, 10, 9, 8 ganha da mão K, J, 10, 9, 7. Duas *mãos* exatamente iguais, carta por carta, empatam, pois os naipes não têm valor. Nesse caso, que é raríssimo, as fichas apostadas são divididas.

**As "mãos" do pôquer**

1) *Straight Flush*      2) *Quadra*

3) *Flush*      4) *Full Hand*,

5) *Seqüência*      6) *Trinca*

7) *Dois Pares*      8) *Um par*

9) *Sem par*

## Primeira rodada de apostas

Antes de receber as cartas, os jogadores depositam um “pingo” no centro da mesa, isto é, uma quantidade preestabelecida de fichas, geralmente uma, que forma um “monte” a ser disputado durante o jogo. Distribuídas as cartas, no sentido horário (isto é, da esquerda para a direita), o primeiro jogador à esquerda do carteador, avalia as suas cartas, e tem as seguintes opções:

- 1) acreditando que não poderá formar um bom jogo, “sai” ou “passa”, colocando suas cartas (fechadas) na mesa;
- 2) antes de apostar, quer verificar a situação dos outros jogadores. Então diz “mesa”, isto é, passa o direito de apostar ao jogador seguinte, à sua esquerda;
- 3) considera bom o seu jogo, e faz uma aposta inicial.

Alguns jogadores não estabelecem limites para as apostas, mas geralmente costuma-se combinar, antes de iniciado o jogo, quais serão os valores mínimo e máximo das apostas. Se o primeiro jogador “saiu” ou disse “mesa”, o segundo jogador terá as mesmas opções, como se fosse o primeiro; se o primeiro jogador apostou, o segundo poderá “sair”, “pagar” a aposta (isto é, colocar no centro da mesa o mesmo número de fichas que o primeiro apostou), ou subir a aposta. Neste último caso, além de pagar a aposta, ele acrescenta a ela o número de fichas que quiser.

Com quatro jogadores, isso funcionaria do seguinte modo:

O jogador *A* abre as apostas, dizendo:

— Abro com duas (fichas).

O jogador seguinte, *B*, responde:

— Vou. E paga as duas fichas.

*C* diz:

— Suas duas e mais duas.

*D*, o carteador, diz:

— Pago. E deposita 4 fichas, as 2 de *A* mais as 2 de *C*.

O primeiro jogador (o jogador *A*) terá agora de escolher entre sair (perdendo as fichas que apostou), pagar a aposta de *C* ou então aumentá-la, reiniciando o processo de apostas.

Resumindo: para participar do jogo, todos os jogadores terão que ter apostado a mesma quantidade de fichas. E, se todos os demais jogadores pagarem a aposta do primeiro jogador, sem aumentá-la, este não poderá subirla novamente.

Se, antes das apostas, os primeiros jogadores disserem “mesa”, eles agora deverão

cobrir as apostas feitas ou então sair do jogo. Quando todos pedem “mesa” e não há apostas, passa-se à etapa seguinte do jogo. A essa altura, os jogadores que saíram do jogo não poderão mais participar dessa rodada e os que permaneceram são chamados de “jogadores ativos”.

## A troca de cartas

Depois que todas as apostas foram pagas pelos jogadores que continuam no jogo, estes podem trocar quantas cartas desejarem. Como a troca só é realizada uma vez, é incomum a troca de quatro ou cinco cartas, pois isso reduz as possibilidades de melhorar a mão. Os jogadores normalmente trocam de uma a três cartas, *se acharem necessário*. Quando receber um jogo pronto — o que é chamado de “mão fechada” — o jogador não precisa trocar cartas.

O carteador é que distribui as novas cartas, sempre no sentido horário, usando a parte do baralho que sobrou da primeira distribuição de cartas. Ele entrega a cada jogador o número de cartas pedido, recebendo deles, em troca, um número igual de cartas descartadas. Cada jogador deve anunciar claramente quantas cartas está trocando. Antes de ver as novas cartas que recebeu, o jogador já deverá ter entregue ao carteador as cartas que trocou, fechadas, para que ninguém possa vê-las.

Quando as cartas não forem suficientes para todas as trocas, para continuar a distribuição o carteador deve pegar as cartas que já foram descartadas, embaralhá-las e distribuí-las para os jogadores que ainda não trocaram cartas e desejam fazê-lo. Para evitar que isso aconteça, costuma-se limitar a 3 o número de cartas que podem ser trocadas.

## Segunda rodada de apostas

Já com o novo jogo, o primeiro jogador “abre” as apostas, da mesma forma que na primeira rodada. Esse primeiro jogador pode “sair”, dizer “mesa”, ou apostar. O jogador seguinte pode “sair” ou subir a aposta, e assim sucessivamente.

**Atenção:** Se todos disserem “mesa”, o monte de fichas apostadas permanece intocado, e cada jogador “pinga” novamente para começar uma nova rodada.

Qualquer que seja a opção do jogador, ele só pode enunciar-la na sua vez de jogar. O jogador que pagar a última aposta, sem aumentá-la, diz: “Pago para ver”.

Então, quando todas as apostas foram pa-

gas, as cartas são mostradas, em primeiro lugar pelo jogador que aumentou a aposta pela última vez. Se essa aposta não foi coberta — isto é, se todos os jogadores tiverem desistido — o jogador que a fez ganha o monte de fichas *sem mostrar as cartas*. Exibidas as *mãos*, as fichas serão ganhas pelo jogador que tiver o jogo de maior valor. Se houver dois jogos empatados — caso raríssimo —, as fichas são divididas; se a divisão não for exata, a diferença fica com o jogador que subiu a aposta pela última vez. Os jogadores que “passam”, ou desistem do jogo no momento de comparar as mãos, também *não são* obrigados a mostrar as cartas.

### O Blefe

O blefe é um recurso muito utilizado pelos jogadores de pôquer, e consiste em sugerir aos demais jogadores, por meio de apostas elevadas, que se tem um jogo muito alto quando, na realidade se tem um jogo fraco. Isso é possível porque os demais jogadores, se possuem jogos fracos, não pagam essas apostas elevadas e as cartas do blefador só serão mostradas se sua aposta for paga.

Contudo, é necessária uma boa experiência para blefar, pois o blefe sistemático acaba por desacreditar o jogador inexperiente, que acaba sendo vencido pelos jogadores que não acreditam em seus blefes. Por outro lado, o jogador que tem uma boa mão costuma abrir o jogo com uma aposta pequena, para estimular as apostas dos demais, aguardando uma boa oportunidade para subir a aposta. Nesse caso, o blefe pode ser bastante prejudicial para o jogador que recorrer sistematicamente a esse recurso. Por isso, é aconselhável que uma mesa de pôquer seja composta por jogadores de nível homogêneo.

### O Escuro: apostas com repique

*(Para quem já tiver aprendido a jogar o pôquer com apostas normais)*

Há uma forma de abertura das apostas que eleva o valor da rodada, trazendo maior interesse ao jogo. Convencionou-se previamente que o “pingo” deve ser feito em uma escala proporcionalmente crescente de apostas, geralmente em dobro. Nesse caso, o primeiro jogador pinga uma ficha, o segundo duas, o terceiro quatro, e assim sucessivamente. Para que as apostas não fiquem muito altas, geralmente estabelece-se que a du-

plicação das apostas vai apenas até o quarto jogador.

Como são feitas antes que os jogadores recebam as cartas, essas apostas realizam-se no “escuro”, e o ato de dobrar a aposta anterior é chamado de “comprar o escuro”. O último jogador a apostar é também chamado de “escuro” e pode elevar a aposta mais uma vez antes da distribuição das cartas. Por isso, o carteador deve pedir-lhe permissão para distribuir as cartas, perguntando a ele se vai ou não elevar ainda mais o valor das apostas. Em seguida, as cartas são distribuídas, e os jogadores que quiserem continuar no jogo devem “cobrir” — isto é, completar — o valor da aposta mais alta que tiver sido feita. Se houve quatro repiques, por exemplo (apostas de 1, 2, 4 e 8 fichas), o primeiro jogador deverá colocar mais 7 fichas, o segundo 6 e o terceiro 4. Em seguida, inicia-se o ciclo normal de apostas.

### Variações do pôquer

*(Para quem já tiver aprendido a jogar o pôquer normal)*

Existem algumas versões do pôquer normal que não chegam a constituir variantes desse jogo. Uma das mais comuns é aquela em que se acrescenta um curinga às cartas em jogo, podendo esse curinga assumir o valor de qualquer carta. Nesse caso, altera-se a escala de valores das *mãos*: abaixo do *Royal Straight Flush*, o maior jogo passa a ser o de *cinco cartas do mesmo valor*, funcionando o curinga como a quinta carta.

Outra versão é a que estabelece que as apostas só podem ser abertas pelo jogador que tenha, no mínimo, um par de Valetes. No momento de exibição das cartas comprova-se se não houve blefe.

Uma terceira variação, muito curiosa, é o chamado *Pôquer Miséria*, cuja única diferença em relação ao pôquer normal é a inversão da ordem de valores das mãos: isto é, nesse jogo ganha a *pior* mão.

Uma prática muito comum durante um longo jogo de pôquer é variar o tipo de jogo, passando-se a jogar uma variação ou uma variante de acordo com a vontade do jogador que estiver exercendo no momento a função de carteador. Para isso, entretanto, é necessário que todos os jogadores saibam jogar as modalidades de pôquer propostas. Esse tipo de jogo é chamado de “Quem dá, manda”:

## VARIANTES

(Para quem já tiver aprendido a jogar o pôquer normal.)

### Pôquer aberto

Essa variante é também chamada *Stud Poker* ou *Stick Poker*, e suas modalidades mais comuns são o *Stick de 5 cartas* e o *Stick de 7 cartas*.

### Stick de 5 cartas

Muito popular no Brasil, esse tipo de pôquer é bastante “violento”, pois permite um grande volume de apostas. A escala de valores das mãos é a mesma do pôquer normal; mas, como não há troca de cartas, é possível a participação de até 10 jogadores. Nessa variante geralmente desprezam-se as cartas menores que 6.

As apostas são feitas após o recebimento de cada carta, da seguinte forma:

O carteador distribui duas cartas para cada jogador, sendo uma fechada (voltada para baixo) e outra aberta. Após avaliarem sua carta fechada, os jogadores apostam, de acordo com as possibilidades de formarem um jogo vencedor com as cartas que ainda serão distribuídas. A prioridade para apostar é determinada pelo carteador, que designa para abrir as apostas aquele jogador que tem a carta aberta de maior valor. Ele diz, por exemplo: — “Fala o Rei” (quando a maior carta aberta é um Rei); se há empate nas cartas expostas, tem prioridade o jogador mais próximo do carteador, à sua esquerda.

Na abertura das apostas é obrigatório apostar um valor mínimo anteriormente. Quem não fizer isso, sai automaticamente do jogo. Os demais jogadores podem pagar a aposta, aumentá-la ou “sair”. Igualadas as apostas, o carteador distribui mais uma carta aberta a cada jogador que ainda estiver jogando, e as apostas são novamente abertas pelo jogador que tiver a maior combinação de cartas. O carteador determina, por exemplo: — “Fala o par de 8”, ou “Fala Ás e Rei”; nessa fase ainda não se consideram as *seqüências* e os *flushes* para abrir as apostas.

Pagas as apostas, o carteador distribui uma quarta carta, aberta; novamente abrem-se as apostas, agora já levando em conta as possibilidades de se fazerem *seqüências* ou *flushes*. O carteador dirá, por exemplo: — “Fala seqüência possível” (para o jogador cujas três cartas abertas estão em seqüência, se esse for o maior jogo entre as cartas ex-

Em seguida, repete-se o mesmo processo com a quinta carta, que também é distribuída aberta.

Dependendo do que tiver sido combinado antes do jogo, os jogadores poderão receber uma carta fechada, desde que abram aquela primeira carta fechada que receberam, pois só pode haver uma carta fechada para cada jogador. Nesse tipo de pôquer, os jogadores inexperientes devem tomar bastante cuidado com as sucessivas elevações das apostas.

### Stick de 7 cartas

Diferencia-se do anterior porque permite a troca de cartas e, conseqüentemente, um volume ainda maior de apostas. O carteador distribui três cartas para cada jogador, duas fechadas e uma aberta. Começam então as apostas, que seguem o mesmo processo do *Stick de 5 cartas*: depois de pagas as apostas, é distribuída uma quarta carta, aberta; reiniciam-se as apostas, distribui-se a quinta carta, também aberta, com novas apostas.

Cada jogador pode, então, trocar uma carta aberta ou fechada, recebendo uma nova carta, aberta ou fechada, de acordo com a carta que devolveu ao carteador: se foi fechada, recebe uma carta fechada; se foi aberta, recebe uma carta aberta. Realizam-se então novas apostas e, em seguida, é feita a última troca de cartas, dentro do mesmo critério. A partir desse momento são feitas as apostas finais, logo seguidas pela exposição das cartas, que decide qual é o vencedor. Nesse tipo de pôquer, os jogadores costumam estabelecer um limite para as apostas iniciais, a fim de poder controlar o volume de apostas.

### High-Low

Essa variante do pôquer, que poderia ser traduzida por *Pôquer de Altos e Baixos*, é na realidade uma variação do *Pôquer Miséria*, pois o jogo se decide pelas mãos de maior e de menor valor. As fichas são divididas entre a *mão* mais alta e a mais baixa, ficando com o jogador que tiver a mão mais alta qualquer resto da divisão das fichas. As regras são iguais às do pôquer normal, com a única exceção de que — como o *High-Low* é fechado — cada jogador pode comprar até cinco cartas.

### Algumas dicas

A posição do jogador em uma mesa de pôquer é muito importante. Quem aposta por último tem sempre uma certa vantagem,



pois a astúcia do jogador de pôquer consiste em avaliar bem todas as possibilidades e deixar que os adversários tomem as resoluções primeiro. Por princípio, o carteador tem a melhor situação na mesa, e o primeiro jogador à sua esquerda, que abre as apostas, tem a pior posição. Nesse caso, é preferível dizer mesa, para poder avaliar os jogos dos adversários antes de fazer qualquer aposta. Antes de fazer apostas ou de aumentá-las, deve-se considerar sempre quantos jogadores ainda vão jogar e quais serão suas possíveis atitudes. Não é aconselhável insistir em partici-

par do jogo quando se tem um jogo apenas razoável e vários jogadores podem elevar as apostas.

O blefe é muito importante, sobretudo para confundir os adversários. O jogador pode atraí-los para altas apostas, fazendo-os crer que se trata de um blefe, quando, na verdade, tem um jogo realmente forte. Além disso, serve também para ganhar quando nenhum jogador se arrisca a “pagar para ver”. Mais ainda do que as outras jogadas, o blefe exige um exame anterior do possível comportamento dos adversários.

## DUVIDO

**R**ápido, simples e divertido, o *Duvido* é um jogo recomendável sobretudo para o público juvenil, embora conte com um grande número de adeptos entre os adultos. Também chamado de *Desconfio*, é jogado com todas as cartas do baralho comum, do baralho espanhol ou de qualquer baralho que seja dividido em naipes. Do *Duvido* participam pelo menos dois jogadores, mas o jogo torna-se mais interessante se for disputado por 4 ou mais pessoas. O objetivo de cada um dos jogadores é livrar-se de todas as suas cartas antes que qualquer um dos adversários o faça.

### O jogo

Antes de começar o jogo, sorteia-se o *carteador* que é o responsável pela distribuição das cartas e será substituído a cada rodada. O primeiro carteador será o jogador que tirar a maior carta do baralho. Em seguida, o carteador distribui *todas* as cartas — uma a uma e começando pelo jogador à sua esquerda. O fato de um ou mais jogadores ficarem com um número de cartas diferente — quando não der divisão exata — não tem importância para o jogo.

O próprio *carteador* dá início ao jogo, escolhendo uma de suas cartas, colocando-a fechada (voltada para baixo) no centro da mesa e dizendo aos demais qual é o seu naipe — copas, por exemplo. Acontece, porém, que essa informação pode ser verdadeira ou falsa. Ele “cantou” copas, mas pode ter colocado uma carta de qualquer outro naipe.

O jogador seguinte, à sua esquerda, deve

colocar uma carta fechada sobre a carta do jogador anterior, “cantando” o mesmo naipe — no caso, copas. Essa informação também pode ser verdadeira ou falsa. E assim o jogo se sucede, com todos os jogadores colocando uma carta fechada sobre a anterior e “cantando” o seu naipe que, durante essa rodada, deverá ser sempre o mesmo. Na verdade, vários deles podem estar mentindo e descartando cartas de outros naipes.

A qualquer momento do jogo cada um dos jogadores pode desconfiar da afirmação que foi feita pelo jogador que acabou de descartar. Nesse caso pode dizer “Duvido!” e virar a carta descartada pelo jogador anterior. Se este realmente tiver descartado uma carta de naipe diferente do que “cantou”, será obrigado a recolher todas as cartas da mesa, ficando com elas em sua mão. Mas se o naipe corresponder ao que foi “cantado”, o jogador que duvidou é quem ficará com o monte de cartas da mesa.

Em qualquer um desses casos, o jogador que recolheu as cartas da mesa deverá dar início a uma nova rodada do jogo procedendo como no início: colocando uma carta fechada no centro da mesa e dizendo seu naipe — verdadeiro ou falso. O vencedor será o jogador que primeiro conseguir descartar todas as suas cartas.

**Atenção:** Quando dois ou mais jogadores duvidarem, tem prioridade aquele que primeiro disser “Duvido”. No caso de duvidarem ao mesmo tempo, tem preferência aquele que for o primeiro jogador em seguida ao que descartou.

## VARIANTES

**Atenção:** Essa e as demais variantes só devem ser jogadas depois que você tiver aprendido o *Duvido*.

### Duvido de ases

Essa variante podem participar até 12 jogadores. Se o número de jogadores for superior a 6, devem ser usados dois baralhos comuns.

No *Duvido de Ases*, as cartas têm valor decrescente, desde o Ás (que é a maior) até o 2 (que é a menor), e são distribuídas como no *Duvido*, não importando o fato de qualquer jogador receber um número de cartas maior ou menor do que os outros jogadores.

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que deve escolher de uma a quatro cartas (se estiver sendo usado apenas um baralho) ou de uma a oito cartas (se forem dois baralhos) e colocá-las fechadas no centro da mesa. Enquanto coloca as cartas na mesa, o jogador deve anunciar que está colocando um número de Ases *igual* ao número de cartas. Se ele, por exemplo, coloca três cartas, deve dizer: “Três ases”. Se colocar duas cartas, deve dizer: “Dois ases”, e assim por diante. Da mesma forma que no *Duvido*, essa afirmação pode ser verdadeira ou falsa.

O segundo jogador deverá repetir o mesmo processo, colocando quantas cartas quiser; só que, em vez de *ases*, ele deve anunciar as cartas seguintes por ordem decrescente de valor — no caso, os *reis*. O terceiro jogador deve fazer o mesmo com as *damas* e assim sucessivamente.

A qualquer momento do jogo, cada um dos jogadores pode gritar “*Duvido*” e, então, as cartas devem ser viradas. Se as cartas colocadas na mesa não corresponderem ao que foi anunciado — isto é, se em vez de três

valetes, por exemplo, houver apenas dois valetes — o jogador que as descartou deverá ficar com todas as cartas do monte, inclusive com aquelas que havia descartado. Por outro lado, se o jogador duvidou erradamente, é ele quem deverá ficar com todas as cartas do monte.

O jogador que descarta pode “cantar” mentirosamente dizendo, por exemplo, “Dois ases” e só colocando um ou nenhum. Ou, então, pode dizer também “Não tenho ases”, quando na verdade os possui e deveria jogá-los.

Enquanto ninguém duvida, as cartas vão formando um monte, que algum jogador será obrigado a comprar no decorrer do jogo. O jogador que conseguir descartar todas as suas cartas em primeiro lugar será o vencedor, e cada jogador deverá pagar-lhe uma ficha. Pode-se combinar, também, que os demais jogadores pagarão ao vencedor tantas fichas quantas forem as cartas que ainda tiverem na mão ao final do jogo.

### Duvido de três cartas

Trata-se de uma variação bastante comum do *Duvido*. Nela, as cartas são distribuídas em igual número para cada jogador, e, se a divisão não for exata, as cartas que sobram devem ficar fechadas sobre a mesa, formando um pequeno monte.

Cada jogador, na sua vez de jogar, deve descartar três cartas fechadas, dizendo os seus valores como, por exemplo, “Três reis”. O jogador seguinte também deve colocar três cartas fechadas na mesa, *de valor imediatamente superior*. No caso desse exemplo, ele deveria dizer “Três ases”. Se, na fase final do jogo, um jogador ficar com menos de três cartas na mão, ele deverá completar esse número com as cartas do monte. O vencedor será o jogador que primeiro conseguir descartar todas as suas cartas.

## TAROCCO

O riginalmente, os baralhos de Tarô eram usados não apenas para “ler a sorte”, mas também em uma grande variedade de jogos. Com o passar do tempo, entretanto, a função adivinhatória ganhou importância cada vez maior, fazendo com que deixassem de ser praticados e divulgados os vários jogos em que se utilizavam as cartas do Tarô.

O baralho de Tarô mais comumente usado para jogar o Tarocco é o chamado “baralho italiano”, com 78 cartas divididas em 22 Arcanos Maiores (ou “trunfos”) e 56 Arcanos Menores. Embora menos comum, tam-



bém costuma ser utilizado nesse jogo o “baralho austríaco”, formado por 36 cartas de baralho comuns e 22 “trunfos” (geralmente ilustrados com cenas campestres e figuras típicas de vários países).

O Tarocco seria originário de um antigo jogo de cartas muito popular no norte da Itália, no sul da França e em toda a Hungria. Ao longo dos séculos, suas regras não sofreram grandes alterações e, ainda hoje, é um dos jogos de cartas preferidos pelas populações rurais de vários países europeus.

Além do Tarocco, existem muitos outros jogos baseados em combinações de figuras, como o *Ombre* e o *Tresillo*, dois antigos jogos de cartas espanhóis, e o *Skat* e o *Scafkropf*, que são dois jogos muito populares na Alemanha. Também na Alemanha, principalmente nas regiões meridionais, é muito conhecido um outro jogo de cartas desse tipo, chamado de *Solo*, *Württemberg* e o *Tapp-Tarok*.

Um outro jogo de cartas muito antigo, também jogado com o baralho de Tarô e hoje praticamente desconhecido, é o *Minchiate*. Esse jogo data do final do século XIV, quando foi criado um baralho especial de Tarô para jogá-lo, com 97 cartas. Além das cartas normais do baralho de Tarô, foram acrescentadas a esse baralho mais 17 cartas, correspondentes a novos Arcanos Maiores. Essas cartas, que também serviam como “trunfos” eram as seguintes, com sua respectiva numeração:

23. A Fé
24. A Esperança
25. A Caridade
26. O Fogo
27. A Água
28. A Terra
29. O Ar
30. Um par de escalas
31. A Virgem
32. O Escorpião
33. O Carneiro
34. A Cabra
35. O Arqueiro
36. O Caranguejo
37. O Peixe
38. O Carregador de Água
39. O Leão
40. O Touro
41. A Flecha

Os três primeiros desses novos Arcanos Maiores seriam referentes às três virtudes teológicas; os quatro seguintes simbolizavam os quatro elementos básicos da ciência

e da filosofia medievais; e, finalmente, os doze últimos representariam signos do Zodíaco.

Embora a origem dos Arcanos Maiores ainda não seja conhecida com exatidão, alguns estudiosos acreditam que essas cartas com figuras estranhas tenham sido inventadas pelos Valdenses, uma seita herética que se difundiu no norte da Itália e nas regiões francesas da Provença e do Languedoc no decorrer do século XII, a partir das idéias de Pedro Valdo, um rico comerciante de Lyon. Esse líder religioso pregava a obediência apenas a Cristo, e não à Igreja, negando a validade de uma série de preceitos da religião católica, como por exemplo a crença no Purgatório, o valor das indulgências e o culto aos santos.

Perseguidos pela Igreja católica, os valdenses passaram a se esconder nas montanhas, de onde desciam para fazer pregações nas regiões vizinhas, tentando angariar adeptos para seu culto. Naquela época, estavam começando a surgir na Europa as primeiras cartas de jogar, e disso teriam se aproveitado os valdenses para fazer cartões ilustrados com símbolos e figuras alusivas aos fatos que narravam em seus sermões. Além de facilitarem sua pregação, em caso de serem surpreendidos pelas tropas a serviço da Inquisição, transformavam rapidamente suas reuniões heréticas em inocentes e animados jogos de cartas.

Muitos estudiosos acreditam também que tanto as figuras como os naipes das chamadas “cartas francesas” (que fazem parte dos baralhos comuns usados atualmente em todo o mundo) seriam originários do Tarô: as taças teriam dado origem às copas, os bastões aos paus e as moedas aos ouros, tendo as espadas permanecido com a mesma denominação. Um dos fatos que corrobora essa tese é a existência nos baralhos modernos do Curinga, figura que tem um valor especial, muito semelhante aos dos “trunfos” no Tarô, e que nada mais seria do que um dos Arcanos Maiores — O Louco. Na realidade, é nítida a semelhança entre essa antiga carta do Tarô e a figura do Curinga.

Em muitos aspectos, o Tarocco e algumas de suas variantes (como o Tarok) apresentam pontos em comum com uma série de jogos modernos em que se utilizam “trunfos” e combinações de cartas na obtenção e na contagem de pontos. Um desses jogos é a Sueca, cujas regras são dadas em um outro folheto nesta mesma edição.

## Regras

Para jogar o Tarocco, usa-se geralmente o baralho de Tarô de 78 cartas, que compreende dois grupos de cartas:

### Arcanos Maiores

São 22 cartas com figuras simbólicas, 21 das quais numeradas com algarismos romanos. Essas cartas, chamadas de “trunfos” no Tarocco, são as seguintes:

I (um). O Mago

II (dois). Juno

III (três). A Imperatriz

IV (quatro). O Imperador

V (cinco). Júpiter

VI (seis). Os Amantes

VII (sete). A Carroça

VIII (oito). A Justiça

IX (nove). O Ermitão

X (dez). A Roda da Fortuna

XI (onze). A Força

XII (doze). O Enforcado

XIII (treze). A Morte

XIV (quatorze). A Temperança

XV (quinze). O Diabo

XVI (dezesseis). A Casa de Deus

XVII (dezesete). A Estrela

XVIII (dezoito). A Lua

XIX (dezenove). O Sol

XX (vinte). O Julgamento

XXI (vinte e um). O Mundo

O Louco (essa carta, que é o 22.º trunfo, não tem numeração)

### Arcanos Menores

São 56 cartas, divididas em 4 naipes (espadas, copas, ouros e paus). Cada naipe tem um Ás (que não é numerado), 9 cartas numeradas de 2 a 10 (em algarismos romanos) e mais 4 figuras: Valete, Cavaleiro, Dama e Rei, em ordem de valor crescente.

### O jogo

O Tarocco pode ser jogado por três ou quatro pessoas. Se forem três, cada uma recebe 24 cartas e, se forem quatro, apenas 18 cartas. O objetivo dos jogadores é fazer o maior número de pontos em 3 *mãos* (quando estiverem jogando 3 pessoas) ou em 4 *mãos* (quando estiverem jogando 4 pessoas). Assim, o número de *mãos* depende do número de jogadores: se forem 3, cada mão será formada por 24 *vazas* (ou rodadas); e, se forem 4, cada mão terá 18 *vazas*.

Para dar início ao jogo, sorteia-se o carteador, que será o jogador que tirar a carta de número mais alto entre os 21 *Arcanos*

*Maiores*, já que a carta *O Louco* não é numerada. Em seguida, o carteador distribui as cartas, uma a uma, no sentido anti-horário (isto é, do carteador para os jogadores à sua direita), e coloca as 6 cartas restantes na mesa, voltadas para baixo (fechadas), formando um monte.

Feito isso, o carteador poderá, então, trocar até 6 das cartas que tem em sua mão (sem mostrá-las aos demais jogadores), por quaisquer das 6 cartas que sobraram na mesa. Existem, porém, 7 cartas que o carteador não pode trocar se estiver com elas na mão: os Reis dos quatro naipes (espada, paus, ouro e copas) e as chamadas “honras” (*O Mago*, *O Mundo* e *O Louco*), que são cartas especiais nesse jogo. Os pontos das seis cartas que permanecerem na mesa, depois de feita a troca, serão contados para o carteador no final do jogo.

### Desenvolvimento do jogo

O jogo é começado pelo carteador, que (depois de trocar as cartas que quiser com quaisquer das 6 cartas que sobraram) deve descartar uma carta qualquer da sua mão, aberta, dando início à primeira *vaza* do jogo. Os outros jogadores deverão jogar cartas do mesmo naipe. Se um jogador não tiver nenhuma carta do naipe em jogo, terá que jogar um trunfo (qualquer um dos Arcanos Maiores). Mas, se também não tiver nenhum trunfo, ele poderá descartar uma carta de outro naipe.

**Atenção:** Os trunfos valem mais do que qualquer carta de qualquer naipe.

Quando a primeira carta descartada pelo carteador for um trunfo, os outros jogadores são obrigados também a descartar um trunfo. Nesse caso, devem sempre jogar um trunfo maior do que o que foi descartado pelo primeiro jogador. Se não tiverem um trunfo maior, devem descartar um outro trunfo, mesmo que seja menor. E, se não tiverem trunfos, podem descartar uma carta de qualquer outro naipe.

**Atenção:** O valor dos trunfos é dado pela sua numeração. Em ordem decrescente de valor, *O Mundo* é o trunfo de maior valor; e *O Louco*, que não tem numeração, o de menor valor.

Os *Arcanos Menores* — isto é, as cartas de naipes — têm valores semelhantes aos do baralho normal. Em ordem decrescente de valor, a ordem das cartas é a seguinte: Rei, Dama, Cavaleiro, Valete, 10, 9, 8... até o Ás, que é a menor carta.

Depois que todos os jogadores descartaram uma carta cada um, as cartas jogadas na mesa constituem uma *vaza*, que é ganha pelo jogador que descartou a carta mais alta. Ele deve guardar essas cartas, voltadas para baixo e perto de si, para a contagem final. O ganhador da vaza é quem jogará a primeira carta na vaza seguinte.

### Cartas que valem pontos

No Tarocco, as cartas que valem pontos (com seus respectivos valores) são estas:

- As “honras” (*O Mago*, *O Mundo* e *O Louco*) e os Reis dos 4 naipes: **5 pontos**;
- As Damas dos 4 naipes: **4 pontos**;
- Os Cavaleiros dos 4 naipes: **3 pontos**;
- Os Valetes dos 4 naipes: **2 pontos**.

### A contagem dos pontos

A contagem dos pontos é feita depois de terminada cada uma das *mãos* (isto é, depois de jogadas 18 ou 24 vazas, de acordo com o número de jogadores). Para contar seus pontos, os jogadores devem reunir suas cartas aos pares (isto é, duas a duas). Ao fazer isso, têm que levar em consideração esta regra fundamental do Tarocco: os pontos das cartas que têm valor (relacionadas no item anterior) só serão computados pelo jogador quando estas cartas estiverem acompanhadas de cartas que não são figuras (isto é, qualquer carta do *Ãs* ao 10). Por exemplo, um par formado por um Valete e uma carta numerada vale 2 pontos. Por isso, ao fazer a combinação dos pares de cartas, os jogadores devem juntar as cartas que valem mais pontos com cartas que não sejam figuras (do *Ãs* ao 10).

**Atenção:** Todos os *trunfos* (com exceção das *honras*, que valem pontos) são considerados figuras. Portanto, na contagem dos pontos, os *trunfos* só prejudicam o jogador, pois, além de não valerem pontos, se forem reunidos no mesmo par com uma carta que vale pontos, os pontos desta carta não são computados.

### Pontos extras

Além dos pontos obtidos normalmente com suas cartas, qualquer um dos jogadores pode ganhar (ou perder) pontos extras nas seguintes situações:

1) o jogador que vencer a última vaza descartando *O Mago* ganha **10 pontos**. Mas, se ele descartar essa honra na última vaza e não vencê-la, perde **10 pontos**;

2) se, antes do jogo ser iniciado, um jogador tiver 14 ou mais *trunfos* na mão, ele ganhará **10 pontos** se comunicar esse fato aos demais jogadores.

Nesses dois casos, os pontos extras devem ser anotados para serem posteriormente computados quando se fizer a contagem dos pontos da mão.

**Atenção:** O jogador que tiver *O Louco* pode mostrar essa carta aos demais jogadores e passar a sua vez de jogar, deixando de disputar uma — e apenas uma — das vazas da *mão*. Posteriormente, ele poderá juntar essa carta às cartas de qualquer outra vaza que tenha vencido (caso não tenha vencido nenhuma vaza, *O Louco* fica então para o carteador). Na *última vaza* da mão, entretanto, *O Louco* não pode ser usado dessa maneira, e vale apenas como o *trunfo* de valor mais baixo.

---

## TAROK

**O** *Tarok* é uma variante do Tarocco, apresentando em relação a ele algumas diferenças, sobretudo no que diz respeito ao valor e à contagem dos pontos. Esse jogo é muito popular na Tchecoslováquia, onde se chama *Trappola*.

### Regras

Da mesma forma que no Tarocco, o objetivo dos jogadores no *Tarok* é fazer o maior número de pontos em 3 *mãos*, sendo cada uma delas composta de 16 *vazas* ou *rodadas*.

O *Tarok* é um jogo para três pessoas, no qual se utiliza um baralho de *Tarô* com apenas 54 cartas, retirando-se do baralho completo as seguintes cartas: os 6, 5, 4, 3, 2 e *Ases* dos naipes pretos (*espadas* e *paus*) e os 5, 6, 7, 8, 9 e 10 dos naipes vermelhos (*copas* e *ouros*). Com exceção dessas, as cartas e *trunfos* do *Tarok* são os mesmos do *Tarô*. Existem, porém, diferenças na ordem de valor das cartas. Os *trunfos* têm o mesmo valor que no Tarocco, com a única diferença de que *O Louco* é o *trunfo* de valor mais alto. Nos naipes vermelhos (*copas* e *ouros*), o valor das cartas, em ordem decrescente é o seguinte: Rei, Dama, Cavaleiro, Valete, *Ãs*, 2, 3 e 4. Nos naipes pretos (*espadas* e *paus*),

o valor das cartas, também em ordem decrescente é o seguinte: Rei, Dama, Cavaleiro, Valeta, 10, 9, 8 e 7.

### Cartas que valem pontos

No Tarok, 19 cartas valem pontos:

— O Louco, O Mundo, O Mago e Os

Reis dos quatro naipes: 5 pontos;

— As Damas dos 4 naipes: 4 pontos;

— Os Cavaleiros e Valetes dos 4 naipes: 3 pontos.

As 35 cartas restantes não valem pontos e são chamadas *nulls*.

Atenção: No Tarok (ao contrário do que acontece no Tarocco), as cartas não precisam ser combinadas aos pares para terem seu valor computado.

### Preliminares do jogo

O Tarok é jogado no sentido horário, isto é, com o carteador dando a primeira para o jogador à sua esquerda. Cada jogador recebe 16 cartas, que são distribuídas em grupos de 8 cartas de cada vez para cada um dos jogadores. As 6 cartas restantes são colocadas na mesa, viradas para baixo, formando um monte que é chamado de *viúva*. Inicialmente, a *viúva* não pertence a nenhum dos jogadores, pois será disputada durante o jogo.

Depois que as cartas são distribuídas e examinadas pelos jogadores, cada um deles deverá declarar quantos pontos pretende realizar na *mão* (isto é, nas 16 *vazas*). Essa *declaração* torna-se, a partir de então, obrigatória para o jogador que a fez, o qual vencerá a *mão*, se fizer os pontos prometidos na *declaração* ou, então, perderá a *mão* se não fizer esses pontos.

No Tarok existem dois tipos possíveis de declarações: o *leilão* e o *solo*. No *leilão*, todos os jogadores, a partir do primeiro à esquerda do carteador, fazem suas *declarações*, sendo o jogo iniciado por aquele que fizer a declaração mais alta (isto é, o que se comprometer a fazer o maior número de pontos). Se o jogador conseguir cumprir o que prometeu, ganhará 50 pontos; e, se não conseguir, os 50 pontos serão conquistados por seus adversários. No *leilão*, os dois outros jogadores passam a jogar em parceria contra o jogador que venceu o *leilão*.

No *solo*, apenas um jogador faz a sua *declaração*, conquistando 100 pontos se conseguir cumpri-la. Se não conseguir, seus adversários ganharão 100 pontos. Também nesse caso os outros dois jogadores passam a jogar em parceria contra o declarante.

**Atenção:** As declarações devem ser feitas sempre na seguinte ordem: 1.º jogador à esquerda do carteador, 2.º jogador à esquerda do carteador e o carteador.

Quando todos os jogadores *passam*, isto é, não fazem declarações, nenhum deles marca pontos, e o carteador é substituído pelo primeiro jogador à sua esquerda e distribuem-se novamente as cartas.

### Desenvolvimento do jogo

De acordo com o tipo de *declaração* (leilão ou solo), o jogo tem dois desenvolvimentos diferentes, sobretudo no que diz respeito à contagem dos pontos na *mão* em disputa. Se o jogo foi aberto com *leilão*, o primeiro jogador (aquele que fez a declaração mais alta) deve pegar as três cartas de cima da *viúva*. Se elas não lhe servirem, deverá abri-las na mesa e pegar as outras três cartas que sobram no monte. Se decidir jogar com estas três cartas, os pontos feitos nessa mão serão contados em *dobro*. Mas se o primeiro jogador rejeitar estas três cartas e preferir jogar com as três primeiras cartas da *viúva* (que já tinha visto antes, e abrindo-as na mesa), os pontos dessa mão valerão o *triplo*. Os pontos da *mão terão o valor normal quando o primeiro jogador ficar com as três primeiras cartas da viúva*, sem olhar as outras três cartas do monte.

Após escolher as cartas com as quais vai jogar, o primeiro jogador deve descartar três cartas fechadas, não podendo, entretanto, haver nenhum Rei entre elas. Se descartar um ou mais trunfos, o jogador deverá comunicar esse fato aos seus adversários. Essas cartas deverão ser postas de lado porque, no final da *mão*, seus pontos serão contados para o vencedor do *leilão*. O mesmo deve ser feito com as três cartas restantes da *viúva*, cujos pontos serão contados no final da *mão*, para os outros dois jogadores, que passam a jogar em parceria contra o vencedor do *leilão* e deixam de ter a obrigação de fazer os pontos mencionados em suas *declarações*.

Se a *declaração* foi feita em *solo* (isto é, houve apenas um declarante), as cartas da *viúva* são abertas e postas de lado. No final da *mão*, os pontos dessas cartas serão somados aos pontos obtidos pelos adversários do declarante.

O jogo propriamente dito se desenvolve como no *Tarocco*. O jogador que fez a maior declaração (em caso de *leilão*), ou o único declarante (em caso de *solo*), descarta uma carta qualquer, aberta, e os demais jogadores 21

são obrigados a descartar cartas do mesmo naipe. Se não tiverem cartas do mesmo naipe, deverão descartar um trunfo e, se não tiverem trunfos, uma carta qualquer. Neste último caso, o jogador não tem qualquer possibilidade de ganhar a *vaza*.

Ganha a *vaza* aquele jogador que descartar a carta mais alta do naipe em jogo. Se for descartado um trunfo, ganha o que jogar o trunfo de maior valor. O ganhador da *vaza* inicia a seguinte.

## Jogos especiais

Antes que o primeiro jogador dê início ao jogo, descartando uma carta, qualquer jogador que tiver um **jogo especial** deverá anunciá-lo. No Tarok existem dois jogos especiais: o primeiro é quando se tem entre suas cartas *O Louco*, *O Mago* e *O Mundo*; o segundo, é quando se tem *quatro Reis*. Cada um desses jogos vale 50 pontos (se o jogo for em *leilão*) ou 100 pontos (se o jogo for em *solo*). Os pontos dos jogos especiais serão subtraídos dos pontos do declarante ou de seus adversários, e devem ser anotados logo que são anunciados.

## Contagem dos pontos

A contagem dos pontos deve ser feita em três etapas: *pontos das vazas* (após o término de cada uma das vazas, quando se anota os pontos que possam ter sido marcados na *vaza*); *pontos da mão* (no final de cada mão, quando se computam os pontos das cartas que têm valor); e *pontos do tipo de jogo* (após a contagem dos pontos das vazas e da mão, para ver se o jogador cumpriu o prometido em sua declaração).

## Pontos de vazas

No Tarok, algumas vazas também valem pontos. Isso acontece quando são formados pelas seguintes combinações de cartas:

- 3 *nulls*: 1 ponto;
- 2 *nulls* e uma carta que vale ponto: a *vaza* tem o mesmo valor dos pontos que vale a carta;
- 1 *null* e duas cartas de pontos: a *vaza* tem o valor total das duas cartas, menos 1;

— 3 cartas de pontos: a *vaza* tem o valor total das três cartas, menos 2.

## Pontos da mão

Os pontos obtidos em cada uma das mãos devem ser contados após o final de cada uma delas. Para isso, somam-se os pontos das cartas que têm valores, o que é feito considerando-se as cartas isoladamente — e não combinando-as em pares, como no Tarocco. Na contagem dos pontos da mão devem ser incluídas as 3 cartas descartadas fechadas pelo primeiro jogador e as 3 cartas restantes da *viúva*.

**Atenção:** Ao contar os pontos de cada uma das mãos, não se esqueça de que eles poderão ser *duplicados* ou *triplicados*, dependendo de como o primeiro jogador escolheu as cartas da *viúva*, no início do jogo.

Na contagem dos pontos da mão devem ser incluídos também os pontos extras, que são obtidos com os *jogos especiais* (que já vimos anteriormente), ou com uma única *jogada especial* que é a seguinte: se qualquer um dos jogadores ganhar a última *vaza* de uma mão com *O Mago*, receberá um número de pontos extras igual ao valor do tipo de jogo em disputa (50 pontos para o *leilão* e 100 pontos para o *solo*).

## Pontos do tipo de jogo

Além dos pontos obtidos em cada uma das *vazas* e na *mão*, existem os pontos que devem ser computados de acordo com o tipo de jogo: 50 pontos (em caso de *leilão*) ou 100 pontos (em caso de *solo*). O jogador que venceu o *leilão* ou foi o único declarante ganhará, respectivamente, 50 ou 100 pontos se fizer na *mão* um número de pontos igual ou superior ao número de pontos que se comprometera a fazer em sua declaração. Se não tiver conseguido fazer o número de pontos proposto em sua declaração, os 50 ou 100 pontos serão creditados em favor de cada um dos seus adversários.

**Atenção:** Todos os pontos devem ser rigorosamente anotados em um papel, para evitar problemas durante a sua contagem nas diferentes etapas do jogo.



# SUECA

**A** Sueca é um jogo muito comum no Brasil, principalmente nas grandes cidades. Embora as suas origens não sejam conhecidas com precisão, sabe-se que esse jogo foi trazido para o Brasil pelos portugueses. Aqui, tornou-se um passatempo dos mais populares, freqüentemente praticado nos intervalos de almoço das oficinas e indústrias ou nas pequenas salas de bares e padarias dos bairros, onde as pessoas se reúnem depois de um dia de trabalho.

## Regras

A Sueca é jogada com um baralho de apenas 40 cartas, pois são retirados do baralho normal (de 52 cartas) todos os 8, 9 e 10. O carteador é escolhido por meio de sorteio: cada jogador tira uma carta, e aquele que conseguir a carta mais alta será encarregado de distribuir as cartas. A distribuição das cartas é feita no sentido horário, isto é, da esquerda para a direita. É também nesse sentido que se desenvolve o jogo. Portanto, o próximo carteador será o primeiro jogador à esquerda daquele que foi o primeiro carteador, e assim sucessivamente.

Da Sueca participam obrigatoriamente 4 jogadores, divididos em duas duplas, devendo os jogadores de cada dupla sentar-se alternadamente. O carteador distribui todas as cartas aos jogadores, uma de cada vez, sendo ele próprio o último a recebê-las, e ficando cada jogador com 10 cartas.

A Sueca é um jogo de “trunfos”, isto é, em cada rodada escolhe-se um naipe, cujas cartas valerão mais do que qualquer outra carta dos naipes restantes. A escolha do “trunfo” costuma ser feita da seguinte maneira: o carteador escolhe qual será o “trunfo” (preferindo para isso o naipe do qual tiver as cartas de maior valor ou em maior quantidade) e, em seguida, comunica aos demais jogadores qual é o naipe escolhido. O trunfo será o mesmo durante as 10 *vazas* (ou rodadas) que constituem cada uma das mãos da partida.

## O jogo

Escolhido o “trunfo”, o carteador inicia o jogo, descartando uma carta qualquer, aberta, que não precisa ser necessariamente o trunfo. Em seguida, o próximo jogador (o primeiro à esquerda do carteador) deverá

descartar uma carta do mesmo naipe, o mesmo acontecendo com os jogadores seguintes. Se algum jogador não tiver nenhuma carta do mesmo naipe, pode descartar uma carta de qualquer naipe, inclusive do naipe que é “trunfo”. O “trunfo” vale mais que qualquer carta de qualquer outro naipe. Contudo, se tiver carta do naipe em jogo, é obrigado a descartá-la.

As quatro cartas descartadas formam uma *vaza*, que será ganha pelo jogador que jogar a carta mais alta. Para isso, é obedecida a seguinte ordem *decrecente* de valores das cartas:

Âs — 11 pontos,

Sete (também chamado Manilha) — 10 pontos,

Rei — 4 pontos,

Valete — 3 pontos

Dama — 2 pontos

As demais cartas são de valor inferior e não valem pontos, mas têm entre si uma ordem *decrecente* de valor de acordo com sua numeração (6, 5, 4, 3 e 2).

O jogador que ganhar uma *vaza* recolhe todas as cartas dessa *vaza* (sem misturá-las com as cartas da mão) e inicia a *vaza* seguinte jogando uma carta aberta na mesa.

**Atenção:** Quando um jogador não tiver cartas do naipe em jogo e descartar um trunfo, isso é chamado de “cortar com trunfo”, pois qualquer trunfo é maior do que qualquer carta do naipe em jogo. Um Âs do naipe em jogo perde para, por exemplo, um 2 de trunfo. Uma carta de trunfo só perde para um outro trunfo de valor mais alto que for descartado por um jogador que também não tenha cartas do naipe em jogo.

Costuma-se dizer que um jogador que não tem cartas do naipe em jogo está “baldado”. Nesse caso ele pode descartar um “trunfo” ou, se não quiser jogar um “trunfo”, uma carta qualquer; é claro que nesse último caso ele não terá nenhuma possibilidade de ganhar a *vaza*.

É importante não esquecer que um jogador só pode jogar um naipe diferente do naipe em jogo (mesmo que seja um “trunfo”) se não tiver nenhuma carta deste naipe.

## Contagem dos pontos

Cada *mão* de Sueca é constituída por 10 *vazas* (ou rodadas). A contagem de pontos 23

para decidir quem venceu a *mão* é feita a partir das cartas ganhas em cada vaza, e não pelo número de vazas ganhas. Uma dupla pode ganhar mais vazas, mas fazer menos pontos do que a dupla adversária.

Para efeito da contagem dos pontos, as partidas de Sueca são compostas de quatro pontos ou “galhos” e são vencidas pela dupla que primeiro vencer quatro *mãos*, marcando 1 ponto (ou “galho”) para cada um deles. Para controlar o andamento da partida, cada uma das duplas deve marcar seus galhos como nas figuras abaixo:



A soma dos pontos das cartas — Ás, 7, Rei, Valete e Dama — dá um máximo de 120 pontos em cada “galho”, conforme os valores dos pontos de cada uma dessas cartas. Assim, se uma dupla fizer 61 pontos, ganha o “galho”, conquistando um ponto.

**Atenção:** Os pontos das cartas de um “galho” não são somados com os pontos das cartas do “galho” seguinte. Quando as duplas fazem 60 pontos cada uma, empatando o “galho”, marca-se um ponto para cada uma delas.

Se uma dupla conseguir 90 pontos em uma rodada, ela marca dois “galhos”. No caso de uma dupla conseguir fazer 120 pontos em um galho, ela será considerada vencedora da partida, pois esse feito equivale a 4 galhos. Isso é chamado de “bandeira” e, se ocorrer na primeira rodada, a partida é encerrada com a vitória da dupla que conseguiu marcar os 120 pontos do “galho”. Se a “bandeira” ocorrer em uma rodada posterior, a dupla ganha os “galhos” que faltam para vencer a partida.

**Atenção:** Os pontos de uma partida não podem ser transferidos para outra partida.

### Dicas sobre o jogo

A estratégia básica para ganhar uma partida de Sueca consiste em fazer o maior número de pontos durante as *vazas*. Para isso,

é necessário, antes de mais nada, observar com atenção quais foram os descartes feitos. Se um jogador tem o Ás e o Sete do mesmo naipe, por exemplo, ele deve fazer seu descarte inicial com o Sete, pois sabe que ninguém poderá vencê-lo naquele naipe. Além disso, estará indicando ao seu parceiro que o Ás daquele naipe também está em seu poder. O parceiro, mesmo tendo cartas altas, deve descartar as menores que tiver, pois saberá que o próximo descarte do seu companheiro será um Ás.

Essa tática, no entanto, é limitada, pois um naipe esgota-se rapidamente, aumentando assim a possibilidade de que os adversários possam “cortar com trunfo”. Portanto, se um jogador fizer seu primeiro descarte com um Ás, se o seu parceiro tiver um Sete e uma carta menor, deverá descartar a menor, para garantir que vencerá a próxima vaza com o Sete. Mas, se tiver o Sete e mais duas ou três cartas pequenas, deverá descartar logo o Sete porque, nesse caso, há uma grande possibilidade de que os adversários estejam “baldados” — isto é, não têm nenhuma carta desse naipe — e cortem com trunfo.

Quando um jogador percebe que o seu parceiro “baldou” em determinado naipe, ele deve usar essa condição taticamente, abrindo o jogo com cartas desse naipe a fim de permitir que seu parceiro faça cortes com trunfos.

E recomendável abrir o jogo com trunfo quando o jogador tem várias cartas de trunfos. Dessa forma, ele estará “destrufando” os seus adversários e evitando “cortes” futuros.

Da mesma forma que o Truco, a Sueca é um jogo que abre a possibilidade de comunicação entre os parceiros por meio de sinais convencionados, como por exemplo coçar a cabeça, tamborilar os dedos na mesa, etc. Contudo, ao contrário do que acontece no Truco, esses recursos não são permitidos na Sueca. As “dicas” de um parceiro para o outro só são admitidas nos limites do jogo propriamente dito — por exemplo, abrindo com um Sete, para indicar que se tem o Ás daquele naipe.

Na Sueca, a maneira de arrumar na mão ajuda muito a planejar os descartes. Para isso, é aconselhável separar as cartas por naipe, e por cor, intercalando um naipe vermelho e um preto, e também colocá-las em ordem crescente ou decrescente de valor.

**E**nquanto a guerra incendiava a Europa, no início dos anos 40, Hollywood continuava a ser a “Meca do Cinema”, fabricando seus sonhos de celulóide. E, entre um e outro papel de herói, heroína ou vilão, os atores e atrizes divertiam-se em suas horas de lazer com um jogo de cartas conhecido como *Gin Rummy*. Foi o bastante para que esse jogo ganhasse uma extraordinária popularidade nos Estados Unidos, tornando-se, em curto espaço de tempo, “o jogo da moda”.

No final da guerra, o *Gin Rummy* chegou à Inglaterra, onde logo conquistou um grande número de aficionados — sobretudo entre gente famosa, como o líder político *Sir Winston Churchill*. Apesar de todo esse sucesso, o *Gin Rummy* não era propriamente uma novidade. Esse jogo já havia sido muito popular nos Estados Unidos no início do século, mas passara por um período de “hibernação” durante a década de 1930 até ressurr-

## GIN RUMMY



gir como o jogo preferido dos “monstros sagrados” do cinema e dos artistas de rádio norte-americanos.

A difusão dos jogos de cartas da “família” Rummy (entre eles a Canastra e o Gin) é bastante recente, tendo ocorrido somente neste século. Contudo, ela se fez de forma bastante rápida, graças à excelente qualidade desses jogos.

Os especialistas em jogos de cartas ainda não chegaram a uma conclusão definitiva a respeito da origem dos jogos da “família” Rummy, mas a maior parte deles concorda que o ancestral comum de todos esses jogos é um jogo espanhol, chamado *Con Quién?*. Em meados do século passado, esse jogo teria cruzado a fronteira mexicana e penetrado nos Estados Unidos com o nome de *Con-quian*, tornando-se popular com a denominação americanizada de *Coon Can*.

Segundo a opinião dos especialistas, esse seria o mais antigo dos jogos da família Rummy para duas pessoas. Jogado com 40 cartas, ele é muito semelhante ao atual Gin, com a única diferença que é jogado com apostas fixas e independentes da contagem dos pontos.

Os estudiosos têm tido grande dificuldade em reconstituir a história dos jogos da família Rummy, e reconhecem que até mesmo essa versão mais consagrada sobre sua origem dá margem a contestações. Alguns argumentam que a evolução do jogo teria ocorrido de forma inversa: o *Coon Can* é que teria sido levado dos Estados Unidos para o México, onde mudou de nome. Outros argumentam que o sentido do nome *Con Quién?* nada tem a ver com o jogo. No entanto, David Parlett, um dos maiores especialistas mundiais em jogo de cartas, prefere acreditar que a denominação *Con Quién?* teria evoluído para a perda de significado ao penetrar em território norte-americano. Além disso, considera irrelevante o fato de a denominação do jogo não corresponder exatamente à sua mecânica, pois isso acontece com um grande número de jogos de cartas.

O Gin Rummy, entretanto, que é um dos jogos mais conhecidos da família Rummy, tem uma origem conhecida. Ele teria sido inventado no ano de 1909 por Elwood T. Baker, professor de *Whist* (jogo de cartas que é antecessor do Bridge) na cidade de Nova York. O nome teria sido uma sugestão de seu filho, associando as bebidas Gin e Rum, já que grande número de jogadores afirmavam

ta bebida. O jogo popularizou-se e espalhou-se rapidamente por todo o mundo, sendo atualmente considerado por muitos *experts* como o melhor jogo de cartas para duas pessoas.

## Regras

Do Gin Rummy podem participar dois jogadores, utilizando um baralho normal de 52 cartas, sem curingas. Não há diferenças de valor entre os naipes, mas o valor das cartas decresce do Rei até o Ás, valendo esta última carta apenas como a de valor mais baixo no jogo.

O carteador (o jogador que distribui as cartas) é escolhido por meio de sorteio, cabendo essa função a quem tirar a carta mais alta. Nas rodadas seguintes, o carteador será sempre o jogador que tiver obtido menos pontos na rodada anterior. Antes da distribuição das cartas, qualquer jogador pode embaralhá-las, mas o carteador tem sempre o direito de embaralhar por último. Em seguida, ele deve oferecer o baralho para que seu adversário corte. Em seguida, distribui 10 cartas para si próprio, e 11 para o seu adversário, uma de cada vez. O resto das cartas deve formar um monte, colocado no centro da mesa, com a face das cartas voltada para baixo.

Nesse momento, o carteador utilizará um outro baralho, cujo uso é restrito mas muito importante. Após tê-lo embaralhado, o carteador vira a carta de cima, que então passa a ser denominada “carta aberta”. Ela indicará a *lenha*, isto é, o limite de pontos das cartas não combinadas que, na batida, o jogador tiver em mãos, como explicaremos mais adiante. A “carta aberta” deverá ser mudada após cada uma das batidas e, para isso, basta substituí-la pela carta seguinte do baralho. **Atenção:** Esse baralho destina-se *exclusivamente* a esse fim, e não deve, sob hipótese alguma, ser misturado com o baralho utilizado no jogo propriamente dito.

Com as cartas que têm na mão, os jogadores deverão construir *trincas* (três Reis, três Setes etc.), *quadras* (quatro Reis, quatro Damas etc.) ou *seqüências*, que são os conjuntos de 3 ou mais cartas formados por cartas seguidas do *mesmo naipe* (3, 4 e 5 de ouros; 8, 9, 10 e Valete de copas, por exemplo). O jogador deve manter em sua mão todos os jogos construídos, até que possa *bater* — isto é, até que todas as cartas da mão estejam combinadas em trincas, quadras ou seqüências.

O funcionamento do jogo é muito simples. Depois que as cartas são distribuídas pelo carteador, o seu adversário — que recebeu 11 cartas — inicia o jogo descartando uma carta aberta, ficando com 10 cartas, assim como o carteador. O carteador continua o jogo “comprando” uma carta, que ele pode escolher entre a carta descartada pelo adversário ou uma carta do baralho. Em seguida, ele deve descartar, colocando a carta, aberta, em cima da carta descartada anteriormente, cobrindo-a completamente. E assim prossegue o jogo, com os jogadores, cada um na sua vez, comprando uma carta do baralho ou da pilha de descartes (em ambos os casos, apenas a carta de cima) e descartando imediatamente uma carta.

**Atenção:** Se restarem apenas 2 cartas para serem compradas no baralho e nenhum dos jogadores ainda tiver “batido”, a rodada fica anulada.

São três os tipos de jogos que o jogador pode realizar, com suas cartas, para bater e ganhar a rodada:

**Batida com “lenha”:** O jogador bate sem que todas as suas cartas estejam combinadas; isso é possível quando a soma das cartas não combinadas for *igual ou menor* que a “carta aberta” do baralho suplementar. Suponhamos que o jogador tem na mão as 10 cartas seguintes: 10, Valete (J) e Dama (Q) de copas; 6, 6, 6; 3 de copas, 4 de ouros, Ás e Rei (K) de espadas. Ao comprar do baralho, ele fica com mais um Ás de paus, por exemplo. Se a “carta aberta” do baralho suplementar for um 9, o jogador poderá descartar o K de espadas, e bater com os dois jogos que tem na mão, usando as cartas restantes como *lenha*, pois a soma das cartas *3 de copas, 4 de ouros, Ás de espadas e Ás de paus não ultrapassa 9*. Colocando a sua carta de descarte, fechada, sobre a pilha de descartes, ele bate, dizendo: nove!

**Gin:** O jogador bate com todas as cartas combinadas (10 cartas), menos a que é descartada. Se além de 10, J, Q de copas; e 6, 6, 6; ele tivesse Ás, 2, 3, e 4 do mesmo naipe e o K de espadas, ele poderia descartar o K, fechado, e bater com os três jogos formados (10 cartas). Essa é a batida *sem lenha*, chamada *Gin*.

**Big Gin:** O jogador consegue combinar as 11 cartas na mão, e, portanto, bate sem descarte. Se ele já tivesse 10, J, Q de copas; 6, 6, 6; Ás, 2, 3, 4 do mesmo naipe; e comprasse um 9 de copas, por exemplo, ele faria uma batida *sem lenha* e sem descarte. Qualquer

que seja o tipo de batida, o jogador deve abrir na mesa os jogos feitos e, ao lado, as cartas de *lenha*. Quando bater com cartas não combinadas, o jogador deve anunciar o total de pontos que elas somam. Se o limite de *lenha* é, por exemplo, 9 e ele bate com 8 pontos de cartas não combinadas, ele deve dizer: oito!

Para a contagem de pontos, as cartas têm os seguintes valores: as figuras valem 10 pontos, o Ás apenas um ponto, e as demais têm o seu valor indicado pelo seu número próprio, quer dizer, o 9 vale 9, o 7 vale 7 e assim por diante. Ao bater, o jogador, além dos prêmios pela batida, ganha a diferença de pontos entre a sua *lenha* e a do adversário. Por exemplo: um jogador bate com uma *lenha* de 6 pontos, surpreendendo o seu adversário com 14 pontos de *lenha*. Nesse caso, ele ganha 8 pontos.

Existe ainda nesse jogo uma outra regra muito importante: o jogador que não bateu pode encaixar, no jogo do adversário que conseguiu bater, as cartas que com ele combinem. Suponhamos que um jogador bateu com as seguintes cartas: 7, 8, 9 de ouros; 6, 6, 6; 2, 3, 4 de paus; e um J de *lenha*, pois a “carta aberta” era uma figura e permitia 10 pontos de *lenha*. O jogador adversário é surpreendido com as seguintes cartas na mão: K, K, K; 2, 3, 4, 5 de ouros; 10 de ouros; J e Q de espadas. Nesse caso, ele pode encaixar o 10 de ouros na sequência 7, 8, 9 de ouros do jogador que bateu, restando apenas J e Q como *lenha*. Na contagem de pontos ele perderá a diferença de pontos entre a sua *lenha* e a do jogador que bateu; no exemplo citado, ele perderia apenas 10 pontos: J e Q (20 pontos) da sua *lenha*, menos o J (10 pontos) do jogador que bateu.

Isso permite que haja no Gin Rummy um quarto tipo de batida, que é muito interessante porque permite que um jogador surpreenda o adversário que bateu. Trata-se da chamada **Rebatida**. Isso acontece quando o jogador que não bateu consegue colocar quase todas ou todas as suas cartas não combinadas nos jogos do jogador que bateu, ficando com uma *lenha menor* que a do adversário. Suponhamos que as cartas do jogador que bateu eram 7, 8 e 9 de ouros; 6, 6, 6; 2, 3 e 4 de paus; e um J de *lenha*; e que o seu adversário tivesse K, K, K; 2, 3 e 4 de ouros; e Ás de paus, 10 de ouros, 6 e 3 como *lenha*. Nesse caso, mesmo sem ter batido, o jogador pode colocar nos jogos do adversário que bateu as seguintes cartas: Ás 27

de paus, 10 de ouros e o 6, ficando apenas com o 3 de *lenha*, que é menor que o J de *lenha* do adversário. Assim ele ganha a rodada com uma *rebatida*. Esse tipo de batida, assim como todos os outros, também dá direito a um prêmio, como explicaremos adiante. Quando a *rebatida* for sem *lenha*, ou seja, quando o jogador conseguir colocar todas as suas cartas de *lenha* no jogo do adversário ou, então, simplesmente não tiver *lenha*, ela vale como um *Gin*.

**Atenção:** Só existe a *Rebatida* quando o adversário bate com *lenha*. Caso contrário, mesmo que o jogador consiga encaixar todas as suas cartas, isso não é considerado *Rebatida*.

### A contagem dos pontos

O Gin Rummy tem como objetivo geral a conquista do maior número de pontos possível, até um limite prefixado pelos jogadores (geralmente 150 ou 200). O mais importante são as batidas, pois é através delas que o jogador poderá conseguir maior número de pontos que seu adversário. Portanto, os jogadores devem ver a combinação de cartas na mão apenas como uma forma de chegar à batida, e não procurar formar jogos mais complicados ou "vistosos", se eles atrapalham a batida. No *buraco*, por exemplo, a batida é mais demorada, e vale a pena formar jogos melhores, pois eles valem mais pontos. Os conhecedores desse jogo, porém, não devem transpor essa forma de jogar para o Gin Rummy, onde o que interessa é o maior número de batidas.

A questão da marcação de pontos é fundamental no Gin Rummy, que se torna mais interessante quanto melhor for o sistema de marcação adotado. É justamente por isso que o Gin mais praticado em todo o mundo é o *Hollywood Gin Rummy*, cuja forma de contagem dos pontos foi escolhida para ensiná-lo a jogar.

Há três itens que, traduzidos em pontos, são marcados no *Hollywood Gin*:

1) A diferença de pontos das *lenhas* de cada jogador, como já foi explicado anteriormente. Um jogador bate com uma *lenha* de 10 pontos, e o seu adversário com uma *lenha* de 3; este último, portanto, marcará 7 pontos a seu favor ( $10 - 3 = 7$ ).

2) Cada tipo de batida garante ao jogador que bateu determinado prêmio em pontos, acrescentados aos pontos obtidos pela diferença de *lenhas*. Os prêmios são os seguintes: **Big**

**20** pontos; e **Rebatida sem lenha**, 25 pontos (como o **Gin**). Se o jogador bate com **Big Gin**, e surpreende o adversário com 15 pontos de *lenha*, ele terá conquistado 45 pontos (30 mais 15).

3) Cada marcação de pontos, ao final de uma rodada, é denominada *box* (palavra inglesa que significa caixa). Se o jogador faz uma batida simples, sem prêmios, ganhando apenas a diferença de *lenhas* (por exemplo, 7), ao marcar esses pontos ele tem um *box*. Com exceção da batida simples, os vários tipos de batidas recebem também prêmios em *boxes*. O **Big Gin** vale mais 3 *boxes*, o **Gin** vale mais 2 *boxes* (assim como a *rebatida sem lenha*), e a *Rebatida*, mais 1 *box*. Esse tipo de marcação em *boxes* é muito importante, pois simplifica a contagem de pontos, que anteriormente requeria várias operações de soma e subtração. Além disso a vitória final é conseguida pelo jogador que tiver maior número de *boxes*.

Quando o jogo é feito a dinheiro, os participantes estipulam um valor para o *box*, recebendo o ganhador uma quantia correspondente à diferença entre os seus *boxes* e os de seu adversário.

O sistema de marcação *Hollywood Gin* não utiliza apenas uma coluna para o jogador A e outra para o jogador B (ou "Eu" e "Ele"), mas três colunas para A e três para B, conforme exemplificamos:

A	A	A	B	B	B

Se o jogador A realizar uma batida com *lenha* na primeira rodada, e conseguir 15 pontos, ele marcará da seguinte forma:

A	A	A	B	B	B
15					

Quer dizer, A começa a marcar seus pontos na sua primeira coluna da esquerda. Se B ganhar a segunda rodada, com 19 pontos, por exemplo, a marcação é feita da mesma forma, na primeira coluna B:

A	A	A	B	B	B
15			19		

Nessa altura do jogo, A tem 15 pontos e 1 *box*, e o jogador B tem 19 pontos e 1 *bóx*, porque a simples marcação de pontos já equivale a 1 *box*. Suponhamos agora que A vença a terceira rodada, fazendo 16 pontos. Esses pontos serão computados da seguinte forma: na primeira coluna de A eles são somados aos pontos anteriores, marcando-se o resultado ( $15 + 16 = 31$ ); e também são marcados na segunda coluna de A, que até então estava vazia. Ficaria assim:

A	A	A	B	B	B
15	16		19		
31					

Agora o jogador A teria 31 pontos e 2 *boxes* na primeira coluna, e 16 pontos e 1 *box* na segunda coluna. Se na rodada seguinte ele fosse novamente vencedor, com 17 pontos, por exemplo, esses pontos seriam somados na primeira coluna, na segunda coluna e marcados na terceira:

A	A	A	B	B	B
15	16	17	19		
31	33				
48					

Agora o jogador A tem 48 pontos e 3 *boxes* na primeira coluna, 33 pontos e 2 *boxes* na segunda coluna, e 17 pontos e 1 *box* na terceira coluna.

Podemos perceber que A tem 5 *boxes* a mais que o jogador B, embora tenha ganho somente 2 rodadas a mais que o seu adversário. É que o *Hollywood Gin* torna as marcações cumulativas, acentuando muito mais o aspecto qualitativo do que o aspecto quantitativo. Os pontos servem apenas para completar a coluna, pois os jogadores devem estabelecer previamente o limite de pontos para as colunas.

Esse limite geralmente é 150 ou 200 pontos. Quando um jogador chega a esse total na primeira coluna, ele ganha 5 *boxes* de prêmio, e são fechadas as primeiras colunas dos dois jogadores. Exatamente o mesmo procedimento é adotado para a segunda e a terceira colunas.

Quando a "carta aberta" do baralho suplementar (que indica o limite de *lenha*) for do naipe de espadas, os pontos e os *boxes*

daquela rodada são contados em **dobro**. No decorrer do jogo, pode ocorrer um "capote", isto é, um jogador pode atingir o limite de pontos numa coluna, sem que o adversário tenha 1 *box* sequer na coluna correspondente. Nesse caso, o total de *boxes* dessa coluna é contado em dobro.

Os exemplos de marcação citados até aqui foram de batidas com *lenha*, que não têm *boxes* extras de prêmio.

Imaginemos agora que o jogador A vence a primeira rodada, fazendo 15 pontos de diferença de *lenha* e batendo com Gin (esta batida lhe dá, como prêmio, mais 25 pontos e 2 *boxes*). Na primeira coluna ele marcará, então, 40 pontos ( $15 + 25$ ) e os 2 *boxes* de prêmio:

A	A	A	B	B	B
40					
(2)					

Se a "carta aberta" do baralho suplementar fosse do naipe de espadas, ele ganharia os pontos e os *boxes* em dobro:

A	A	A	B	B	B
80					
4					

Teria então 80 pontos e 5 *boxes* na primeira coluna (a marcação de pontos representa 1 *box*; entre parênteses estão marcados apenas os *boxes* de prêmio).

## Resumo das Regras

A seguir, damos de forma resumida as regras de contagem de pontos do *Hollywood Gin Rummy*:

1) A "carta aberta" do baralho suplementar indica o limite de *lenha* (cartas não combinadas) para a batida.

Atenção: Quando esta carta aberta for um Ás (que vale 1), não é permitido bater com *lenha*, isto é, o jogador é obrigado a bater com Gin ou Big Gin.

2) Quando a "carta aberta" do baralho suplementar for de espadas, o número de pontos e os *boxes* de prêmio são contados em dobro.

3) O simples registro de pontos, por si só, já vale como 1 *box*.

4) Cada Gin vale 1 *box* (os pontos mar-

cados) mais 2 *boxes* de prêmio. **Atenção:** a rebatida *sem lenha* tem o mesmo valor.

5) Cada Big Gin vale 1 *box* (os pontos marcados) mais 3 *boxes* de prêmio.

6) Cada rebatida vale 1 *box* (os pontos marcados) mais 1 *box* de prêmio.

7) Os jogadores devem convencionar previamente um limite de pontos (geralmente 150 ou 200 pontos). Ao atingir esse limite de pontos em uma coluna, o jogador ganha 5 *boxes* de prêmio.

8) Na marcação dos pontos são somados, à diferença de *lenhas*, os prêmios em pontos pelo tipo de batida. Os prêmios são os seguintes: 20 para Rebatida, 25 para Gin (e Rebatida *sem lenha*), e 30 para Big Gin. Esses prêmios serão dobrados se a “carta aberta” do baralho suplementar for de espadas.

9) A marcação dos pontos é cumulativa.

10) O resultado final é obtido pela soma dos totais parciais de cada coluna. Em caso de aposta a dinheiro, o valor de cada *box* deve ser combinado pelos jogadores.

11) Se um jogador atingir o limite de pontos de uma coluna e o seu adversário não tiver nenhum ponto, ele receberá o prêmio em dobro, e o total de *boxes* daquela coluna também é dobrado. Trata-se de uma recompensa pelo “capote” que ele aplicou ao adversário.

12) O jogo termina quando as 3 colunas forem preenchidas.

**Atenção:** Quando um jogador ganha em uma coluna, ela é fechada para ambos os jogadores. Isso significa que, quando o jogo termina, um jogador pode ter ganho nas três colunas, em duas, em apenas uma, ou mesmo em nenhuma delas.

### Uma partida, por exemplo

A seguir, damos como exemplo prático uma partida hipotética disputada entre os jogadores A e B, que estabeleceram o limite de 200 pontos por coluna. Utilizando a “carta aberta” do baralho suplementar para determinar o limite de *lenha*, os pontos são contados em dobro se esta carta for de espadas

Os números entre parênteses indicam os *boxes* de prêmio ganho pelos jogadores: (2) um Gin em que a “carta aberta” não era de espadas; (4) um Gin em que a “carta aberta” era de espadas; (1) uma rebatida em que a “carta aberta” não era de espadas, e (5) prêmio por ter atingido o final da coluna, ou

A	A	A	B	B	B
14	19	38	11	29	72
33	57	(2)	40	(2)	(4)
71	(2)	98	(2)	101	85
(2)	117	(4)	112	(4)	<u>90</u>
131	(4)	119	(4)	<u>114</u>	7
(4)	138	173	9	9	
152	182	(4)			
206	(4)	188			
(4)	197	212			
+ (5)	221	(1)			
<u>21</u>	(1)	<u>+(5)</u>			
	<u>23</u>	<u>22</u>			

seja, os 200 pontos. Quando isso acontece, a coluna de A é fechada, assim como a coluna correspondente de B.

O jogador A fez 16 *boxes* na primeira coluna e ganhou 5 *boxes* de prêmio, somando 21 *boxes*; na segunda coluna tem mais 18 *boxes* e 5 de prêmio, o que dá 23 *boxes* e, na terceira coluna, ele conseguiu 17 *boxes* mais 5, que é igual a 22. Portanto, ele conquistou um total geral de 66 *boxes*. O jogador B tem 9 *boxes* na primeira coluna, 9 na segunda e 7 na terceira, o que lhe dá um total de 25 *boxes*. Portanto, o jogo teve como resultado final a vitória de A por 41 *boxes* de diferença (66 - 25).

Se o jogador B não tivesse feito nenhum ponto na primeira coluna, A daria um “capote” naquela coluna, isto é, seus pontos seriam dobrados (21 × 2 = 42). Se B não houvesse feito pontos em nenhuma das três colunas, A daria um “capote” geral, tendo o seu total de *boxes* multiplicado por 2, conseguindo então 132 *boxes* (66 × 2).

### Gin Rummy de parceria

O Gin Rummy também pode ser jogado por duas duplas, ganhando ainda maior interesse. Os parceiros podem ser escolhidos através de sorteio, unindo-se os dois jogadores que sortearam as duas cartas maiores contra os que tiraram as cartas de menor valor. Ou, então, podem simplesmente combinar a parceria, sem sorteio.

As regras são exatamente as mesmas que as do *Hollywood Gin Rummy*, só que a contagem de pontos é feita pela combinação dos pontos de ambos os parceiros. Geralmente o limite de pontos também é aumentado para 250 pontos, pois as contagens altas são mais facilmente atingidas.



Vamos supor que se formam duas duplas: **A e B** contra **C e D**. Inicialmente, sorteiam-se dois carteadores. Então, por exemplo, **A** será o carteador contra **C**, e **B** será o carteador contra **D**. Na rodada seguinte alternam-se os carteadores, e então **C e D** distribuirão as cartas. Ocorre, porém, que também os adversários devem se alternar a cada rodada: se **A** jogou contra **C** na primeira rodada, e **B** contra **D**, na segunda rodada, **A** jogará contra **D**, e **B** contra **C**.

Como o Gin de parceria são dois Gins jogados simultaneamente, são necessários dois baralhos, além de um terceiro baralho suplementar para marcar a “carta aberta”, que determina o limite de *lenha* nos dois jogos. Cada jogo deve se desenvolver separadamente, sem que um parceiro possa auxiliar o outro.

A estratégia do jogo é semelhante ao Gin Rummy comum, mas a marcação dos pontos é ainda mais importante. *Apenas a dupla com o maior número de pontos ganha a rodada*; por isso, o jogador que terminar primeiro deve avisar qual é sua contagem ao parceiro, para que este procure ficar com uma *lenha* mais baixa que os pontos obtidos pelo primeiro jogador.

Se o jogador **A**, jogando contra **C**, bate com Gin e faz 13 pontos de *lenha*, e o seu adversário **D** ganha de **B** com 10 pontos de diferença de *lenha* e uma batida simples, a dupla **A/B** marcará 3 pontos (que é a diferença das *lenhas*), mais 25 de prêmio e 2 *boxes* extras pelo Gin. A marcação seria a seguinte:

AB	AB	AB	CD	CD	CD
28 (2)					

No Gin Rummy simples, de apenas dois jogadores, é evidente que apenas um jogador pode bater primeiro, ganhando os pontos de diferença de *lenha* e os prêmios em pontos e *boxes* pelo tipo de batida. Mas no Gin de parceria é muito comum que as duas duplas, simultaneamente, façam Big Gin, Gin ou Rebatida. Nesse caso, a dupla vencedora da rodada marcará a diferença de pontos, e também a diferença de pontos de prêmio e de *boxes* obtidos com as batidas.

Por exemplo, **A** ganha de **C** com 13 pontos de diferença de *lenha*, batendo com Big Gin, mas seu parceiro **B** é derrotado por **D**, que bate com Gin, fazendo 10 pontos de diferença de *lenha*. A dupla **A/B** marcará 3 pontos (13 - 10), mais 5 (30 - 25) pela diferença do Big Gin menos o Gin, mais 1 *box* (3 *boxes* do Big Gin, menos 2 *boxes* do Gin). Quando as duas duplas fazem simultaneamente o mesmo tipo de batida, é claro que somente os pontos de diferença de *lenha* são computados, pois a diferença de prêmios é igual a zero.

Se os dois parceiros vencem na rodada, somam na sua coluna os pontos de diferença de *lenha* obtidos contra os adversários, mais os pontos de prêmio e os *boxes* extras conquistados com as batidas. Se **A** ganhou com Gin e 7 pontos de *lenha*, e **B** venceu com 6 pontos de *lenha* e Big Gin, a dupla marcará 13 pontos, mais 55 pontos de prêmio (Gin mais Big Gin) e 5 *boxes* (Gin mais Big Gin). Como no Gin simples, todos esses pontos seriam dobrados se a “carta aberta” fosse de espadas.

## KLONDIKE

**O** “jogo de paciência” mais famoso do mundo nasceu no velho Oeste norte-americano, no final do século passado, com o nome de Klondike. Embora não se conheça sua origem exata, sabe-se que ele é um parente próximo do Canfield, outro jogo de paciência inventado por Richard A. Canfield. Este jogador profissional norte-americano tornou-se célebre — e rico — venden-

do baralhos de 52 cartas por 52 dólares e oferecendo aos compradores a possibilidade de recuperar o seu dinheiro jogando a “paciência” que inventara. Na verdade, tratava-se de uma aposta original: Canfield pagava 5 dólares por cada carta, em ordem crescente, que o comprador conseguisse colocar sobre os Ases. Segundo relatos da época, Canfield obtinha, em média, um lucro de 25 dólares por jogo, conseguindo em pouco tempo acumular uma fortuna razoável e formar uma valiosa coleção de obras de arte. Tão grande foi a sua fama, que na Inglaterra o



Klondike até hoje é conhecido como Canfield, denominação dada também a outros tipos de “paciência” jogados nos Estados Unidos.

O Klondike tornou-se extremamente popular por ser um jogo rápido, bem elaborado e, ao mesmo tempo, relativamente difícil, exigindo do jogador uma boa dose de sorte e raciocínio. Além disso, ele se destaca entre as “paciências” pela disposição das cartas em uma forma bastante atraente.

## Regras

O Klondike é uma paciência individual, jogada com um baralho de 52 cartas, sem curingas. O jogador deve arrumar, na mesa, 28 cartas com as faces voltadas para baixo, dispostas em 7 colunas. Inicialmente, o jogador dispõe 7 cartas, lado a lado e uma a uma, da esquerda para a direita, e são estas cartas que iniciam as colunas. Em seguida, coloca uma segunda carta em cada uma das colunas, com exceção da primeira, que ficará com apenas uma carta. Depois, coloca as cartas restantes, de forma que a terceira coluna fique com três cartas, a quarta com quatro, a quinta com cinco, a sexta com seis e a sétima com sete. Uma vez arrumadas as sete colunas, o jogador vira a única carta da primeira coluna e as últimas cartas de cada uma das 6 colunas restantes.

O objetivo do jogo é reconstruir os naipes inteiros, colocando as cartas em ordem crescente sobre os Ases correspondentes. Por isso, os Ases — que são chamados de “fundações” — são colocados ao lado das colunas toda vez que “aparecem” no jogo — isto é, quando são descobertos — e sobre eles são formados os naipes. As 24 cartas restantes ficam na mão do jogador, com as faces voltadas para baixo.

Para construir os naipes, o jogador utiliza as cartas abertas nas colunas e, também, as cartas da mão, que para isso são viradas uma a uma. Ao virar uma carta, da coluna

ou da mão, o jogador tem as seguintes opções:

- 1) Se for um Ás, abre uma “fundação”.
- 2) Se a carta seguir a ordem da “fundação”, ela é colocada lá. Por exemplo, se o jogador virar o 2 de paus e o Ás de paus já estiver ao lado, o 2 será colocado sobre ele, e assim por diante até o Rei.

**Atenção:** Na “fundação” as cartas são colocadas apenas em ordem crescente, e sempre um só naipe em cada monte.

- 3) Quando a carta não serve para a “fundação”, ela pode ser colocada nas cartas abertas que estão nas colunas, em *ordem decrescente e em cores alternadas*. Suponhamos que em uma coluna há um Valete vermelho (quer dizer, de ouro ou de copas); em cima dele só pode ser colocado um 10 preto, de espada ou paus. Este, por sua vez, só pode receber um 9 vermelho, de ouros ou copas, e assim por diante.

- 4) Se a carta não servir nem para a “fundação” nem para as colunas, ela deve ser posta ao lado, em um monte de descartes, com a face voltada para cima. A primeira carta de cima desse monte, e *apenas ela*, pode ser usada como as cartas da mão, indo para uma “fundação” ou para uma coluna.

- 5) As cartas que estão abertas nas colunas podem ser colocadas em uma “fundação”, ou transferidas para outra coluna, como foi explicado no item 3. Quando há uma seqüência de cartas abertas na base de uma coluna, só é permitida a transferência da seqüência inteira para outra coluna, e não carta por carta.

- 6) Quando as cartas abertas de uma coluna são transferidas para outra — ou para a “fundação” — abre-se a carta de cima das que restam na coluna, liberando-a para o jogo.

- 7) Depois que toda uma coluna foi transferida para a “fundação”, deixando vazio o espaço que ocupava, em seu lugar uma nova coluna só pode ser iniciada com um Rei, que receberá sobre ele cartas sucessivas de cores alternadas, em ordem decrescente.

**Resumindo:** as cartas abertas nas colunas podem receber as cartas da mão, do monte de descartes, ou das outras colunas, sempre em *ordem decrescente e cores alternadas*. Os Ases, quando aparecem, são colocados ao lado. À medida em que aparecem as cartas do mesmo naipe e seguintes ao Ás, elas são colocadas sobre ele, em *ordem crescente*.

TUTE



**A**o viajar pela Espanha, em 1540, um cronista holandês ficou muito admirado ao notar que os habitantes de alguns vilarejos, mesmo quando não dispunham sequer de pão e vinho para se alimentar, tinham sempre à mão um baralho para jogar. Na realidade, os jogos de cartas sempre foram muito apreciados pelos espanhóis, que criaram vários deles, como o *Hombre* e o *Tresillo*. No decorrer dos séculos, diversos jogos de cartas inventados na Espanha alcançaram grande sucesso, tornando-se jogos da moda em várias cortes europeias.

Além da invenção desses jogos, o grande interesse dos espanhóis pelas cartas é evidenciado pelo fato de terem eles criado um tipo próprio de baralho, que é usado ainda hoje na Espanha e em vários outros países: o *baralho espanhol*.

As 48 cartas que constituem esse baralho, muito parecidas com os Arcanos Menores (cartas comuns) do Tarô, dividem-se em quatro naipes: taças, moedas, bastões e espadas. Cada um desses naipes tem 12 cartas, nove delas numeradas de 1 a 9, e mais três figuras, também numeradas, que são *Sota* (10), *Caballo* (11) e *Rey* (12), chamadas em português de Valete (10), Cavaleiro (11) e Rei (12).

O *baralho espanhol* representa, provavelmente, um estágio intermediário do processo de evolução pelo qual passaram as cartas de jogar primitivas — como as do baralho de Tarô — até assumirem o aspecto que têm atualmente nos baralhos modernos. Uma das características típicas do *baralho espanhol*, que o diferencia tanto do Tarô como dos baralhos modernos, é o fato de nele não haver a figura da Dama, que é substituída pelo Cavaleiro.

## Regras

O *Tute* é originário da Itália, onde é chamado *Tutti*. Jogado com o baralho espanhol, ele é um dos jogos mais populares da Espanha, e o seu nome tem estreita relação com o objetivo que deve ser alcançado: reunir, na mão, todos os quatro reis ou os quatro cavaleiros.

## Regras gerais do Tute

O *Tute* admite um grande número de variantes — para 2, 3 ou 4 jogadores, mas todas elas com uma série de regras comuns. Por isso, é muito útil aprender as *regras gerais* antes de conhecer as diversas variantes do jogo.

O *Tute* é geralmente jogado com um baralho espanhol do qual se retiraram os 8 e os 9, restando, portanto, apenas 40 cartas em jogo. Para a contagem de pontos, algumas cartas têm valores especiais:



Ases —  
11 pontos  
Três —  
10 pontos  
Reis —  
4 pontos  
Cavaleiros —  
3 pontos  
Valetes —  
2 pontos

As demais cartas são chamadas “brancas”, pois não têm valor para a contagem de pontos. Mas é claro que as cartas têm, durante o jogo, um valor relativo, em que as maiores ganham das menores. A *ordem decrescente* de valor dessas cartas é a seguinte: Ás, 3, Rei, Cavaleiro, Valete, 7, 6, 5, 4 e 2.

Após combinarem qual a variante do *Tute* que jogarão, os jogadores devem sortear o carteador, que será o jogador que tirar a carta mais alta.

A distribuição das cartas e o próprio jogo são feitos no sentido anti-horário, isto é, do

carteador para o jogador à sua direita. O número de cartas e de jogadores será explicado mais adiante, em cada uma das variantes. O primeiro jogador à direita do carteador é chamado *mão*, e é ele que inicia o jogo, descartando uma carta aberta.

Essa primeira carta descartada marca o *trunfo* do jogo — isto é, as cartas desse naipe terão um valor superior às cartas de qualquer outro naipe. Por exemplo, se a primeira carta for um 5 de ouros, qualquer carta de ouros, durante o jogo, vencerá até mesmo as maiores cartas de outros naves.

Os descartes dos jogadores — dois, três ou quatro conforme as variantes — formam uma *vaza*, que corresponde a uma rodada, com cada jogador descartando uma carta. A vaza será ganha pelo jogador que descartar a carta maior. Esse jogador será o *mão* na vaza seguinte.

No Tute, os jogadores são obrigados a jogar cartas de naipe igual ao da primeira carta da vaza, que foi descartada pelo *mão*. A isso chama-se “assistir o naipe”. Na primeira vaza, os jogadores são obrigados a *descartar trunfos*, já que a primeira carta aberta no jogo designa o trunfo.

Nas vazas seguintes, o *mão* de cada uma descartará a carta que quiser, de qualquer naipe. O seu adversário (ou adversários) é obrigado a “assistir o naipe” e só poderá descartar um trunfo se não tiver nenhuma carta do naipe em jogo.

Durante uma vaza, um jogador pode “montar”, isto é, seguir o naipe da carta inicial, mas jogando uma carta de maior valor. Se o jogador não puder seguir o naipe da primeira carta, porque não possui cartas daquele naipe, então ele pode “cortar” com um trunfo.

Durante a vaza, se um jogador já cortou com trunfo, o jogador seguinte pode “pisar”, isto é, jogar um trunfo maior, desde que não tenha o naipe em jogo. Se ele não puder “assistir” o naipe e nem “pisar” (mesmo que tenha trunfos), então poderá “contra-cortar” — isto é, jogar uma carta de qualquer naipe.

Suponhamos que o trunfo é moedas, e o *mão* abriu com taças. O segundo jogador (que também não tinha cartas de taças) “cortou” com 3 de moedas (trunfo) e o terceiro (que também não tinha taças) “pisou” com Ás de moedas. O quarto jogador não pode “pisar”, pois não há trunfo maior que o Ás de moedas; nesse caso, se ele também não tiver taças, ele descarta uma carta de qualquer naipe.

## Contagem de pontos

No Tute, os pontos são contados após o término de cada uma das vazas. Além das cartas com valores especiais, existem combinações de cartas que valem pontos para a contagem final: são os *acuses* (ou *cânticos*) e a *última vaza*.

*Acuse* é a combinação de Rei e Cavaleiro, do *mesmo naipe*, na mão do jogador. Quando essas duas cartas são do naipe de trunfo, o jogador deve “acusar ou cantar as quarenta”, que é o número de pontos que vale essa combinação.

Quando o *acuse* (Rei e Cavaleiro) não é do naipe de trunfo, ele é chamado *acuse* de vinte, pois vale vinte pontos. O jogador deve comunicar o *acuse* antes de descartar qualquer dessas 2 cartas.

O jogador que ganhar a *última vaza* do jogo ganha 10 pontos, prêmio que é chamado “dez de últimas”. Ganhar a última vaza é muito importante, pois, além dos 10 pontos, se houver empate entre dois jogadores, será vitorioso aquele que tiver ganho a última vaza.

O número total de pontos possíveis numa *mão* de Tute — isto é, depois de jogadas todas as *vazas* até terminarem as cartas — varia de acordo com os jogos que foram feitos: 130 pontos — em uma *mão* sem *acuses*:

(120 pontos pelas cartas — Ases, Três, Reis, Cavaleiros e Valeta — mais o “10 de últimas”).

150 pontos — *mão* com um *acuse* de 20.

170 pontos — *mão* com um *acuse* de 40, ou dois *acuses* de 20.

190 pontos — *mão* com três *acuses* de 20 ou um de 40 e um de 20.

210 pontos — *mão* com dois *acuses* de 20 e um de 40.

230 pontos — *mão* com três *acuses* de 20 e um de 40.

Porém, o maior de todos os jogos possíveis é o *Tute*, que é feito quando o jogador consegue reunir em sua mão quatro Reis ou quatro Cavaleiros. Essa combinação de cartas, que é o maior objetivo do jogo, não vale pontos, mas é suficiente para ganhar a partida.

O jogador que conseguir essa combinação de cartas é considerado vitorioso, independentemente do total de pontos já alcançados por ele ou por seu adversário. Quando consegue um Tute, o jogador deve “cantá-lo”, isto é, anunciá-lo em voz alta.

Além dessas regras gerais, cada variação do Tute tem algumas regras específicas.

## Tute Corrente

(para 2 jogadores)

Esta é a variante mais antiga do Tute, e deve ser jogada por apenas dois jogadores. Depois de embaralhadas pelo carteador e cortadas pelo adversário, as cartas são distribuídas. Cada jogador recebe seis cartas, de uma em uma, ou três de cada vez. As cartas restantes devem formar um monte, com as faces voltadas para baixo.

O *mão* começa o jogo descartando uma carta aberta, que marcará o trunfo da partida, e o seu adversário também fará um descarte, sem ser obrigado a seguir o naipe (“assistir”), caso em que, a menos que jogue um trunfo, não ganhará a vaza. O jogador que ganhar a vaza, com a carta mais alta, recolhe as cartas, deixando-as fechadas ao seu lado. A carta que marca o trunfo, entretanto, deverá ficar aberta à frente do jogador que a ganhou na vaza. O jogador que ganhou a vaza será o *mão* da vaza seguinte.

Nas vazas seguintes, os jogadores — o *mão* sempre em primeiro lugar — tiram uma carta do monte, e o jogo prossegue dessa forma até que o monte se esgote. Quando o monte terminar, cada jogador terá seis cartas na mão, e a partir de então torna-se *obrigatório* “assistir” o naipe. Se o jogador não puder seguir o naipe e tiver cartas de trunfo, ele é obrigado a “cortar” com trunfo.

No Tute Corrente o trunfo pode ser mudado *durante o jogo*, mas apenas por determinadas cartas, e em certas condições:

— quando a carta que marca o trunfo for um Ás, 3 ou figura, o trunfo pode ser mudado por um 7 de outro naipe;

— quando a carta que marca o trunfo for uma “carta branca” (que não conta pontos), o trunfo pode ser mudado por um 2 de outro naipe.

A carta que muda o trunfo deve ser colocada, pelo jogador, embaixo da carta que marcava o trunfo anterior. Ao mesmo tempo, ele deve anunciar em voz alta a mudança de trunfo, que será do naipe da nova carta colocada. Esta carta só será devolvida ao jogador que a colocou depois que ele ganhar pelo menos uma vaza. Quando esta carta for retirada pelo jogador que a colocou, o trunfo volta a ser indicado pela carta inicial.

**Atenção:** O único trunfo que pode ser modificado é o indicado pela carta original. Assim, se já houver uma carta modificando o trunfo esta não pode ser modificada.

Os *acuses* de 20 ou 40 e os Tutes (de Reis ou Cavaleiros) só podem ser “cantados” pe-

lo jogador que ganhou pelo menos uma vaza. Em uma mesma vaza não é permitido mais de um *acuse*, quer dizer, apenas um jogador pode realizá-lo.

A partida será ganha pelo jogador que “cantar” um Tute de Reis ou de Cavaleiros, ou, se isso não ocorrer, pelo jogador que conseguir 101 pontos ou mais. Quando nenhum dos dois jogadores atinge 101 pontos ou mais, como ocorre freqüentemente, joga-se uma nova rodada. A distribuição de cartas será feita pelo jogador que ganhou o “dez de últimas” na rodada anterior, e são mantidas as mesmas regras. Será vencedor o jogador que, computando os pontos da rodada anterior, chegar primeiro aos 101 pontos.

Assim que chegar aos 101 pontos, o jogador deve anunciar esse fato, ganhando a partida. Porém, isso requer muita atenção do jogador, pois é proibido olhar as vazas fechadas que ele ganhou nessa segunda rodada, e ele deve guardar de memória os pontos que vai conquistando. Se ele “cantar” os 101 pontos e estiver errado, o seu adversário será considerado vencedor. Se os dois jogadores “cantarem” os 101 pontos ao mesmo tempo, será vencedor aquele que tiver ganho o “dez de últimas”, mesmo que o adversário tenha mais pontos.

## Tute Americano

(para 2 jogadores)

Essa variante do Tute também é para dois jogadores, e utiliza as mesmas regras do *Tute Corrente*, com as seguintes diferenças:

1) Distribuem-se oito cartas para cada jogador. A décima-sétima carta marca o trunfo, e é colocada na mesa com a face para cima. O monte de cartas restante é colocado sobre essa carta, cobrindo-a apenas parcialmente. Esta carta, ao fim da *mão*, ficará com o último jogador, que a comprará.

2) Na primeira vaza é obrigatório seguir o naipe da primeira carta, que marca o trunfo. Mas não é obrigatório descartar um trunfo maior, isto é, “montar”.

3) Quando termina o monte de cartas da mesa, o jogador é obrigado a “assistir” o naipe. Se ele não tiver cartas do naipe jogado pelo *mão*, ele é obrigado a “cortar” com trunfo. Essa regra vale para as oito últimas vazas.

4) O jogador que não puder “assistir” o trunfo em uma vaza estará obrigado a comprar cartas do monte, até que obtenha um trunfo. As cartas compradas são deixadas ao lado, fechadas; o jogador não pode segurá-las na mão, mas depois poderá jogar com elas.

5) No Tute Americano não valem o Tute de Reis e Cavaleiros.

6) A vitória será obtida pelo jogador que alcançar 121 pontos.

### **Tute Habanero**

(para 2 jogadores)

Esta é a mais popular modalidade de Tute para dois jogadores. Utiliza as mesmas regras do Tute Americano, mas com uma novidade: o *Capote*. Trata-se de um jogo especial que consiste em um único jogador ganhar todas as oito últimas vazas.

Quando um jogador pretende realizar o *Capote*, deve declarar essa intenção no início do jogo. O seu adversário será vitorioso se conseguir vencer pelo menos uma das oito últimas vazas. É muito difícil dar o *Capote*, pois o jogador é obrigado a uma grande concentração no jogo. É preciso memorizar as cartas especiais e os trunfos que já foram jogados, para ter a certeza de que não restam mais cartas que permitam a vitória do adversário em uma das oito últimas vazas.

### **Tute Arrastado**

(para 3 jogadores)

Essa variante do Tute é jogada por três jogadores, sendo comum que haja um quarto jogador com a função de carteador. Nesse caso, o carteador apenas distribui as cartas, sem participar do jogo em nenhum outro momento.

São distribuídas 13 cartas para cada jogador, uma de cada vez. A última carta é virada sobre a mesa, marcando o trunfo. Como no *Tute Corrente*, o trunfo pode ser mudado *durante a partida*:

— quando a carta que marca o trunfo for 3 ou figura, o trunfo pode ser mudado por um 7 de outro naipe;

— quando a carta que marca o trunfo for uma “carta branca”, o trunfo pode ser mudado por um 2 de outro naipe. Contudo, a alteração de trunfo não é obrigatória.

O *Tute Arrastado* tem certas regras específicas:

1) É obrigatório “assistir” o naipe, ou “cartar” e “pisar”, se o jogador tiver carta para isso. Quando não é possível “pisar”, é permitido o “contra-corte”.

2) Só é permitido “cantar” um *acuse* a cada vaza ganha.

3) É obrigatório “cantar” as 40 antes das 20.

4) Valem os Tutes de Reis e Cavaleiros.

5) O jogo é ganho pelo jogador que obtiver o maior número de pontos.

No Tute Arrastado são admitidas apostas. Embora não hajam regras fixas para as apostas, os jogadores costumam estabelecer previamente um valor em dinheiro para o ponto. Há duas formas mais comuns de disputar esses pontos:

1) *Jogando sem “prato”*. Durante o jogo, o jogador que tiver um *acuse* cobra de cada um dos adversários 20 vezes o valor do ponto (se for um *acuse* de 20), ou 40 vezes o valor do ponto (se for um *acuse* de 40). No final do jogo, o vencedor cobra, de cada um dos adversários, 100 pontos, se ele não tiver ultrapassado os 100 pontos; ou cobra 200 pontos de cada um, se conseguiu 101 pontos ou mais.

2) *Jogando com “prato”*. Usa-se um pires ou um pratinho, onde cada jogador, antes da distribuição de cartas, deposita o valor de 100 pontos. Após a distribuição das cartas, mas antes de se iniciar o jogo propriamente dito, os jogadores devem declarar se vão ao prato ou não. “Ir ao prato” significa comprometer-se a fazer 101 pontos ou mais.

Se ninguém for ao “prato”, os *acuses* devem ser pagos como no jogo sem “prato”. O jogador que vencer o jogo com menos de 101 pontos cobrará 100 pontos do jogador que fizer o menor número de pontos. O 2.º colocado receberá a devolução dos seus 100 pontos. Se o jogador “sair”, isto é, vencer com 101 pontos ou mais, ele receberá 100 pontos de cada um dos outros dois jogadores.

Se um jogador anunciou, no início do jogo, que “ia ao prato”, ele receberá pelos *acuses* como no jogo sem “prato”. E se ele cumprir a promessa de fazer 101 pontos ou mais, ele ganhará todos os pontos que estavam no “prato”, e mais 200 pontos de cada um dos outros dois jogadores. Porém, se ele não cumprir a promessa, deverá dobrar o conteúdo do “prato” e pagar mais 200 pontos a cada um dos jogadores.

Quando mais de um jogador “vai ao prato”, terá preferência aquele que fizer a declaração maior, quer dizer, que pretender realizar o maior número de pontos. Ao final da partida, quando o “prato” estiver vazio devem ser feitos novos depósitos para a realização de outra partida.

### **Tute de Leilão**

(para 3 jogadores)

Essa variante é uma das mais divulgadas modalidades do Tute, para três jogadores, sendo considerado o jogo mais elaborado e 37

difícil de todos os praticados com baralho espanhol. Na Argentina e em outros países da América do Sul ele é conhecido como *Tute de Remate*.

Utiliza-se para esse jogo um *baralho espanhol* de 36 cartas, retirando-se, portanto, os 2, 8, e 9 de todos os naipes. São distribuídas 12 cartas para cada jogador.

Após a distribuição das cartas é feito um *leilão*: cada jogador avalia suas cartas e calcula mentalmente o número de pontos que poderá alcançar. O jogador que declarar como seu objetivo um maior número de pontos, será vencedor do *leilão* e escolherá o trunfo. Os outros dois jogadores jogarão contra ele, procurando impedi-lo de alcançar o total de pontos que declarou.

Antes do *leilão* começar, os jogadores fixam um limite mínimo a declarar, geralmente, esse mínimo é de 60 pontos. O *leilão* é iniciado pelo *mão*, que dirá "passo", se considerar que não pode chegar aos 60 pontos. Se ele achar que vencerá com 60 pontos ou mais, deverá anunciar quantos pontos pretende atingir. Essa declaração, acima do mínimo (60 pontos), deve ser feita sempre com números múltiplos de 5; por exemplo: 65 pontos, 70, 75 etc.

O jogador seguinte deve fazer uma declaração superior à declaração do *mão* (e sempre com múltiplos de 5); se achar que isso é impossível, ele deve dizer "passo". O terceiro jogador adota o mesmo procedimento. Quando os três jogadores "passam", as cartas são recolhidas, iniciando-se uma nova rodada.

No entanto, se houve uma declaração vencedora, o seu autor será chamado "declarante". Antes de começar os descartes, ele escolherá o naipe de trunfo, e passará a enfrentar os dois adversários contra si. Ganhará o jogo e os pontos em disputa se conseguir atingir o número de pontos que declarou.

O Tute de Leilão geralmente é jogado com "prato", e cada jogador deve depositar uma aposta que é o dobro da declaração mínima, ou seja, 120 pontos. Durante o jogo é obrigatório "assistir", "montar", "cortar", "pisar", e também é permitido o "contra-corte". Só é permitido fazer um *acuse* a cada vaza ganha, sempre os de 40 antes dos de 20.

Se um jogador fizer apenas uma declaração mínima, e perder, ele pagará a cada adversário o valor dessa aposta (60 pontos no exemplo acima); se ganhar, recebe o mesmo valor de cada um dos adversários. Quando a declaração é de mais de 120 pontos, se o

"declarante" atingir o seu objetivo, receberá de cada um dos adversários o dobro dos pontos declarados mais o dobro do "prato" (cada adversário pagará mais uma vez a quantia que depositou anteriormente no "prato"). Mas se ele perder deverá pagar a cada adversário o dobro dos pontos que declarou, e dobrar o conteúdo do "prato", que é dividido pelos adversários. Além dos pontos colocados no "prato" no início do jogo, cada jogador deve colocar mais uma quantia predeterminada, cada vez que pegar as cartas para distribuí-las.

Difícilmente se permite mais do que uma rodada de declarações, quer dizer, mais do que uma por jogador. Isso é feito para evitar que as declarações subam exageradamente, tornando muito difícil o cumprimento da declaração e estreitando a margem de manobra de cada jogador.

Existe uma outra modalidade de aposta, cujo interesse está em controlar as declarações muito baixas. Trata-se do *jogar com censor*. Nesse caso, o carteador é denominado *censor*; ele não participa do jogo, mas pode fiscalizar cada declaração vencedora. Se ele declarar que pode fazer 10 pontos a mais do que foi declarado, ele toma o lugar do "declarante"; ao final da partida, receberá ou pagará os pontos da aposta feita pelo "declarante" que ele substituiu. Se os jogadores assim combinarem, o *censor* poderá pagar ou receber em dobro a aposta feita anteriormente pelo "declarante". Apesar de seu interesse, o *jogo com censor* é pouco praticado, pois toma muito tempo com o exame das cartas e a mudança de jogadores.

## Tute de Duplas

(para 4 jogadores)

Essa variante deve ser jogada por quatro jogadores, divididos em duas duplas; os parceiros devem sentar-se à mesa alternando-se com os adversários. O primeiro carteador é escolhido através de sorteio da carta maior.

Após distribuir 10 cartas para cada jogador, o carteador deve abrir a sua última carta, que designará o naipe de trunfo.

As regras são idênticas às regras gerais do Tute, comentadas no início, com as seguintes diferenças:

- 1) A cada vaza ganha pela dupla, os parceiros podem cantar um *acuse*, mas apenas um por vaza. O jogo é ganho pela dupla que fizer mais pontos.
- 2) Deve-se jogar uma melhor de três partidas, ou uma melhor de cinco.



## O Guinote

(para 2 jogadores)

Conhecido como **Tute Aragonês**, por ser muito praticado nas regiões espanholas de Aragão, Navarra e Castela, o **Guinote** tem como regras as Regras Gerais do Tute, com as seguintes particularidades:

- 1) Os *acuses* são feitos com Reis ou Valetes, em vez de Cavaleiros.
- 2) É permitido “cantar” dois *acuses* ao mesmo tempo, seja depois de ganhar uma vaza ou após comprar uma carta do monte.
- 3) O carteador será sempre o jogador que ganhou o “dez de últimas” na rodada anterior. Se nenhum jogador alcançar 101 pontos em

uma partida, procede-se a nova distribuição de cartas, sendo carteador o jogador que até então conseguiu mais pontos.

- 4) Os valores das cartas são os mesmos, trocando-se apenas os valores do Valete e do Cavaleiro, que passam a valer respectivamente 3 e 2 pontos.

## Guinote Arrastado

(para 3, 4 ou 5 jogadores)

Variante do Guinote para três, quatro ou cinco pessoas. As regras são idênticas às do Tute Arrastado, com a única exceção de que os *acuses* são feitos com Reis e Valetes, em lugar de serem feitos com Reis e Cavaleiros.

## BRISCA

**T**radicionalmente, a Brisca é jogada com um baralho espanhol, do qual se retiram os 8 e os 9, restando apenas 40 cartas. Desse jogo podem participar de 2 a 4 jogadores, sendo neste último caso geralmente disputado por duas duplas de parceiros, que devem sentar-se alternadamente.

Como o objetivo do jogo é conquistar o maior número de pontos possível, os jogadores procuram ganhar, durante o seu desenrolar, certas cartas que valem pontos. Essas cartas especiais, com seus respectivos valores, são as seguintes:

Âs (1) — 11 pontos

Três (3) — 10 pontos

Rei (12) — 4 pontos

Cavaleiro (11) — 3 pontos

Valete (10) — 2 pontos

As demais cartas não contam pontos, mas têm um valor relativo durante o jogo, com as de maior valor ganhando das de menor valor. Para efeito do jogo, essas cartas simples valem menos do que as especiais, e são as seguintes em *ordem decrescente* de valor: 7, 6, 5, 4, 2.

Tanto a distribuição das cartas como o desenvolvimento do jogo seguem o sentido anti-horário — isto é, do carteador (que dá

as cartas) para os jogadores à sua direita. O carteador deve ser escolhido por meio de sorteio da maior carta. Depois que o baralho é cortado pelo jogador à sua esquerda, o carteador distribui três cartas para cada jogador, uma de cada vez.

A carta imediatamente seguinte às que foram distribuídas deve ser colocada aberta na mesa, isto é, com a face virada para cima, e servirá para marcar o *trunfo*. *Trunfo* é um determinado naipe que vale mais do que qualquer outro naipe. Assim, todas as cartas pertencentes ao naipe de trunfo valem mais do que qualquer carta de outro naipe. Se “taças” for o trunfo, por exemplo, até o 2 de taças ganha do Âs de um outro naipe qualquer. Mas um Rei de trunfo, vale mais do que um Valete de trunfo.

As cartas não distribuídas formam um monte, que é colocado em cima da carta que marca o trunfo, deixando metade dela à vista. O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à direita do carteador, chamado *mão*, que descarta uma carta aberta qualquer. O jogador seguinte descarta uma carta qualquer, não sendo obrigatório que seja do mesmo naipe.

Depois que todos os jogadores descartaram uma carta cada um, essas cartas formam uma vaza, que é o conjunto das cartas jogadas nessa rodada. Se forem 4 jogadores a vaza terá 4 cartas. Se nenhum jogador descartar uma carta do mesmo naipe que seja maior do que a carta do *mão* (ou seja, o primeiro que jogou) ou, então, se nenhum deles jogar trunfo, a vaza é ganha pelo *mão*. Portanto, ganhará a vaza o jogador que descartar uma carta do mesmo naipe da que foi jogada pelo *mão* e que seja maior do que ela. 39

Ou, então, o jogador que descartar o maior trunfo.

**Atenção:** Quando uma carta não for do mesmo naipe que o da primeira carta jogada nessa vaza, e nem for um trunfo, essa carta não terá valor.

O ganhador da vaza deve recolher as cartas que a compõem e guardá-las, fechadas, junto a si. Ao final do jogo, ele contará a seu favor os pontos dessas cartas. É sempre o vencedor de uma vaza que inicia a vaza seguinte, procedendo da seguinte forma: primeiro, ele compra uma carta do monte, o que deve ser feito também pelos demais jogadores, pela ordem de jogada; em seguida, ele descarta uma carta, e a vaza prossegue da mesma forma que a anterior. Quando termina o monte, a carta que marca o trunfo ficará com o último jogador a comprar, e a partida termina quando acabam todas as cartas que os jogadores têm em suas mãos.

**Após ganhar uma vaza,** é permitido ao jogador trocar a carta que marca o trunfo por um 7 do mesmo naipe. Nesse caso, ele ficará com a carta que marcava o trunfo anteriormente, o que pode ser extremamente vantajoso se for uma carta alta. Posteriormente, o 7 de trunfo pode ser trocado por um jogador qualquer, ao ganhar uma vaza, por um 2 de trunfo. Quando a carta que marca o trunfo for um 2 ela não pode ser trocada.

Antes que o jogo comece, os participantes podem combinar o número de partidas que jogarão, e estabelecer um valor em pontos para cada partida. Então, devem apostar o valor total, depositando uma quantidade correspondente de fichas em um lugar à vista de todos. Terminada uma partida, os jogadores contam o total de pontos conseguidos. Esse total de pontos é obtido com as cartas especiais conquistadas, e não pelo número de vazas ganhas. É muito comum que um jogador (ou dupla de jogadores) vença um número maior de vazas, mas faça um número menor de pontos por não ter conseguido ganhar um bom número de cartas especiais. Quando o jogo é em duplas, o número de pontos é comum aos dois parceiros. O jogo será ganho pelo jogador (ou dupla) que obtiver o maior número de vitórias no total de partidas previamente combinado.

Na Brisca, como em muitos outros jogos,

é possível estabelecer um código de sinais para que os parceiros possam se “comunicar” durante o jogo. Os sinais mais comuns são os seguintes:

**Às de trunfo** = levantar as sobrancelhas;

**Três de trunfo** = piscar um olho;

**Rei de trunfo** = mover os lábios para a frente, fazendo um “bico”;

**Cavaleiro de trunfo** = torcer a boca para a direita;

**Valeta de trunfo** = mostrar rapidamente a ponta da língua;

**Briscas (Ases e 3 de naipes diferentes do trunfo)** = inclinar a cabeça para o lado;

**Sem trunfo** = piscar os dois olhos ao mesmo tempo;

**Para saber o jogo do parceiro** = olhá-lo fixamente.

## A Brisca ao contrário

Com as mesmas regras da Brisca normal, a *Brisca ao contrário* é uma variação que dá grande animação ao jogo, em virtude das situações curiosas que provoca durante o seu desenrolar. Nesse jogo, em vez de ganhar pontos, os jogadores procuram fazer o menor número de pontos possível. Para isso, tentam passar aos adversários todas as briscas e cartas especiais que tenham em seu poder, conservando apenas as cartas sem valor.

## A Brisca às cegas

Essa variante é ainda mais divertida, pois provoca o surgimento de jogos totalmente inesperados. Sem olhar as cartas recebidas, o que inclusive é proibido, os jogadores devem descartar às cegas, sem nenhum critério.

## O Alcaide

Essa variante da Brisca é jogada exclusivamente por três jogadores. Por meio do sorteio da maior carta é escolhido o *alcaide*, jogador que enfrentará a dupla formada pelos outros dois adversários.

O jogo segue as mesmas regras da Brisca normal, e o *alcaide* vence a partida e conserva o seu título, se conseguir fazer em uma partida 31 dos 120 pontos possíveis. Se fizer menos do que 31 pontos, ele perde o título de *alcaide* e o transfere para um dos outros dois jogadores, que é também escolhido por sorteio.

# ESCOPA

**A** Escopa é de origem italiana e muitos jogos, como o Casino, derivam dela. Muito popular na Itália, foi introduzida no Brasil provavelmente no início do século, junto com as grandes levas de imigrantes italianos. Como a maioria dos jogos trazidos pelos imigrantes, difundiu-se rapidamente e não perdeu sua característica popular. Nos tradicionais bairros “italianos” de São Paulo — Brás, Bexiga, Moóca, Barra Funda — é muito comum ver-se, ainda hoje, reunidos em uma mesa de bar ou mesmo na calçada,

jogadores de Escopa cercados por uma pequena multidão de “sapos”.

## Regras

Também chamada de *Escopa de 15*, a Escopa é jogada por dois, três ou quatro jogadores, neste último caso em parceria.

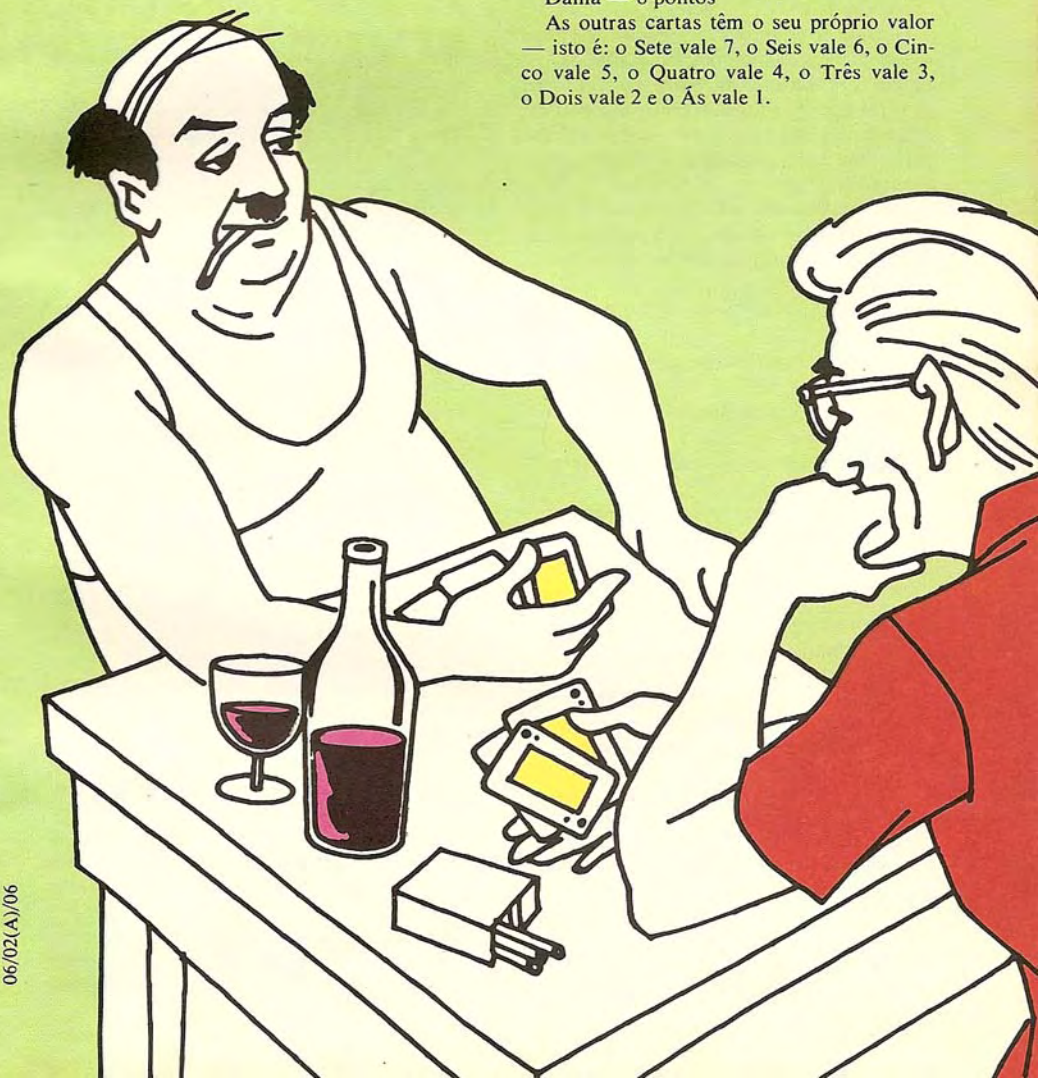
Para jogar a Escopa utiliza-se um baralho com 40 cartas do qual se retiram os 8, 9 e 10. Durante o jogo, o valor das cartas é o seguinte:

Rei — 10 pontos

Valete — 9 pontos

Dama — 8 pontos

As outras cartas têm o seu próprio valor — isto é: o Sete vale 7, o Seis vale 6, o Cinco vale 5, o Quatro vale 4, o Três vale 3, o Dois vale 2 e o Ás vale 1.



Uma partida de Escopa é habitualmente jogada a 21 ou 31 pontos. Esses números são convencionados antes da partida pelos jogadores. O número de *mãos* será quantas forem necessárias para atingir os pontos estipulados pelos jogadores.

O objetivo do jogo é atingir primeiro o número de pontos combinado, o que se consegue fazendo o maior número de *vazas* e *escopas*. A *vaza* é ganha pelo jogador que combine *uma* carta da mão com outras cartas da mesa (uma ou várias) de forma a obter um total de 15 pontos. Ao conseguir fazer esta soma de 15 pontos, o jogador recolhe todas as cartas usadas para atingi-la e coloca-as, voltadas para baixo, ao seu lado. A estas cartas recolhidas, que somam 15 pontos, dá-se o nome de *vaza*.

Quando a carta que o jogador descartar somar 15 pontos com *todas* as cartas da mesa, ele faz uma *escopa*. Neste caso e, todas as vezes que ele conseguir fazer uma *escopa*, deixará uma das cartas que recolher voltada para cima, a fim de indicar o número de *escopas* feitas.

No final de cada mão, contam-se os pontos das diversas rodadas. Eles são computados conforme o seguinte critério:

- para cada *escopa*: 1 ponto
- por ter todas as cartas de Ouros: 2 pontos
- por ter a maioria das cartas de Ouros: 1 ponto
- por ter o Sete de Ouros (chamado *Guindis*): 1 ponto
- por ter os quatro 7, inclusive o *Guindis*: 3 pontos
- por ter a maioria das cartas: 1 ponto
- por ter a maioria dos 7: 1 ponto
- se o adversário tiver menos de 10 cartas: 2 pontos

#### Contagem final dos pontos

Escopa .....	1 ponto
Todos os ouros .....	2 pontos
Maioria de cartas de ouros .....	1 ponto
7 de ouros .....	1 ponto
Todos os 7 .....	3 pontos
Maioria de cartas .....	1 ponto
Maioria de 7 .....	1 ponto
Adversário com menos de 10 cartas .....	2 pontos

**Atenção:** O valor de cada carta só é importante para o cálculo dos 15 pontos durante

as rodadas. Na contagem final o valor individual das cartas não é computado.

#### O jogo

O carteador é escolhido pelo sistema de quem tira a *menor* carta. Uma vez escolhido, o carteador embaralha e dá ao jogador da esquerda para cortar. Em seguida, distribui 3 cartas para cada jogador, uma a uma, e coloca 4 cartas abertas no centro da mesa. O resto do baralho é colocado à direita do carteador, voltado para baixo.

A ordem do jogo (assim como a mudança do carteador, a cada rodada) é feita no sentido anti-horário, ou seja, do carteador para o jogador à sua direita. O primeiro a descartar é o jogador à direita do carteador, que deve jogar, aberta na mesa, uma carta qualquer das que tenha na mão, tentando combiná-la com uma ou mais cartas da mesa, de modo a somar 15 pontos.

Supondo que ele tenha na mão Rei (K), Valete (J) e 3, e as cartas na mesa sejam Ás (A), 2, 3 e Dama (Q), ele poderá fazer 15 pontos, jogando o J sobre o 6. A mesma contagem ele obterá se jogar o 3 sobre o Q, o 3 e o A. Ou o K sobre o 2 e o 3. As combinações podem ser diversas. Contudo, é sempre vantagem para o jogador somar 15 pontos com o maior número possível de cartas da mesa, de preferência todas.

Se nenhuma das cartas que o jogador tiver na mão somar 15 pontos com uma ou mais cartas da mesa, ele simplesmente escolherá uma das suas cartas e a colocará aberta ao lado das outras da mesa. A seguir, passa a vez ao jogador à sua direita. O jogo prossegue da mesma maneira, com cada um dos jogadores procurando descartar uma carta que some 15 pontos com as cartas da mesa, a fim de obter uma *vaza* ou, de preferência, uma *escopa*.

Depois de terem sido descartadas as três cartas distribuídas no início, muda o carteador e 3 novas cartas são distribuídas pelo mesmo sistema.

Na distribuição das três últimas cartas a cada jogador, o carteador é obrigado a anunciar: "Últimas!", indicando, dessa forma, que se trata da última rodada da primeira mão da partida. As cartas que eventualmente sobrarem no centro da mesa, nessa última rodada, pertencem ao jogador que ganhar a última *vaza*.

**Atenção:** Estas cartas que sobram na mesa terão, necessariamente, que somar 10, 25, 40 ou 55 pontos. Caso contrário, estarão indi-

cando que houve algum erro no decorrer dessa mão. Caso essas cartas não somem as quantidades indicadas acima, os jogadores deverão verificar cuidadosamente todas as *vazas* de todos os jogadores para aplicar a penalidade que será explicada adiante.

### Bônus

Se, ao serem distribuídas na abertura do jogo, as 4 cartas da mesa somarem 15 ou 15 mais 15 (combinadas duas a duas), elas deverão ser recolhidas pelo carteador, que assim fará uma ou duas *escopas*, conforme o caso.

Por exemplo: se o carteador, ao abrir as 4 cartas que deverão ficar no centro da mesa, tirar um K, um 5, um J e um 6, ele terá feito 2 *escopas*. O K = 10 e o 5 = 5 somam 15, o mesmo acontecendo com o J = 9 e o 6 = 6.

Supondo que as cartas abertas pelo carteador sejam um A, um 6, um 5 e um 3, ele terá realizado uma *escopa*, pois o A = 1, o 6 = 6, o 5 = 5 e o 3 = 3 somam 15.

Quando o carteador fizer 1 ou 2 *escopas* dessa forma, recolhendo as cartas para si, não se substituem as cartas da mesa. É o primeiro jogador, após o carteador, que deverá colocar uma carta aberta na mesa, inaugurando-a novamente.

### Penalidades

Se um jogador recolher erradamente uma *vaza* para si e, na verificação final, perceber esse erro, ele perderá 4 pontos e mais os pontos correspondentes a todas as *vazas* que fizeram os outros jogadores naquela mão. A soma desses pontos será diminuída do total de pontos conseguidos pelo infrator.

Se um jogador descartar uma carta e não perceber que ela soma 15 pontos na mesa, ao passar a sua vez para o jogador seguinte, ele perderá o direito àquela *vaza*. Nesse caso, o jogador seguinte poderá recolhê-la para si.

### Dicas

Quando se joga em duplas ou parcerias de três, é importante indicar aos parceiros quando se tem o Sete de Ouros (*Guindis*), para que estes possam descartar uma carta com que se possa futurá-lo.

O sinal costumeiro para se indicar ao parceiro que se tem um *Guindis* é piscar o olho esquerdo. Para indicar que se tem um sete,

de qualquer outro naipe, pisca-se o olho direito.

### Bônus opcional

Na *Escopa*, após a contagem final dos pontos, costuma-se também fazer a contagem da *Primeira*. Isso é feito verificando-se, entre todas as cartas de um jogador, qual é o jogador que tem um conjunto de 4 cartas, uma de cada naipe, que valha o maior número de pontos. Na *Primeira*, os 7 valem 11 pontos, os 6 valem 8 pontos e os Ases valem 6 pontos, cada um. As cartas figuradas valem zero e as demais cartas têm um valor correspondente ao seu valor nominal — isto é, os 5 valem 5 pontos etc. O jogador que obtiver o maior número de pontos na *Primeira* ganhará 2 pontos, que serão somados aos pontos por eles obtidos no jogo.

#### Valores da Primeira

7 .....	11 pontos
6 .....	8 pontos
Ãs .....	6 pontos
5 .....	5 pontos
4 .....	4 pontos
3 .....	3 pontos
2 .....	2 pontos
K, Q, J .....	zero pontos

### VARIANTES

#### Escopone

O *Escopone* é uma variante da *Escopa*, para duas duplas. Como na *Escopa*, joga-se essa variante com um baralho de 40 cartas, que são distribuídas para os quatro jogadores, 10 cartas para cada um. Assim, ao contrário da *Escopa*, no *Escopone* nenhuma carta fica no centro da mesa.

O objetivo do jogo é o mesmo da *Escopa* — isto é, fazer o maior número possível de *vazas* e *escopas*, e o jogo também se desenvolve no sentido anti-horário, com a contagem de pontos feita da mesma forma que na *Escopa*.

O primeiro jogador descarta uma carta na mesa, e a preocupação do jogador seguinte é a de fazer 15 pontos, juntando a esta carta uma das suas. E assim por diante, até acabarem todas as cartas de todos os jogadores.

# CASINO

**O** Casino (pronuncia-se *Casinô*) é um jogo rápido, dinâmico e muito interessante. E o segredo de sua atração está baseada na agradável combinação de suas regras, muito simples, com a exigência de atenção, raciocínio e pensamento estratégico. Certamente este é um jogo em que um perdedor constante não poderá culpar as cartas, mas a si próprio.

Derivado da Escopa, o Casino é reconhecido como um jogo de raciocínio, e pode ser jogado por crianças ou adultos. Dois jogadores é o número mais indicado de participantes, embora ele possa ser jogado por três ou quatro jogadores (divididos em duas duplas). Utiliza-se um baralho normal de 52 cartas, sem curinga.

Nesse jogo, o objetivo dos jogadores é fazer mais pontos do que os seus adversários. Mas não são todas as cartas que valem pontos. A grande maioria delas — com exceção das que indicaremos mais adiante — têm apenas o seu valor nominal, sem valores equivalentes em pontos.

As figuras (Reis, Damas e Valetes) não valem pontos e não têm nem mesmo valor nominal no jogo.

Em uma *mão* de Casino (que compreende todas as rodadas, até acabarem as cartas) os pontos são contados da seguinte forma:

- 1) o jogador (ou dupla) que conseguir o maior número de cartas ganha 3 pontos;
- 2) o jogador (ou dupla) que conseguir o maior número de cartas de espadas ganha 1 ponto;
- 3) o 10 de ouros — chamado Grande Casino — vale 2 pontos.
- 4) o 2 de espadas — chamado Pequeno Casino — vale 1 ponto.
- 5) cada Ás vale 1 ponto.

## Contagem dos pontos

Maioria de cartas	.....	3 pontos
Dez de ouros	.....	2 pontos
Dois de espadas	.....	1 ponto
Maioria de espadas	.....	1 ponto
Ás (cada um)	.....	1 ponto

Portanto, a mão de Casino tem um total de 11 pontos em disputa (3 pontos pela

maioria das cartas, 1 ponto pela maioria de espadas, 2 pontos pelo 10 de ouros, 1 ponto pelo 2 de espadas e 4 pontos pelos Ases). Quando dois jogadores terminam a mão com o mesmo número de cartas, são anulados os 3 pontos referentes à maioria de cartas, e contam-se apenas os oito pontos restantes.

## O Jogo

Inicialmente é escolhido o carteador, quer dizer, o jogador que distribui as cartas na primeira mão. Ele pode ser escolhido por meio do sorteio da menor ou da maior carta, dependendo do que for combinado pelos participantes. Em seguida, ele deve embaralhar as cartas e permitir que o jogador à sua direita corte (quando os participantes são mais de dois).

As cartas são distribuídas no sentido horário, isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda. Embora seja permitida a distribuição de duas cartas de cada vez, o mais indicado é a distribuição de uma carta de cada vez para cada jogador. O carteador deve distribuir uma carta para cada participante e abrir uma carta na mesa, repetindo essa distribuição por quatro vezes, até que cada jogador tenha 4 cartas na mão e haja 4 cartas abertas na mesa.

O carteador deixa o monte de cartas, com a face voltada para baixo, ao seu lado, esperando nova distribuição. Depois que cada jogador já descartou suas 4 cartas, ficando com as mãos vazias, o carteador dá mais quatro cartas para cada um, uma de cada vez, *mas não coloca novas cartas abertas na mesa*. Estas só são colocadas na primeira distribuição de cartas. Depois da distribuição de cartas, o primeiro jogador à esquerda do carteador é o primeiro a jogar, sendo o carteador o último.

O funcionamento do jogo é muito simples. Com uma de suas cartas, o jogador pode pegar uma carta aberta da mesa cujo valor numérico seja igual ao da sua carta. Por exemplo, com um 5 ele pode pegar um 5 aberto na mesa. Se houver mais de uma carta aberta na mesa, cujos valores sejam iguais aos de sua carta, ele pode pegar todas elas. Se houver três 5 na mesa, ele poderá pegar todos eles com o seu 5.

Além disso, o jogador poderá pegar todas as cartas da mesa cuja soma seja igual ao valor de uma de suas cartas. Suponhamos que na mesa haja 4 cartas abertas: 3, 2, 5 e 5. Com um 5, o jogador pode pegar os dois 5 e também o 3 e o 2, que somam 5. Se ele

tivesse um 10, ele poderia pegar os dois 5, que somam 10, ou então um 5, o 3 e o 2. Com um 8 ele poderia pegar um 5 e um 3, e com 7 poderia pegar um 5 e um 2. Em resumo: com *uma* carta da mão, o jogador pode pegar *todas* as cartas abertas que tenham valor idêntico à sua, ou que tenham uma soma de valor igual à sua carta. É só com as figuras que isso não acontece, pois elas não têm qualquer valor. Qualquer figura só pode ser tomada com uma figura igual (um Rei com outro Rei, uma Dama com outra Dama, um Valete com outro Valete), e *uma de cada vez*. Por exemplo, se houver três Reis na mesa, o jogador que tiver um Rei, poderá pegar apenas um deles.

No Casino não há formação de seqüências e os naipes não têm importância alguma, com exceção das cartas especiais — que valem para a contagem de pontos — como as de espadas, o 10 de ouros e o 2 de espadas — que valem pontos.

Durante o jogo, o jogador deve estar sempre atento às melhores opções que se apresentam em relação à contagem de pontos que será feita no final de cada mão. Portanto, é sempre preferível levar o maior número de cartas possível, e também procurar ganhar cartas de espadas. Se o jogador tiver na mão um 6 de ouros e um 6 de espadas e houver na mesa um outro 6, o mais indicado é levar o 6 da mesa com o 6 de espadas, resguardando-se da possibilidade de perdê-lo futuramente.

Ao levar uma ou várias cartas, o jogador deve colocar sua carta sobre elas, de forma bem visível, recolhendo-as e formando um monte ao seu lado. Nesse monte, com as faces voltadas para baixo, são guardadas as cartas que o jogador ganhar durante o jogo, cujos pontos serão contados ao final da mão.

Além de simplesmente levar uma ou mais cartas, o jogador tem uma outra opção: “construir”, com uma de suas cartas, uma soma de cartas que lhe seja favorável. Suponhamos que haja um 2 na mesa, e o jogador tenha na mão apenas um 4 e um 6; portanto, ele não pode levar o 2, mas pode colocar o 4 sobre o 2, dizendo: “Construindo 6”. Agora, o 4 e o 2 formam uma “construção”, que só pode ser levada por um 6, isto é, por uma carta cujo valor é igual à soma da “construção”. Em sua próxima vez de jogar, o jogador poderá levar as duas cartas com o seu 6.

**Atenção:** a “construção” não pode ser feita sem que o jogador que a faça tenha na mão

uma carta de valor igual à soma da construção.

Depois de iniciada uma construção, nenhum jogador pode desmembrá-la e levar apenas uma carta que a compõe. Se o 2 e o 4 formam uma “construção”, essas cartas só podem ser levadas por qualquer jogador com um 6; não é permitido levar apenas o 2 ou 4. Mas qualquer jogador também pode aumentar a “construção”, desde que tenha na mão uma carta correspondente à nova soma da “construção”. Se um jogador coloca um 4 sobre um 2, construindo um 6, outro jogador poderá colocar mais uma carta sobre essa “construção”, aumentando-a para 7 (com um Ás), para 8 (com um 2), para 9 (com um 3) ou para 10 (com um 4). Quer dizer, as “construções” podem somar até 10 pontos, que é a carta de maior valor numérico. A única exigência é que o jogador que “constrói” tenha uma carta de valor igual à “construção” que realizou.

Há ainda um outro tipo de “construção”, em que é conservado o valor da carta originalmente aberta na mesa. Se houver um 6 na mesa, o jogador pode colocar outro 6, dizendo: “Construindo 6”. Essa construção não pode mais ser mudada, por exemplo, para 7, 8, 9 ou 10. Essa modalidade de “construção” pode ser muito vantajosa em alguns casos. Suponhamos que um jogador tenha dois 6 na mão, haja um outro 6 na mesa, e ele saiba que um outro 6 já está fora de jogo. Para ele é interessante levar o maior número de cartas possível, pois isto conta pontos ao final do jogo. Se levar apenas o 6 da mesa com um 6 da sua mão, posteriormente ele terá que descartar o 6 restante, podendo perdê-lo. Como ele já sabe que é o único jogador com 6, primeiramente ele constrói 6, e depois leva essa construção com o outro 6 que lhe restou na mão. Há situações em que o mesmo jogador faz mais de uma “construção” de mesma soma. Por exemplo, sobre um Ás da mesa ele coloca um 6, construindo um 7; na vez seguinte, sobre um 2 da mesa ele coloca um 5, fazendo uma nova “construção” de 7. Quando ocorre, como nesse caso, uma *duplicação de construção*, os outros jogadores ficam proibidos de aumentar essas “construções”. Nem mesmo o jogador que fez as “construções” poderá aumentá-las com novas cartas.

Neste exemplo citado, o jogador que construiu é obrigado pela regra a ter um 7 na mão. Na sua vez de jogar, ele ou qualquer jogador que tenha um 7, poderá levar as 45

duas construções. E, se além das construções houvesse um 3 e um 4, separados, ele levaria também essas duas cartas, cuja soma é 7.

Se houver outras cartas abertas, elas podem ser somadas às construções para serem levadas por um jogador. Um Ás e uma "construção" de 7, por exemplo, podem ser levadas por um jogador que tenha um 8.

Quando o jogador não pode, ou não quer, levar cartas da mesa, nem fazer uma "construção", ele simplesmente descarta. A carta jogada por ele deve ficar aberta, como mais uma das cartas abertas da mesa. Dependendo da sua estratégia e da sua vontade, ele pode inclusive descartar uma carta de valor igual a uma carta aberta da mesa. Vamos supor que haja um 4 aberto na mesa, e o jogador tenha um 4 em sua mão. Ele não é obrigado a levar o 4 da mesa, e pode simplesmente descartar o seu.

Imaginemos agora um jogo de Casino com dois jogadores. Na primeira distribuição de cartas, o adversário do carteador recebe, por exemplo, Rei, 8, 2 e Ás. O carteador, por seu lado, recebe: 9, 6, 5 e o 2 de espadas (chamada Pequeno Casino). Durante a distribuição foram abertas na mesa as seguintes cartas: Ás, 5, Valete e Rei.

O adversário do carteador começa o jogo, levando o Ás da mesa com o seu Ás, deixando na mesa o Valete, o Rei e o 5. Em seguida, o carteador leva o 5 com o seu 5, sobrando na mesa apenas o Rei e o Valete. O primeiro jogador leva o Rei com o Rei que tem na mão, deixando apenas o Valete. Nesse momento, o carteador tem na mão o 9, o 6 e o Pequeno Casino (2 de espadas). Ele não pode levar nenhuma carta da mesa, e não quer se desfazer do 2 de espadas, que vale 1 ponto. Então, descarta o 6, e o seu adversário coloca um 2, anunciando a "construção" de 8. O carteador descarta o Pequeno Casino, e o outro jogador leva a "construção" com o seu 8. Sem poder levar nenhuma carta, o carteador apenas descarta o seu 9.

Em seguida, o carteador realiza nova distribuição de cartas, *sem abrir novas cartas na mesa*; nesse nosso exemplo, permanecem abertas apenas o 9, o Valete e o 2 de espadas. Assim prossegue o jogo, até a última distribuição de cartas. Nessa última distribuição, o carteador deve anunciar claramente: "Últimas". Esse aviso é muito importante, porque o jogador que levar uma carta por último, ficará com todas as cartas abertas que sobrem na mesa. Suponhamos que

do carteador leve uma carta e ainda sobre outras na mesa. O carteador, porém, tem uma última carta que não leva nenhuma das cartas da mesa. Nesse caso, ele apenas descarta, e o seu adversário, como foi o último a levar cartas, fica com todas as cartas restantes da mesa.

### Contagem de pontos

Como já explicamos, na mão de Casino é possível obter um máximo de 11 pontos. Frequentemente a partida de Casino é jogada até um máximo de 21 ou 31 pontos, de acordo com o que for combinado pelos jogadores. Os pontos obtidos nas várias mãos são computados ao longo do jogo, e será vencedor o primeiro jogador, ou dupla, que atingir o limite de pontos estabelecido.

Há uma forma mais simples de contagem, que apenas considera vencedor aquele jogador que, em uma mão, fizer a maioria dos 11 pontos possíveis, isto é, 6 ou mais.

### A Estratégia do Casino

O aprendizado do Casino é muito fácil, mas o jogo requer raciocínio e atenção para ser bem jogado. Os jogadores mais experientes levam sempre uma grande vantagem, pois o Casino exige, para ser bem jogado, que o jogador observe com atenção e memorize as cartas que já foram jogadas.

Como é praticamente impossível memorizar todas as cartas jogadas, para ter um bom desempenho no Casino o jogador deve guardar a trajetória dos quatro Ases, do 10 de ouros (Grande Casino) e do 2 de espadas (Pequeno Casino). Assim ele terá uma idéia de quantos pontos os jogadores estão fazendo. Também é muito útil memorizar quantos 9 e 10 já foram jogados, pois essas cartas somam os pontos das maiores construções possíveis, e se tornam mais importantes à medida que se aproximam as cartadas finais. Pode ocorrer, por exemplo, que um jogador tenha na mão o Pequeno Casino, Valete, Dama e um 10. O seu Pequeno Casino corre perigo, pois poderá ser levado pelo adversário se for descartado. Mas o jogador sabe que já há três 10 fora de jogo; aguarda então a melhor oportunidade e procura "construir" um 10 com o seu 2 de espadas, pois tem certeza de que só ele poderá levar essa "construção".

As figuras têm pequena importância, pois não valem pontos, só combinam com elas mesmas, e não se prestam à "construção". Se for necessário descartar, é sempre preferi-



vel descartar primeiro uma figura; assim, o jogador pode esperar os descartes dos adversários para tentar levá-los com suas cartas da mão. Na última rodada, as figuras são muito importantes, pois o jogador que levar uma carta por último, fica com todas as cartas restantes. No final do jogo, quando já há poucas figuras em jogo, o jogador deve segurar a figura na mão se houver uma figura na mesa, porque isso é uma garantia de que ele poderá levar uma carta por último.

Como o maior número de cartas vale 3 pontos, e o maior número de cartas de espadas vale 1 ponto, é muito importante que o jogador, durante o jogo, procure ter uma idéia de como avançam suas possibilidades em relação a esses objetivos. Além disso, deve buscar sempre conquistar o maior número possível de cartas, preferencialmente de espadas. Mas é bom lembrar que as espadas valem apenas 1 ponto, enquanto a maioria de cartas vale 3 pontos. Portanto, dependendo de sua situação, o jogador pode preferir levar três cartas quaisquer em vez de duas de espadas, ou vice-versa.

É recomendável que o jogador force sempre o adversário a “construir” ou descartar antes. Suponhamos que na mesa haja um Valete, um 3 e um 5, e o jogador A tem Valete, 6, 9 e 10. É aconselhável que este jogador leve primeiro a carta figurada (antes de “construir” um 9), forçando o adversário a “construir” ou descartar. Se o jogador B tiver 6, Ás, 9 e Rei, tentará usar o Ás, “construindo” um 6 com o 5 da mesa, ou “construir” um 9 usando o seu 6 e o 3 da mesa. Nos dois casos a vantagem será do jogador A, que poderá levar qualquer uma das “construções” com o 6 ou o seu 9.

O jogador que tiver o Grande Casino (10 de ouros) na mão, deve procurar levá-lo o mais rápido possível. Se houver na mesa um 10 “construído” e um 6, mesmo que esse jogador tenha um 4 na mão, podendo “construir” outro 10, ele deve levar o 10 “construído” antes de formar outro 10 com o 6 da mesa e o 4 da mão. Isso porque o adversário também poderá levar as duas “construções” com outro 10, e o jogador poderá ser obrigado a descartar o 10 de ouros, perdendo-o.

Quando o jogador tiver Ás, ou 2 de espadas, deve procurar reter essas cartas, esperando que o adversário descarte uma carta correspondente, para poder ganhar essas cartas. Se o jogador tiver certeza de que só ele tem 9 e 10, deve imediatamente salvar seus Ases, ou o Pequeno Casino, “construin-

do” 9 e 10. Quanto mais baixas as cartas que o jogador tem na mão, menos seguras são as “construções”, pois elas podem sempre ser aumentadas pelo adversário. Suponhamos que haja na mesa um 4 e um 6, e que o jogador A tenha Ás, 7 e 10; ele poderá “construir” um 7 colocando o Ás sobre o 6 da mesa. Mesmo que o seu adversário coloque mais um 3, construindo 10, o jogador A ainda poderá levar essas cartas com o seu 10. Se ele não tivesse essa carta, deveria adotar um outro tipo de jogo.

## Variantes do Casino

O Casino tem diversas variantes, adaptando-se a diversos tipos de jogadores, diferenciados por idade, experiência etc.

## Casino Real

Esta variante é recomendável para o público infantil ou para o simples lazer, já que a sua estratégia é bem menos complicada que a do Casino comum. As regras são idênticas às do Casino, com as seguintes diferenciações:

1) Os Valetes valem 11 pontos, as Damas valem 12, os Reis 13, e os Ases valem 1 ou 14 conforme a opção do jogador. Todas essas cartas, portanto, têm um valor relativo, ao contrário do Casino, em que as figuras não têm valor. Há uma regra opcional que considera o Pequeno Casino como 2 ou 15, e o Grande Casino como 10 ou 16.

**Atenção:** esse é o valor dessas cartas durante o jogo, e não para a contagem de pontos, que é feita como no Casino comum.

2) Se um jogador levar todas as cartas da mesa em uma só jogada (o que é chamado “escopa”), ganha um ponto, que é contado ao final da mão. No monte de cartas que o jogador ganhou, marca-se uma “escopa” colocando uma carta virada para cima. Após a última distribuição de cartas, a “escopa” não vale ponto.

## Casino Aberto

Esta variante pode ser jogada com as regras do Casino comum ou do Casino Real, conforme a preferência dos participantes. O Casino Aberto diferencia-se dos anteriores pelas seguintes regras específicas:

Distribuem-se 4 cartas para cada jogador, e são abertas 4 cartas na mesa. O resto do baralho deve ser colocado na mesa, com as faces das cartas voltadas para baixo. Após jogar uma carta — levando outra da mesa, “construindo” ou descartando — o jogador 47

tira uma carta do monte, refazendo o total de quatro cartas na mão. Quando terminam as cartas do monte, os jogadores continuam jogando até terminarem as cartas da mão. Se um jogador esquecer de tirar uma carta do monte, ele só poderá corrigir o seu erro na próxima vez que jogar. Então, pegará 2 cartas do monte.

### Casino de Espadas

Esta variante também se baseia no Casino comum ou no Casino Real, dependendo da opção dos jogadores. Sua originalidade está na contagem de pontos, pois, além das cartas que normalmente valem pontos no Casino, o Ás, o Valete e o 2 de espadas contam dois pontos cada, e as demais cartas de espadas valem um ponto cada uma.

Em uma mão de Casino de espadas, portanto, há em jogo um total de 25 pontos, sem contar as “escopas” (se for adotado como base o Casino Real). A partida é jogada até 61 pontos, e a vitória é marcada pela diferença de pontos entre o total do vencedor e o do perdedor. Se a contagem do perdedor for inferior a 31 pontos, a diferença de pontos é contada em dobro.

### Casino para Três

Quando jogam três jogadores, cada um joga individualmente e recebe quatro cartas. Só na primeira distribuição é que são abertas cartas na mesa. A distribuição das cartas e

o jogo seguem o sentido horário, isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda.

### Casino de Duplas

O Casino pode ser jogado por quatro jogadores, formando duas duplas, cujos parceiros sentam-se alternadamente à mesa. As cartas levadas por uma dupla são colocadas juntas, valendo os seus pontos para a dupla. É claro que os parceiros procuram auxiliarse, mas devem obedecer às regras do Casino comum, para dois jogadores.

Um jogador, por exemplo, não pode fazer uma “construção” se não tiver uma carta capaz de levá-la, mesmo que o seu parceiro tenha essa carta. Vamos supor que há um 5 na mesa, e o jogador A sabe que o seu parceiro tem um 9. Se este jogador A não tiver um 9, mesmo que ele tenha um 4, não poderá “construir” um 9 para o seu parceiro. A contagem de pontos é feita do mesmo modo que no Casino comum.

### Casino do Pato (ou Ducking)

Adotando as mesmas regras do Casino comum, essa variante tem um objetivo inverso: *não fazer pontos*. Portanto, a estratégia do jogo é oposta à do Casino. O jogador deve desvencilhar-se rapidamente dos Ases, e do Grande e do Pequeno Casino. Além disso, na última distribuição de cartas procurará não ser o último participante do jogo a levar cartas.



## ELÊUSIS

**P**ara muitos especialistas, o Elêusis não é um jogo, mas “uma revolução no mundo dos jogos”. Ao contrário do que acontece em todos os outros jogos, no Elêusis o objetivo é descobrir a regra do jogo. Original e inteligente, a ponto de ser considerado “o jogo do século”, foi inventado em 1956 pelo norte-americano Robert Abbott, quando estudava na Universidade do Colorado, e publicado pela primeira vez em 1959 na revista *Scientific American*.

Para dar nome ao jogo que inventara, Robert Abbott inspirou-se nos Mistérios de Elêusis, cultos religiosos da Grécia antiga. Ao contrário da religião oficial da época — fundamentada no culto às divindades mitológicas e de cunho eminentemente político — esses cultos tinham um caráter essencial-

mente religioso, voltando-se para a explicação de questões como, por exemplo, o destino da alma após a morte.

De origem oriental, e bem mais antigos que a religião oficial, os Mistérios de Elêusis baseavam-se em revelações feitas pelos oráculos, sob a forma de proposições que tinham de ser “decifradas” e interpretadas pelos consulentes para que seu verdadeiro sentido pudesse ser conhecido.

Esse princípio é, de certa forma, o mesmo do jogo: um dos jogadores propõe aos demais uma regra que deve ser por eles descoberta a partir da interpretação do que é revelado em uma seqüência de cartas dispostas na mesa.

Em 1962 o físico e matemático Martin D. Kruskal, da Universidade de Princeton, 49

aperfeiçoou o jogo e publicou um trabalho a respeito intitulado **Delfos: um jogo de raciocínio indutivo**. Em 1973 (juntamente com o matemático inglês John Jaworski, que preparava na época uma versão do Elêusis para computador) Robert Abbott deu início a um trabalho de reestruturação do jogo e, em 1977, publicou o *Novo Elêusis*, uma versão definitiva do jogo, que solucionava todos os problemas existentes no antigo Elêusis e no Delfos.

O principal problema no antigo Elêusis era o de saber em que momento uma carta tinha sido rejeitada pelo carteador, o que é de fundamental importância para o desenvolvimento do jogo. Outro sério problema era o que ocorria quando um jogador, ao achar que havia descoberto a regra, não tinha uma carta adequada para descartar em sua vez de jogar. Esses problemas foram solucionados pelo professor Kruskal com a criação das “fileiras laterais”, como explicaremos nas regras.

Além de não apresentar tais problemas, o *Novo Elêusis* tem uma novidade: dois personagens, o Profeta e o Falso Profeta.

As regras que damos a seguir são as do *Novo Elêusis*.

## Regras

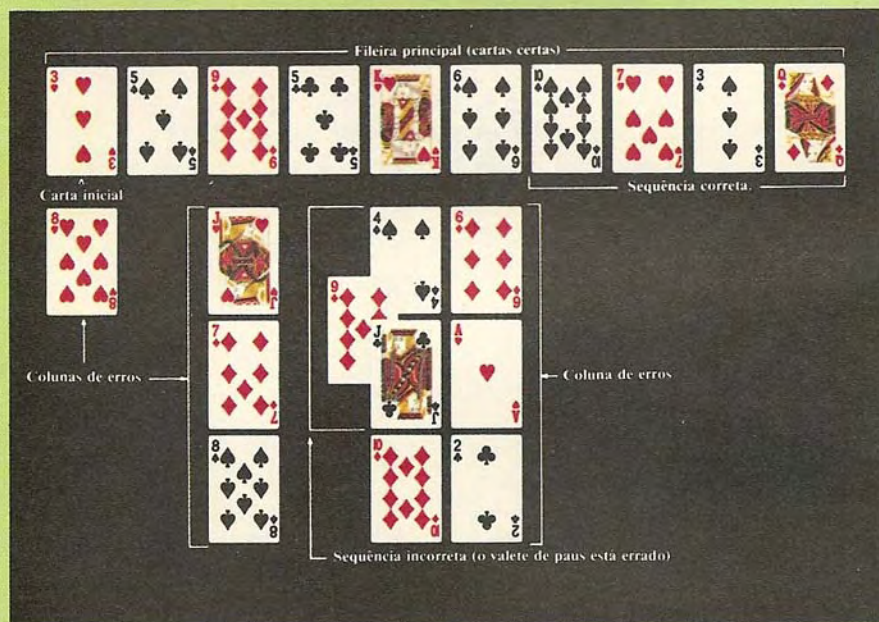
Do Elêusis participam, no mínimo, 4 pessoas. O número ideal é 5 ou 6, embora possa ser disputado por até oito pessoas.

Para dar início ao jogo, um jogador é escolhido como carteador, também denominado “Deus”. Geralmente adota-se o sistema de quem tira a *maior* carta. O carteador muda a cada *mão* do jogo, e uma *mão* termina quando um dos jogadores tiver conseguido colocar todas as suas cartas ou, então, quando todos os jogadores tiverem sido eliminados do jogo. A ordem dos carteadores é determinada pelas cartas que sortearam, da maior para a menor. Uma partida de Elêusis é composta de tantas *mãos* quantos forem os jogadores à mesa, cabendo a cada um deles o papel de carteador (ou Deus).

Nesse jogo usam-se 2 baralhos de 52 cartas cada um, sem os curingas. É interessante, porém, que se tenha um terceiro baralho à disposição, principalmente quando os jogadores tiverem no final poucas cartas na mão, pois podem vir a faltar cartas.

Antes de distribuir as cartas, o carteador (Deus) *deve* escrever a regra que inventou em um papel e guardá-lo. No final da *mão*, a regra escrita serve para documentar as de-

## DIAGRAMA DE UMA PARTIDA DE ELÊUSIS



ciões do carteador e esclarecer qualquer mal-entendido: Essa regra deve ser redigida em linguagem clara que não dê margem a dúvidas em sua interpretação.

Fica a critério do carteador dar ou não dar algumas dicas sobre a regra antes de iniciado o jogo. Por exemplo, ele pode dizer: “a regra não envolve naipes” ou “a regra não envolve cor” ou “a regra não envolve números”. Mas, uma vez iniciado o jogo, o carteador não pode dar mais nenhuma ajuda.

A seguir, damos alguns exemplos dessas regras:

1 — “Se a última carta for espadas, jogue ouros; se for ouros, jogue paus; se for paus, jogue copas; se for copas, jogue espadas”.

2 — “A cada carta ímpar preta, deve seguir-se uma carta par vermelha”.

3 — “A cada duas cartas pretas ímpares, deverá seguir-se uma carta vermelha par e uma figura (Rei, Valete ou Dama)”.

4 — “Se a última carta for preta, jogue um sete ou uma carta superior. Se a última carta for vermelha, jogue um seis ou uma carta inferior”. (A propósito, essa é a regra adotada no diagrama.)

É bom lembrar que, quando se usam valores numéricos nas regras, o Ás vale 1, o Rei vale 13, a Dama vale 12 e o Valete, 11. A menos que o carteador, antecipadamente, convencie valores diferentes para essas figuras. Mas em geral no *Elêusis*, elas têm esse valor. As outras cartas valem pelo seu próprio índice.

**Atenção:** A regra secreta pode apenas se referir às cartas da fileira principal, e em hipótese alguma pode envolver aspectos alheios ao jogo. Por exemplo, não valem regras que determinem o descarte de um naipe preto se quem joga é homem, e de um naipe vermelho se quem joga é mulher; ou o descarte de uma carta ímpar se o jogador coçar a cabeça, e assim por diante.

Como o objetivo do jogo é livrar-se das cartas o mais cedo possível, e como a contagem de pontos para o carteador (Deus) é determinada pela diferença de pontos entre o melhor e o pior jogador (como veremos adiante), a regra ideal é aquela que não é muito fácil e nem muito difícil, de modo que alguns jogadores possam descobri-la mais rapidamente do que outros. Isso requer do carteador uma boa intuição sobre as características dos jogadores.

Se não fosse essa característica do jogo, o carteador (Deus) poderia torná-lo monóto-

no e frustrante, elaborando regras difíceis que ninguém descobriria.

## O jogo

Uma vez redigida a regra secreta, o carteador (Deus) embaralha as cartas e dá 14 para cada jogador, não recebendo ele próprio nenhuma carta. Depois, com o resto do baralho na mão, coloca uma carta — a *carta inicial* — em uma extremidade da mesa.

Ao consultar o diagrama que damos como exemplo, é fácil perceber que há uma fileira horizontal acima e algumas verticais, abaixo dela. A fileira horizontal, chamada de *fileira principal*, é formada pelas cartas certas, e as fileiras secundárias, chamadas de *colunas dos erros*, são formadas pelas cartas erradas.

Cabe ao carteador (Deus) inaugurar a fileira principal com a carta inicial. Se, ao tirar uma carta do baralho, o Deus verificar que ela não é adequada à regra que ele concebeu (não servindo, portanto, como carta inicial), deve colocá-la novamente no baralho, embaralhar e retirar outra carta, até encontrar uma carta adequada à regra. Essa é a única vez, durante o jogo, que o Deus coloca alguma carta sobre a mesa. A partir de então, ele se limitará a apontar os erros, aprovar os acertos e distribuir penalidades.

O jogo desenvolve-se sempre no sentido horário, isto é, do Deus para os jogadores à sua esquerda. Para determinar quem será o primeiro a jogar, o Deus conta o número indicado pela carta inicial, a partir do jogador à sua esquerda, pulando a si mesmo quando completar uma volta. Ou seja, se a primeira carta for um 8: para saber quem jogará primeiro, o Deus conta os jogadores, a partir do jogador à sua esquerda, até o número 8. O jogador assim indicado começará o jogo.

Cada participante, em sua vez de jogar, escolhe uma das cartas que tem na mão e a mostra ao Deus. Se a carta estiver correta, será colocada em seguida à última carta da fileira principal. Se a carta for incorreta, será colocada *abaixo* da última carta da fileira principal, iniciando ou aumentando uma coluna de erros.

Um jogador pode descartar uma carta, ou uma seqüência de *no máximo* 4 cartas, ou então declarar que não tem jogo, como veremos adiante. Em qualquer um desses casos o jogador só pode fazer *uma* consulta ao Deus — isto é, se jogar uma carta (ou uma seqüência) e ela foi ou não aprovada, ele passa a vez ao próximo jogador.

Quando o jogador apresenta uma carta errada ao Deus, recebe dele duas cartas do baralho fechado. Se apresentar uma seqüência de duas cartas com uma ou as duas cartas erradas, receberá quatro cartas do baralho; se apresentar uma seqüência de três cartas em que haja *pele menos* uma carta errada, receberá 6 cartas do baralho; e assim por diante. Portanto, basta haver *uma* carta incorreta na seqüência para invalidá-la, e quando o jogador comete um erro, sempre recebe do Deus um número de cartas correspondente *ao dobro* do número de cartas que apresentou a ele.

Após um *sim* ou um *não* do Deus, a vez passa ao jogador seguinte.

**Atenção:** O Deus nunca diz o quê ou o porquê do erro, mas apenas “sim” ou “não”.

Se, por exemplo, um jogador acredita ter descoberto a regra e resolve apresentar ao Deus uma seqüência de 4 cartas de uma vez, caso ela esteja correta, o Deus dirá apenas *sim*. Mas, se uma ou mais cartas da seqüência forem erradas (ou se todas forem certas mas estiverem em ordem errada), o Deus diz apenas *não* e coloca as cartas em uma coluna de erros.

A seqüência incorreta deve ser colocada na coluna de erros com as cartas ligeiramente superpostas, para indicar que se trata de uma seqüência.

**Atenção:** Quando um jogador apresenta uma seqüência, ele não pode apresentar *uma a uma* as cartas que a compõem, mas sim a seqüência completa de uma só vez.

Para facilitar a compreensão deste jogo, acompanhe a seqüência de jogadas pelo diagrama dado como exemplo.

A regra desse diagrama, como já dissemos anteriormente, é a seguinte:

*“Se a última carta for preta, jogue um Sete ou uma carta superior; se for vermelha, jogue um Seis ou uma carta inferior.”*

Nesse exemplo, a carta inicial é Três de Copas. O primeiro jogador tentou jogar um Oito de Copas, e errou. Por isso, a sua carta foi para baixo da carta inicial, inaugurando a primeira coluna de erros. O segundo jogador tentou o Cinco de Espadas, e acertou. O Nove de Ouros apresentado pelo jogador seguinte também está correto, mas o Valeta de Copas, jogado a seguir, está errado e, por isso, foi colocado embaixo do Nove de Ouros, inaugurando a segunda coluna de erros. A carta seguinte, o Sete de Ouros, também errada, foi colocada na coluna de erros, em seguida ao Valeta de Copas. O mesmo acon-

teceu com a carta seguinte, um Oito de Espadas.

Os jogadores que erraram receberam o dobro das cartas que tentaram descartar.

**Atenção:** Cada carta correta diminui em uma carta as que o jogador tem na mão, e uma carta ou uma seqüência de cartas erradas aumenta em dobro o número de cartas que tiver descartado inadequadamente.

Na jogada seguinte do diagrama, um jogador acertou descartando o Cinco de Paus e o seguinte também teve sucesso com o Rei de Copas. Nesse momento, o jogador seguinte pensou ter descoberto a regra, imaginando que ela fosse simplesmente uma seqüência de naipes: *copas, espadas, ouros, paus, copas* e assim por diante. Realmente, observando as cinco primeiras cartas da fileira principal, essa é uma conclusão bem aceitável, mas, no caso, tratava-se de uma simples coincidência. Contudo, o jogador equivocadamente precipitou-se e apressou-se em descartar uma seqüência de três cartas, formada por um Quatro de Espadas, um Nove de Ouros e um Valeta de Paus. Como o Valeta de Paus estava errado, toda a seqüência foi considerada incorreta e colocada abaixo do Rei de Copas, numa coluna de erros. E, como se tratava de uma seqüência, foi necessário indicar isso sobrepondo as 3 cartas, para assinalar que foram jogadas em série, e não individualmente. Como penalidade, esse jogador recebeu 6 cartas.

No *Elêusis* faz mais pontos quem fica com menos cartas na mão. O caminho da vitória, portanto, é a descoberta da regra secreta. Obviamente no início de uma mão são poucas as informações disponíveis, e as cartas são jogadas quase aleatoriamente. À medida que o jogo prossegue, são as cartas certas e erradas que dão aos jogadores indicações mais precisas sobre a regra.

Se um jogador acha que descobriu a regra secreta, mas verifica que não tem nenhuma carta correta para descartar, ele pode dizer “não tenho cartas” e abrir na mesa todas as cartas que tem na mão.

Se o Deus confirmar sua declaração, e se esse jogador tiver, por exemplo, 4 cartas ou menos, estas cartas são recolhidas pelo Deus e a *mão* termina.

Se o jogador tiver *5 ou mais cartas* e se o Deus confirmar que ele realmente não tem cartas para jogar, todas as cartas são recolhidas e embaralhadas pelo Deus com as cartas restantes do monte. Este, então, devolve ao jogador o número de cartas que ele tinha

na mão, menos quatro cartas, E o jogo continua.

Supondo que o jogador tivesse dez cartas na mão, o carteador lhe daria apenas 6 novas cartas. Se o jogador errar ao dizer “não tenho cartas” e o Deus verificar o erro, ele retira uma dentre as cartas que servem e a coloca na fileira principal. Como castigo, o jogador recebe 5 novas cartas, além das que já tinha.

### Final de uma mão

Após terem sido jogadas 30 cartas — certas e erradas — e se não houver Profeta (o que explicaremos mais adiante), os jogadores vão sendo eliminados do jogo quando errarem num lance qualquer. Ao sair nessas circunstâncias, o jogador recebe as cartas de castigo e espera até acabar o jogo, com suas cartas à parte, para a contagem de pontos. É recomendável colocar-se uma marca na 30.<sup>a</sup> carta (contando-se as cartas tanto da fileira principal como das colunas de erros), para que todos saibam que, a partir desse momento, quem errar será eliminado. Para melhor orientação dos jogadores costuma-se colocar uma marca a cada 10 cartas jogadas, para que se tenha idéia do desenvolvimento do jogo.

Uma *mão* de *Elêusis* pode terminar de duas maneiras diferentes: ou quando acabam as cartas de algum jogador ou quando todos os jogadores já saíram por erro.

### Contagem de pontos

No *Elêusis*, os pontos são contados no final de cada *mão*, da seguinte forma:

1) Quem tiver o maior número de cartas fará zero pontos. Os outros jogadores (inclusive o Profeta, se existir) terão, em pontos, a diferença entre o número de suas cartas e o número de cartas de quem fez *zero pontos*. Quem termina a *mão* sem cartas ganha uma bonificação de quatro pontos.

2) O número de pontos do Deus é igual ao maior número de pontos que qualquer jogador tenha feito, incluindo-se eventuais bonificações.

### Final do jogo

Uma partida inteira de *Elêusis* é composta de tantas *mãos* quanto for o número de jogadores — isto é, termina quando todos os jogadores tiverem sido Deus uma vez. Quando isso não for possível, procede-se da seguinte maneira: ao se somarem os pontos das mãos, deve-se acrescentar mais 10 para

quem não tiver sido Deus. Trata-se de uma compensação justa, pois geralmente o Deus faz mais pontos do que a média.

### O Profeta

*(Recomendamos que você só jogue com o Profeta após ter aprendido o Elêusis simples)*

Quando um jogador acha que já descobriu a regra, pode declarar-se *Profeta* e assumir as funções do Deus, passando a acreditar ou não nas cartas lançadas à mesa e a punir os outros jogadores, dando-lhes mais cartas, quando jogarem errado.

Um jogador pode declarar-se Profeta:

1) Quando tiver acabado de jogar (certo ou errado) e antes que o jogador seguinte faça a sua jogada;

2) Quando ainda não houver Profeta;

3) Quando ainda restarem no jogo pelo menos dois jogadores, além do Deus e daquele que se declara Profeta;

4) Quando ainda não tiver sido Profeta nessa *mão*.

Quando um jogador se declara Profeta e, portanto, recebe o monte de cartas da mão do Deus, é preciso marcar (com um rei do jogo de xadrez ou outro objeto qualquer) a última carta jogada por ele. O Profeta continua com as cartas que tinha, mas não joga enquanto for Profeta. Suas cartas devem ficar à parte, intocadas, até que ele seja declarado *Falso Profeta* ou termine o jogo. No fim do jogo suas cartas serão importantes para a contagem de pontos.

Uma vez declarado o Profeta, o jogo continua normalmente, e não joga cartas à mesa nem o Profeta nem o Deus. A cada lançamento de cartas à mesa, o Profeta dirá “sim” ou “não” enquanto o Deus, baseado na sua regra secreta, afirma “correto” ou “incorreto” em relação ao julgamento do Profeta. Se o Deus disser “incorreto”, o Profeta é declarado na hora Falso Profeta, e a peça de xadrez ou qualquer outra marca que assinalava o início de suas atividades é retirada. Como penalidade, o Falso Profeta não poderá mais ser Profeta naquela *mão*. Segundo Robert Abbott, criador do *Elêusis*, “o Profeta é o cientista que divulga suas idéias, e o Falso Profeta, um cientista precipitado”. A derrubada do Profeta é um dos fatos mais divertidos do jogo.

Com a queda do Profeta, o Deus reassume seu papel e completa a jogada que derrubou o Profeta, colocando a carta ou a seqüência de cartas apresentada pelo último jogador na fileira principal ou em uma coluna de erros.

É importante frisar que se essas cartas não forem corretas e o Profeta tiver dito que eram, quem as jogou não é castigado. O objetivo desta exceção é incentivar os jogadores a derrubar o Profeta, jogando cartas erradas de propósito, para conferir se o Profeta sabe realmente a regra secreta.

Quando há Profeta e um jogador alega não ter cartas para jogar, pode ocorrer:

1) O profeta diz “sim” e o Deus confirma: “correto”. O jogo continua normalmente.

2) O Profeta diz “sim” e o Deus desaprove dizendo “incorreto”. O Profeta cai e passa o baralho para o Deus, continuando o jogo normalmente. (Este é o caso em que o jogador que errou não é punido.)

3) O Profeta diz “não” e o Deus desaprove dizendo “incorreto” — ou seja, o jogador está certo. Nesse caso, cai o Profeta e o Deus dá prosseguimento ao jogo, colocando as cartas na fileira principal.

4) O Profeta diz “não” e o Deus aprova dizendo “correto”. Portanto, o jogador errou. Se ele apresentou uma seqüência, o Profeta deve retirar uma das cartas apresentadas e colocá-la na fileira principal (se houver pelo menos uma carta certa). Mas, se ao tirar essa carta, o Profeta errar, ele será imediatamente declarado Falso Profeta. A carta retirada pelo Profeta volta então às mãos do Deus, que reassume suas funções sem castigar o jogador que errou.

Havendo Profeta, a eliminação de jogadores por motivo de erro dá-se a partir da 21.<sup>a</sup> carta jogada após a entrada do Profeta no jogo. (Daí a importância de se marcar a entrada do Profeta no jogo com uma peça de xadrez ou qualquer outro objeto.) É conveniente marcar também a 20.<sup>a</sup> carta a partir da entrada do Profeta, de modo que fique claro para todos os jogadores que, a partir desse momento, não podem mais errar se quiserem continuar no jogo.

**Atenção:** Quando o Profeta é derrubado, retira-se também o objeto que marcava sua entrada no jogo. Uma *mão* de Elêusis prossegue normalmente havendo ascensão e queda de Profetas, mesmo que algum jogador já tenha sido eliminado.

O Profeta bem-sucedido — ou seja, que não é derrubado até o final da *mão* — tem direito a uma bonificação: ele ganha um número de pontos correspondente ao número de cartas existente na fileira principal, somado ao dobro do número de cartas existentes nas colunas de erros, a partir do momento em que se declarou Profeta. Isto é, um ponto

para cada carta certa e dois para cada carta errada, contados a partir do momento em que se tornou Profeta.

Quando existe Profeta, para se contar o número de pontos do Deus, procede-se da seguinte forma: conta-se o número total de cartas (certas e erradas) que antecedem a declaração de um jogador como Profeta e multiplica-se esse total por 2. Se o resultado final dessa operação for um número *maior* do que o total dos pontos marcados pelo jogador que fez mais pontos, o número de pontos do Deus será igual ao desse jogador.

Se o resultado dessa operação for um número *menor* do que o total dos pontos marcados pelo jogador que fez o maior número de pontos, o número de pontos do Deus será igual ao do resultado da operação. Ou seja, o número de pontos do Deus em uma *mão* é sempre *menor*, ou no máximo, *igual* ao maior número de pontos marcados por um dos jogadores.

### Contagem de pontos com Profeta

Para ilustrar a contagem de pontos do Elêusis, jogado com Profeta, damos a seguir um exemplo dos pontos ganhos em uma *mão* da qual participaram cinco jogadores:

Luís foi o Deus, e a *mão* terminou quando Mário conseguiu descartar todas as suas cartas. Carlos foi um Profeta bem-sucedido, e quando se declarou Profeta tinha 9 cartas na mão. Rui terminou com 14 cartas e Ana com 17.

Nessa *mão*, os pontos de cada um dos jogadores foram os seguintes:

Ana = 0 (foi quem chegou ao final da *mão* com mais cartas)

Rui = 3 (ou seja, os pontos correspondentes às 17 cartas de Ana menos os pontos referentes às suas 14 cartas)

Mário = 21 (ou seja, os pontos correspondentes às 17 cartas de Ana mais os 4 pontos de bonificação por ter ficado sem carta)

Carlos = 42 (ou seja, os pontos correspondentes às 17 cartas de Ana menos os pontos referentes às suas 9 cartas, mais 34 pontos de bonificação porque no final da *mão* havia, a partir de sua entrada como Profeta, 12 cartas na fileira principal e 11 nas colunas de erros)



Luis = 42 (ou seja, um número de pontos igual aos pontos ganhos pelo jogador que fez o maior número de pontos na *mão*, pois antes da entrada do Profeta havia 25 cartas na mesa e  $25 \times 2 = 50$ )

### Algumas sugestões

Para jogar Elêusis, é bom que se disponha de uma mesa grande ou de cartas de tamanho menor do que o convencional. Na falta desses dois elementos, sugerimos que se jo-

gue no chão, uma vez que o jogo tende a se alongar muito na fileira horizontal e nas colunas verticais.

Robert Abbott afirma que as principais características de um Deus são uma avaliação correta da capacidade dos demais jogadores e a sensibilidade para criar um tipo de regra que lhe assegure bom número de pontos. Nesse sentido, ele afirma que as regras que abrangem apenas cerca de 1/4 das cartas do baralho, a qualquer altura do jogo, tendem a ser mais fáceis do que as que abrangem 50% ou mais da metade das cartas de um baralho.

## PIF-PAF

**P**ertencente à família dos jogos *Rummy* e derivado do jogo hispano-americano *Con Quién*, o Pif-Paf foi provavelmente inventado no Brasil. Após a II Guerra Mundial, ele fez sucesso nos EUA, mas foi logo suplantado pela *Canastra*. No Brasil, porém, continua sendo o jogo mais apreciado nos clubes, onde se tornou uma espécie de pôquer tupiniquim, devido ao ritmo acelerado de suas apostas.

Tal popularidade deu origem a um vasto anedotário em torno do Pif-Paf, como essa história ocorrida no Automóvel Clube do Brasil, no Rio de Janeiro.

Em uma das mesas do clube, um jogador exaltado “estava no *PAF*” — isto é, precisava de apenas um 4 ou um 5, para “bater”. Mas a cada carta que comprava no baralho vinha um Rei, que logo descartava furioso. No terceiro Rei, ele já estava bufando e, no quarto Rei, deu um berro: “Se eu comprar mais um maldito Rei, engulo o desgraçado”. Não deu outra: na jogada seguinte puxou um Rei de Copas do baralho, em meio às gargalhadas de todos os presentes. Os jogadores das outras mesas pararam de jogar para ver o que ele faria.

Diante disso, não houve outra saída: o Rei de Copas foi mastigado e engolido pelo furioso jogador.

### Regras

O Pif-Paf pode ser jogado por, no mínimo, três jogadores e, no máximo, oito. O número ideal de participantes é entre quatro e oito. Nesse jogo usam-se dois baralhos normais de 52 cartas cada um com ou sem os curin-

gas, dependendo do que se convençione. Eles são embaralhados juntos e usados como se fossem um só.

As cartas têm valor normal durante o jogo. O Ás é a carta mais alta, quando vem depois do Rei, mas vale também como 1 antes do 2. Contudo, não faz a ligação entre os extremos do baralho — ou seja, não se pode fazer a seqüência Q, K, A, 2 etc. É importante frisar que as cartas não têm nenhum valor especial para a contagem de pontos, no final do jogo.

O carteador é escolhido pelo sistema de quem tira a maior carta, e o jogo se desenvolve no sentido horário — isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda.

Quem inicia o jogo é o primeiro jogador à esquerda do carteador, chamado *mão*. O carteador distribui 9 cartas para cada jogador, uma de cada vez.

O objetivo dos jogadores é conseguir formar durante o jogo — o mais rapidamente possível e antes dos demais jogadores — combinações com as cartas que têm na mão. Essas combinações são semelhantes às do buraco e podem ser:

1 — Seqüências do mesmo naipe, como 7, 8 e 9 de Ouros; Ás, 2, 3 e 4 de Copas; Valeta, Dama, Rei e Ás de Paus etc. As seqüências devem ter, *no mínimo*, 3 cartas.

2 — Combinações de *três ou mais* cartas de mesmo número, com três 6, quatro 2, cinco Ases etc. Seja qual for o número de cartas, deverá haver obrigatoriamente três naves diferentes nestas combinações.

Essas combinações são a principal característica dos jogos da família *Rummy*.

### As apostas

No Pif-Paf, as apostas costumam ser convencionalizadas antes do início do jogo. É gran-

de a variedade de apostas no Pif-Paf, algumas delas semelhantes às do pôquer.

Em geral costuma-se estabelecer a quantidade mínima e máxima de fichas que cada jogador pode apostar, por exemplo, 10 e 20 fichas. O valor de cada ficha e o limite de apostas também são convencionados.

Antes da distribuição das cartas, cada jogador, inclusive o carteador, é obrigado a colocar uma ou mais fichas (conforme o que se tenha estabelecido) no centro da mesa, o que é chamado de *pingo*. O *pingo* é obrigatório, pois é ele que dá o direito a cada jogador de participar do jogo.

Após o carteador ter distribuído as cartas, o jogador seguinte examina suas cartas e, supondo-se que tenha um jogo razoável, aposta 10 (se a aposta máxima for 20 e a mínima 10). Se o jogador seguinte achar que tem um jogo muito bom, pode apostar, por exemplo, 16 fichas.

Os próximos jogadores têm três alternativas: 1) saem do jogo se acharem que suas cartas não são suficientemente boas para cobrir a aposta (e nesse caso perderão apenas o *pingo*); 2) entram no jogo, cobrindo a aposta e pondo 16 fichas na mesa; 3) entram no jogo aumentando mais a aposta feita, desde que não ultrapasse o máximo que foi convencionado.

O jogador que já apostou 10, ou continua no jogo (acrescentando mais 6 fichas às que colocou na mesa), ou aumenta a aposta, ou retira-se do jogo, perdendo suas 10 fichas, já apostadas.

**Resumindo, para ir ao jogo todos têm que cobrir a maior aposta feita.**

No Pif-Paf o limite do repique é o máximo estipulado pela mesa; ou seja, se no início do jogo convencionou-se que a aposta máxima é 20, nenhum jogador poderá repicar ou apostar mais do que isso.

No exemplo dado, o primeiro jogador iniciou apostando 10 fichas. O segundo repicou com 16. O terceiro, se quisesse, poderia continuar repicando, porque o jogador anterior não apostou o máximo permitido.

## O jogo

Depois que todas as apostas foram feitas,

o *mão* (primeiro jogador à esquerda do carteador) “compra”, ou seja, retira a carta de cima do baralho que está no centro da mesa, com a face voltada para baixo. Se essa carta não lhe servir, pode descartá-la; se servir, ele a conserva junto com as outras da mão e descarta uma carta que não lhe sirva. Se esta carta servir para o próximo jogador, este (na sua vez de jogar) pode comprá-la da mesa e descartar uma carta em lugar da que comprou.

**Atenção:** No Pif-Paf (ao contrário do que acontece no *Buraco* e em outros jogos), pode-se comprar da mesa *apenas a última carta descartada*. Quando o descarte não é comprado por ninguém, o jogador, ao comprar uma carta do baralho e fazer um novo descarte em cima do outro, forma o início de uma pilha de descartes ao lado do baralho. Essas cartas devem ficar abertas, na mesa — isto é, devem ficar com a face voltada para cima.

Os demais jogadores, na sua vez de jogar, procedem da mesma forma, comprando uma carta do baralho ou a carta de cima da pilha de descartes, e descartando uma carta na mesa. Enquanto isso, os outros jogadores tentam combinar as suas cartas de forma a poder “bater”.

*Bater* significa mostrar as cartas quando todas elas estão combinadas das formas já indicadas anteriormente. Ao fazê-lo, o jogador ganha todas as fichas apostadas na mesa, inclusive o *pingo* inicial.

**Atenção:** O jogador pode bater sem descartar (combinando *todas* as cartas que tem na mão), ou com descarte (quando deixa de combinar *apenas uma* de suas cartas, que descarta na mesa).

Quando uma carta descartada durante o jogo serve para qualquer jogador bater, **soamente neste caso**, ele pode pegá-la imediatamente da mesa e bater, mesmo que não seja a sua vez de jogar. Quando mais de um jogador necessita da carta descartada para bater, tem prioridade o que estiver mais perto do jogador que a descartou de acordo com o sentido do jogo.

As apostas são ganhas sempre pelo primeiro jogador que o bater.

# COPAS

**C**opas é a denominação genérica dada a um grande número de jogos, cuja característica básica é evitar que se ganhe Copas (ou outras cartas) durante uma partida. Esses jogos são provavelmente originários de um jogo que se tornou muito popular na Europa no século XVIII — o *Reverse*. Neste jogo, o principal objetivo é evitar a tomada da *Grande quinola* (o valete de Copas) ou da *Pequena quinola* (a Dama de Copas). Além disso, ele tem ainda duas características fundamentais: o jogador não deve ganhar nenhuma vaza ou, então, tem de ganhar todas as vazas. O nome *Reverse* adveio exatamente da primeira dessas características (não ganhar vazas), que é, na realidade, o *reverso* do objetivo usual na maior parte dos jogos de cartas.

Na segunda metade do século XIX, o *Reverse* cedeu lugar ao Copas Básico, que, embora seja um jogo muito simples, exige uma boa dose de atenção e raciocínio para ser bem jogado. Nos últimos cinquenta anos, o Copas Básico tornou-se bastante popular, e dele surgiram inúmeras variantes.



## COPAS BÁSICO

Para quem aprende a jogar o Copas Básico, é muito simples dominar todas as variantes desse jogo, pois as regras são praticamente as mesmas para todas elas.

### Regras

O Copas Básico pode ser jogado por um mínimo de 3 e um máximo de 7 jogadores, mas o número ideal é 4. Nesse jogo usa-se um baralho normal de 52 cartas (sem os curingas), e, para que o número de cartas distribuídas seja igual, costumam-se retirar do baralho os *dois de ouros, espadas e paus*, da seguinte forma: quando jogam 3 pessoas, retira-se *um 2* de qualquer um desses naipes; quando jogam 4 ou 6 pessoas, *não se retira nenhum*; quando jogam 7 pessoas, retiram-se essas 3 cartas.

**Atenção:** O 2 de Copas nunca deve ser retirado do baralho.

No Copas, o valor das cartas é normal: o Ás é a carta de maior valor, seguida pelo Rei, pela Dama e pelo Valete. O valor das demais cartas é determinado pelo seu número (10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 e 2).

### O jogo

Para iniciar o jogo, escolhe-se por sorteio o carteador, que será quem tirar a *menor* carta. Em seguida, o carteador distribui *todas* as cartas, uma de cada vez, fechadas, começando pelo primeiro jogador à sua esquerda — ou seja, a distribuição das cartas é feita em sentido horário.

O jogador à esquerda do carteador, que é o primeiro a jogar, descarta uma carta qualquer das que tem na mão, e os jogadores seguintes deverão, na sua vez, descartar uma carta do mesmo naipe da carta que foi descartada pelo primeiro jogador. Quando um jogador não tiver nenhuma carta do naipe em jogo — e somente nesse caso —, ele pode descartar uma carta de outro naipe.

Ao final de uma rodada, as cartas descartadas na mesa constituem uma *vaza*, que será ganha pelo jogador que tiver descartado a carta de maior valor do naipe em jogo. As cartas de outros naipes que tiverem sido eventualmente descartadas serão automaticamente perdedoras se não forem do mesmo naipe que a primeira carta descartada na rodada. A rodada seguinte será iniciada pelo jogador que tiver ganho a vaza anterior, e a *mão* termina quando todas as cartas de Copas tiverem sido descartadas nas sucessivas vazas.

## Contagem de pontos

Ao final de cada uma das *mãos*, faz-se a contagem dos pontos de cada jogador, atribuindo-se um ponto para cada carta de Copas existente nas vazas ganhas pelos jogadores. Ou seja, após terminada a *mão* é que se procede à contagem dos pontos. As vazas deverão, portanto, ser guardadas durante o jogo, ao lado do jogador que as ganhou, procurando-se não misturar uma vaza com outra. As vazas deverão permanecer fechadas, com as cartas voltadas para baixo, uma vez que o jogo exige memória e controle das cartas que já saíram.

Terminada uma *mão*, o carteador da *mão* seguinte será o primeiro jogador à esquerda do que foi carteador.

Costuma-se jogar até que um dos participantes do jogo faça um número preestabelecido de pontos — 50 pontos, por exemplo. O vencedor será o jogador que tiver o menor número de pontos quando a partida terminar — isto é, quando alguém atingir o número de pontos combinados.

**Atenção:** Se — por distração ou omissão — um jogador não seguir o naipe em uma vaza (isto é, se ele tiver uma ou mais cartas do naipe em jogo e descartar uma carta de outro naipe), ele pode corrigir seu erro antes que a rodada esteja terminada e a vaza seja ganha por um dos jogadores. Mas, se seu erro for descoberto depois que a rodada estiver terminada, o jogador sofrerá punição de 13 pontos e, além disso, seus adversários também não marcarão nenhum ponto naquela rodada.

## VARIANTES

*(Recomendamos aos leitores que primeiro pratiquem o Copas Básico antes de jogarem as variantes.)*

### COPAS SPOT

Essa variante é jogada com as mesmas regras do Copas Básico. A única diferença está na contagem de pontos para cada carta de Copas: o Ás vale 14 pontos, o Rei vale 13, a Dama vale 12, o Valete vale 11 e as demais cartas têm o valor correspondente ao seu número.

**Atenção:** Todas as variantes de Copas podem ser jogadas usando-se este critério na contagem dos pontos.

### DAMA NEGRA

Esta variante, cujo nome em inglês é *Black Lady*, assemelha-se muito ao Copas

Básico, com uma única diferença: nela existe uma carta extra que vale pontos: a Dama de Espadas. Quem ganhar essa Dama Negra em uma vaza marcará 13 pontos no final da *mão*. O valor das demais cartas é o mesmo que no Copas Básico — ou seja, cada carta de Copas vale 1 ponto.

## COPAS GREGO

Nesta variante, existem algumas diferenças em relação ao Copas Básico, que são as seguintes:

1) Após a distribuição das cartas, cada jogador olha as suas e passa 3 delas para o primeiro jogador à sua direita. Nenhum jogador, porém, pode olhar as cartas que está recebendo antes de passar 3 de suas cartas para o jogador à sua direita.

2) Os pontos são contados no final de cada *mão* e da mesma forma que no *Copas Spot*, com a única diferença que a Dama de Copas vale 50 pontos, que serão contados para quem a ganhar em uma vaza.

3) Se um jogador ganhar *todas* as cartas de Copas em uma *mão*, ele não marcará nenhum ponto, e os demais jogadores, como penalidade, marcarão 150 pontos cada um, nessa *mão*.

## COPAS DOMINÓ

Nessa variante, em que a contagem de pontos é feita da mesma forma que no Copas Básico, existem várias diferenças, que são as seguintes:

1) Distribuem-se 6 cartas para cada jogador, e as cartas restantes são colocadas num monte, no meio da mesa, e com suas faces viradas para baixo.

2) Se, em sua vez, o jogador não tem nenhuma carta do naipe em jogo, deve comprar uma ou mais cartas do monte até que consiga uma carta do naipe em jogo, naquela rodada.

3) Quando terminam as cartas do monte, os jogadores podem descartar uma carta de qualquer naipe, se não tiverem nenhuma carta do naipe em jogo.

4) À medida que terminam as suas cartas, os jogadores vão saindo do jogo; e o último jogador, além das Copas que tiver levado nas vazas que ganhou, contará também os pontos das cartas de Copas que tiver na *mão*.

5) O vencedor será aquele que tiver o menor número de pontos quando algum jogador atingir 31 pontos.

6) Se um jogador ganhar uma vaza com

a última carta que tiver na *mão*, a rodada seguinte será aberta pelo primeiro jogador à sua esquerda.

## COPAS DE CURINGA

Nesta variante, o 2 de Copas é retirado do baralho e substituído por um Curinga. O valor do Curinga está situado entre o 10 e o Valete — ou seja, ele é *maior que o 10* e *menor que o Valete*. Esse Curinga funciona como um trunfo e, portanto, ganha qualquer vaza quando é descartado, a não ser que nessas vazas sejam também descartados os Ás, um Rei, uma Dama ou um Valete de Copas, as únicas cartas que têm valor maior do que o do Curinga.

**Atenção:** Na contagem final, o Curinga vale 5 pontos.

## COPAS PARA DOIS ou COPAS DE COMPRAR

Esta variante é uma adaptação do Copas Básico para 2 pessoas. Joga-se da mesma forma que o Copas Básico, com uma única diferença: no início do jogo são distribuídas 13 cartas para cada jogador, e ficando as cartas restantes em um monte colocado no centro da mesa. Após cada descarte, cada um dos jogadores compra uma carta do monte, começando sempre pelo que ganhou a última vaza.

## MARIA PRETA

Chamada em inglês de *Black Maria*, esta é uma das variantes de Copas mais populares, também conhecida como *Ana Escorregadia* (*Slippery Anne*). Com exceção da contagem dos pontos, é semelhante ao Copas Básico. A contagem de pontos por levar Copas nas vazas é igual à do Copas Básico (1 ponto por carta de Copas), mas existem mais três cartas que contam pontos: o *Ás de Espadas* (7 pontos), o *Rei de Espadas* (10 pontos) e a *Dama de Espadas*, a “*Maria Preta*” (13 pontos). Além disso, da mesma forma que no *Copas Grego*, também se faz uma troca de 3 cartas entre os jogadores, antes de começar o jogo. A *mão* termina quando tiverem sido descartadas todas as cartas que valem pontos.

## COPAS ÔNIBUS

Nessa variante, os jogadores têm dois objetivos: *não ganhar* cartas de Copas e nem a Dama de Espadas, ou então, *ganhar todas* as cartas de Copas e a Dama de Espadas. 59

Neste último caso, cada um de seus adversários marcará 26 pontos como penalidade.

Além dessas cartas, no *Copas Ônibus* o 10 de Ouros tem valor positivo — isto é, o jogador que ganhar em uma vaza terá 10 pontos subtraídos do seu total de pontos. O 10 de Ouros tem valor normal durante o jogo, e só pode ser descartado numa vaza de Ouros.

## CANCELAMENTO

Esta variante é um pouco diferente do Copas Básico. Nela usam-se 2 baralhos normais, de 52 cartas cada um, e podem jogar de 7 a 10 pessoas. As cartas são distribuídas em *número igual* para cada um dos jogadores, uma a uma e fechadas. Qualquer carta que eventualmente sobrar na distribuição forma uma *viúva* (a qual pode ter uma ou mais cartas), que será ganha junto com a primeira vaza.

A contagem de pontos é igual à do Copas Básico (1 ponto por carta de Copas), e a Dama de Espadas vale 13 pontos (como na variante *Dama Negra*).

Se numa vaza são descartadas duas cartas iguais (duas Damas de Ouros ou dois Reis de Paus, por exemplo), elas se *cancelam* mutuamente — ou seja, nenhuma delas pode ganhar a vaza. Isso significa que um simples 2, por exemplo, pode ganhar uma vaza em que tenham sido jogados dois Reis.

Quando uma vaza é composta por apenas pares de cartas (e que, portanto, se anulam), ela permanece na mesa e será levada pelo ganhador da vaza seguinte. Nesse caso, quem joga primeiro esta vaza é o jogador que ganhou a penúltima vaza — ou seja, aquela que precedeu a vaza dos pares que se cancelaram. O jogo termina quando um jogador atinge um número de pontos prefixado, geralmente 100.

## COPAS DE LEILÃO

Além de só poder ser jogada por 4 pessoas, a característica desta variante é que nela existe uma rodada de *declarações* para determinar o jogador que vai escolher o naipe a ser evitado nas vazas. Portanto, nesta variante escolhe-se qualquer um dos naipes (não necessariamente o de Copas), que funcionará como o naipe de Copas no Copas Básico.

Este é um jogo de apostas e, analisando suas cartas, cada jogador tem condições de avaliar quantas vazas pode fazer. Como são distribuídas 13 cartas para cada um dos qua-

tro jogadores, o limite de apostas é de 13 fichas e cada jogador decide quanto quer apostar, dentro deste limite, como explicaremos adiante.

Na *declaração* os jogadores dizem o número de fichas que querem apostar, para obter o direito de escolher o naipe. Por exemplo: se um jogador percebe, após ter analisado suas cartas, que pode ficar livre de receber cartas de Espadas, aposta um número de fichas que possa lhe assegurar o direito de escolher este naipe. Se sua aposta for vencedora, a partir desse momento seu objetivo e o dos demais jogadores será o de evitar que ganhe qualquer vaza em que haja uma ou mais cartas deste naipe.

A *declaração* é feita individualmente, começa pelo jogador à esquerda do carteador (pois o jogo se desenvolve em sentido horário) e só pode haver *apenas uma* rodada de declarações. Cada jogador deve fazer uma declaração mais alta que o jogador anterior, ou, então, “passar”, o que significa não dizer nada, não tomar qualquer decisão e contentar-se, portanto, com as decisões tomadas pelos outros jogadores. Por exemplo: o jogador A declara que paga 5 fichas para escolher o naipe, B passa, C declara que paga 8 e D passa. Então C terá o direito de escolher o naipe e somente ele colocará 8 fichas no centro da mesa.

O jogador que tiver feito a declaração vencedora (no exemplo dado, o jogador C) escolherá o naipe a ser evitado. É importante frisar que os jogadores *nunca* dirão o naipe a ser evitado durante as declarações. Isso só será feito quando o jogador que tiver sido o vencedor do leilão com a maior declaração colocar no centro da mesa o número de fichas que apostou.

O jogo se desenvolve como no Copas Básico e, no final de cada *mão*, cada um dos jogadores junta ao monte de fichas no centro da mesa uma ficha correspondente a cada carta do naipe escolhido que tiver levado nas vazas por ele ganhas.

Essas fichas serão recolhidas pelo jogador que estiver *limpo* — isto é, o jogador que, no final da *mão*, não tiver *nenhuma* carta do naipe escolhido, mesmo que tenha, eventualmente, ganho uma ou mais vazas.

**Atenção:** Se mais de um jogador estiver *limpo* no final da *mão*, ou se todos tiverem pelo menos uma carta do naipe proibido, o monte de fichas continuará na mesa.

Nesse caso, distribuem-se as cartas para uma nova rodada, e o mesmo jogador, que

foi o declarante na vez anterior, terá o direito de escolher o naipe nesta nova rodada. E assim sucessivamente. Só será feita uma nova declaração, quando algum dos jogadores ganhar o monte de fichas. Ou seja: quando houver *apenas um* jogador *limpo* no final de uma *mão*. Até isso acontecer, o declarante inicial continuará tendo o direito de escolher o naipe, e os demais jogadores não farão declarações.

### Métodos de contagem dos pontos

Para o jogo de Copas Básico e suas variantes podem ser usados 3 métodos diferentes para a contagem de pontos, que são os seguintes:

1) **Sweepstake**: para cada carta de Copas que leva nas vazas, o jogador coloca uma ficha no monte, no centro da mesa. Esse monte de fichas é ganho pelo jogador que ficar *limpo*. Se dois jogadores ficarem *limpos*, o monte de fichas é dividido igualmente entre eles. Se sobrar alguma ficha, ela permanece na mesa para constituir o monte da próxima *mão*.

Se todos os jogadores ficarem *pintados* — isto é, com pelo menos uma carta de Copas —, o monte de fichas é acumulado para a próxima rodada. A este monte acumulado dá-se o nome de *jackpot*.

O monte de fichas também é ganho pelo jogador que conseguir levar todas as 13 cartas de Copas, pois isso é tão difícil quanto ficar *limpo*.

2) **Contagem cumulativa**: esta marcação é feita em colunas, cada uma correspondente a um jogador. Marca-se 1 ponto para cada carta de Copas levada e, eventualmente (dependendo da variante jogada), marcam-se 13 pontos para quem levar a Dama Negra. Os pontos das colunas vão sendo somados, até atingirem um total preestabelecido entre os jogadores. Quando isso acontece — isto é, um dos jogadores “estoura” —, somam-se, então, todos os pontos das colunas e, em seguida, os totais de cada uma delas. Este resultado é dividido pelo número de jogadores, obtendo-se um resultado final. Calcula-se, então, a diferença entre o resultado final e os pontos de cada um dos jogadores.

O jogador que apresentar a maior diferença coloca na mesa um número de fichas igual a esta diferença, e os demais retiram um número de fichas igual ao da sua respectiva diferença.

Por exemplo: 4 jogadores (A, B, C e D) fizeram respectivamente 35, 32, 52 (este “es-

tourou”) o limite combinado de 50 pontos) e 37 pontos. Somando-se estes pontos, obtém-se como resultado 156, que é dividido por 4 para se obter o resultado final 39. Calcula-se então a diferença entre o resultado final e os pontos de cada um dos jogadores, obtendo-se  $A = -4$ ;  $B = -7$ ;  $C = +13$ ; e  $D = -2$ . Nesse caso, o jogador C paga 13 fichas, das quais A retira 4, B retira 7 e D retira 2.

3) **Método Howell**: para cada carta de Copas que leva nas vazas, o jogador coloca no monte tantas fichas quantos forem os jogadores, menos ele próprio. Num jogo de 4 pessoas, por exemplo, cada carta de Copas custa 3 fichas para o jogador que a leva. No final de uma *mão*, cada um dos jogadores retira do monte um número de fichas igual a 3, menos o número de cartas de Copas que levou nas vazas.

Por exemplo: no final de um jogo de 4 pessoas, as Copas estão assim distribuídas: 6, 4, 2 e 1. Cada um dos jogadores faz, respectivamente, as seguintes contribuições ao monte: 18, 12, 6 e 3. Então, o primeiro jogador retira 7 fichas ( $13 - 6$ ), tornando-se perdedor de 11; o segundo pega 9, perdendo 4; o terceiro pega 11, ganhando 5 e o quarto pega 12, ganhando 9 fichas.

Atenção: Este tipo de contagem não preve a existência da Dama Negra e, portanto, não serve para as variantes que a incluem.

### VARIANTES ESPECIAIS

São chamadas de especiais as variantes que se baseiam no mesmo princípio do Copas Básico, mas que apresentam consideráveis diferenças em relação a ele.

### POLIGNAC

Este jogo, também conhecido como *Quatro Valetes* ou *Fique Fora*, é a versão francesa do Copas Básico.

Para jogá-lo usa-se um baralho com 32 cartas, do qual se retiram todas as cartas abaixo de 7. O Ás é a carta de maior valor e nunca vale como 1 antes do 2.

No *Polignac*, do qual podem participar de 4 a 7 jogadores, as cartas são distribuídas em número exatamente igual para cada um deles. De acordo com o número dos jogadores, e se essa igualdade não for possível, retiram-se então do baralho os *Sete*, devendo o 7 de Copas ser, porém, o último deles a ser retirado.

As cartas são distribuídas no sentido horário, de duas em duas ou de três em três. 61

Quem dá início ao jogo é o primeiro jogador à esquerda do carteador.

O objetivo desse jogo é evitar levar os Valetes nas vazas ganhadas. Neste jogo não importam as cartas de Copas, mas o Valete de Espadas conta 2 pontos negativos para o jogador que o levar. Os outros Valetes contam apenas 1 ponto.

O *Polignac* tem uma particularidade: antes de ser jogada a primeira carta na mesa (mas depois de todos os jogadores terem visto as suas cartas), qualquer jogador pode anunciar que vai fazer um *slam* ou *capote* — ou seja, ele anuncia que pretende ganhar todas as vazas. Se conseguir isso, 5 pontos serão acrescentados aos pontos de cada um de seus adversários, e o jogador não perderá pontos pelos Valetes que levar. Se não conseguir fazer o *slam*, o jogador marcará 5 pontos somados e mais os pontos referentes a cada Valete que levar, os quais serão somados aos pontos que já tiver feito.

O *Polignac* é geralmente jogado até o limite de 10 pontos e quando um jogador “estoura” — isto é, atinge 10 pontos —, o jogador que tiver marcado menos pontos é considerado o vencedor.

Quando se joga o *Polignac* com fichas, paga-se uma ficha para cada Valete e duas para o Valete de Espadas. Estas fichas são colocadas em um monte, no centro da mesa, e no final de cada partida são recolhidas pelos jogadores de acordo com a diferença entre o total das fichas do monte e o total de pontos marcados por cada um deles.

## DOIS-DEZ-VALETE

Esta variante é para apenas 2 pessoas, e nela o objetivo dos jogadores é ganhar vazas que contenham determinadas cartas que valem pontos positivos e deixar de ganhar outras, que contenham cartas que valem pontos negativos.

No *Dois-Dez-Valete*, as cartas de Copas funcionam sempre como trunfos, e o valor das cartas, em escala decrescente, é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove. . . até Dois. O Ás de Espadas é uma das cartas mais importantes neste jogo, pois também pode ser usado como trunfo.

Depois de escolhido por sorteio, o carteador embaralha as cartas, dá o baralho para ser cortado e distribui seis cartas para cada um, começando sempre pelo seu adversário. O resto do baralho é colocado no centro da mesa, formando um monte, com as faces das cartas voltadas para baixo.

O jogador que não deu as cartas abre o jogo, descartando qualquer carta, e o carteador deve seguir o naipe ou, então, cortar com trunfo, se não tiver nenhuma carta do naipe em jogo. Se também não tiver trunfo, pode jogar uma carta qualquer.

Quando uma vaza é aberta com trunfo, o jogador que possui o Ás de Espadas pode descartá-lo ou não. Mas em uma vaza de Espadas, se ele não tiver outra carta, a não ser o Ás, é obrigado a jogá-lo. A carta mais alta do naipe em jogo ganha a vaza, a não ser que seja cortada com um trunfo.

Depois de terminada uma vaza, o jogador que a ganhou “compra” uma carta do monte e, em seguida, seu adversário faz o mesmo. É sempre o ganhador de uma vaza que inicia a vaza seguinte.

O jogo prossegue dessa forma até que terminem todas as cartas do monte e as que estão nas mãos dos jogadores, o que determina o fim de uma *mão*. Os pontos são contados com base nos seguintes valores atribuídos às cartas:

— Dois, Dez e Valete de Copas = 10 pontos.

— Ás, Rei e Dama de Copas = 5 pontos.

— Seis de Ouros, Ás, Rei, Dama e Valete de Paus = 1 ponto.

— Dois, Dez e Valete de Espadas = menos 10 pontos.

— Ás, Rei e Dama de Espadas = menos 5 pontos.

Nesse jogo o limite de pontos é geralmente estabelecido em 30 pontos, e o vencedor será o jogador que primeiro conseguir atingir essa contagem.

## DANE-SE!

Chamado em inglês de *Oh Hell!* e *Black-out*, esse jogo é apenas remotamente aparentado com os jogos da família de Copas. No Brasil, costuma ser jogado como se fosse o *Uíste*. É um jogo para 4 pessoas em que se usa um baralho normal de 52 cartas e o objetivo de cada um dos jogadores é ganhar, em cada *mão*, exatamente o número de vazas que declarou — nem mais, nem menos. Depois de escolhido o carteador, por sorteio, inicia-se o jogo, que se desenvolve no sentido horário — ou seja, do carteador para os jogadores à sua esquerda.

Nesse jogo, é diferente o número de cartas distribuídas para os jogadores em cada *mão*: na primeira, cada jogador recebe 1 carta; na segunda, 2 cartas; na terceira, 3 cartas e assim por diante, até a 13.<sup>a</sup> *mão*, quando são



distribuídas 13 cartas para cada um dos participantes.

Ao final de cada *mão*, as cartas são novamente embaralhadas e a distribuição é feita pelo primeiro jogador à esquerda do último carteador. Quando o carteador completa a distribuição das cartas em cada *mão*, ele abre a carta de cima das que restaram no baralho, a qual determinará o trunfo que regerá aquela *mão*.

## Declarações

Depois de verem suas cartas, os jogadores iniciam suas declarações, começando pelo carteador. De acordo com o trunfo na mesa e a(s) sua(s) carta(s) ele declara o número de vazas que pretende fazer naquela *mão*, no que é seguido pelos demais jogadores. Na primeira *mão*, quando os jogadores recebem apenas 1 carta, as declarações, por jogador, só podem ser, evidentemente, “uma” ou “nenhuma” vaza.

Se, por um lado, ninguém pode fazer mais vazas do que o número de cartas que tem na sua *mão*, por outro lado, é importante frisar que o total de vazas declaradas em uma *mão* não precisa ser igual ao número de vazas possíveis de serem feitas naquela *mão*, podendo ser menor ou maior.

Exemplificando: quatro jogadores (A, B, C e D) disputam a *mão* de 5 cartas. O jogador A declara 4 vazas; B, 2 vazas; C, 1 vaza e D, 3 vazas. Como se pode verificar, há 10 vazas declaradas, mas sabe-se que numa *mão* de 5 cartas, apenas 5 vazas podem ser feitas. Nesse caso, caberá a cada jogador atingir a meta a que se propôs — ou seja, cumprir as vazas que prometeu fazer na declaração. É cada um por si e, talvez por isso, o nome do jogo em português seja *Dane-se!* Na realidade, o jogo torna-se mais divertido quando o número de vazas declaradas é maior ou menor que o número de vazas que podem ser feitas numa *mão*.

No final de cada *mão*, o jogador encarregado da marcação anuncia os resultados obtidos pelos participantes: *Acima* (quando um jogador estourou, ou seja, quando um jogador fez mais vazas do que o prometido); *Abaixo* (quando um jogador não conseguiu realizar o número de vazas prometido); e *Certo* (quando o jogador cumpriu exatamente o que prometera).

## O jogo

O primeiro jogador à esquerda do carteador é o que inicia a *mão*, após as declara-

ções. A primeira *mão*, que tem apenas uma rodada (uma vez que cada jogador recebe apenas 1 carta), é ganha pelo jogador que descartar a maior carta do naipe da carta inicial ou, então, o maior trunfo.

Por exemplo: numa rodada de 1 carta em que o trunfo é Espadas, o primeiro jogador descarta o Dez de Ouros; o segundo, a Dama de Paus; o terceiro, o Rei de Copas; e o quarto, o Valete de Ouros. A *mão* é ganha pelo quarto jogador — ou seja, aquele que jogou a maior carta do naipe em jogo, já que nenhum outro jogador tinha um carta do naipe de trunfo.

Na primeira *mão*, os jogadores têm apenas uma alternativa, correspondente à sua única carta. Mas, a partir da segunda *mão*, quando os jogadores passam a receber mais cartas, as possibilidades se ampliam. Deve-se sempre seguir o naipe em jogo; porém, se um jogador não tiver cartas deste naipe, pode cortar com trunfo ou descartar uma carta de qualquer outro naipe. Uma vaza é ganha pela maior carta do naipe em jogo ou, então, pelo maior trunfo descartado. É sempre o ganhador de uma vaza anterior que deverá iniciar a vaza seguinte.

Na última *mão*, quando não sobra nenhuma carta no baralho para determinar o trunfo, joga-se “sem trunfo” — ou seja, a vaza é ganha pela carta mais alta do naipe da primeira carta descartada na mesa.

## Contagem de pontos

O jogador que cumpre a sua declaração (isto é, que ganha o número de vazas que havia prometido) marca 10 pontos e mais um número de pontos correspondente às vazas que ganhou.

No caso dos jogadores que declaram *nenhuma vaza* e cumprem essa declaração, costuma-se dar a eles os mesmos 10 pontos de prêmio que são dados ao jogador que cumpre sua declaração. Em alguns casos, porém, dependendo de combinação feita no início do jogo, atribuem-se apenas 5 pontos ao jogador.

Para marcar os pontos, escolhe-se um jogador que deverá anotá-los em colunas correspondentes a cada um dos jogadores. Uma partida de *Dane-se!* é vencida pelo jogador que, no final, tiver feito maior número de pontos, geralmente pagos em fichas.

## Regras adicionais

1. Um jogador pode mudar a sua declaração antes que o próximo jogador faça a sua. 63

2. Uma declaração feita por um jogador fora de sua vez não tem penalidade, mas deve ser mantida.

3. Qualquer carta jogada fora de hora deve ser retirada da mesa e colocada aberta ao lado do jogador que a descartou erradamente, até chegar a sua vez de jogar.

4. Qualquer participante do jogo pode perguntar sobre a declaração feita pelo outro jogador.

5. Os participantes do jogo devem tentar manter as suas vazas ganhas absolutamente em ordem, de forma a facilitar a marcação dos pontos.

---

## MEMÓRIA

**T**ambém conhecido como *Concentração*, esse jogo, além de bastante divertido, é também um excelente teste de memória e observação. Trata-se de um ótimo passatempo, do qual podem participar várias pessoas de todas as idades.

Para jogar *Memória* usam-se um ou dois baralhos comuns e, eventualmente, alguns mais se o número de participantes for muito grande. É importante que a área de jogo seja bem ampla, para facilitar a disposição das cartas, podendo-se usar uma mesa grande ou até mesmo o chão, já que todas as cartas dos vários baralhos devem ser distribuídas na área de jogo.

É importante também que as cartas não tenham marcas, para evitar que sejam identificáveis pelas costas.

Para dar início ao jogo, escolhe-se por sorteio um carteador, que deve embaralhar as cartas, e em seguida distribuí-las pela área de jogo, colocando-as lado a lado, com as faces voltadas para baixo e formando tantas fileiras quantas forem necessárias. As cartas devem ficar bem separadas, de forma que não se toquem.

O objetivo dos jogadores é descobrir as cartas aos pares, e o vencedor será o jogador que descobrir o maior número de cartas. Um par de cartas é formado por duas cartas do mesmo valor ou figura, independentemente do naipe. Como, por exemplo, dois 9, dois Reis ou dois Ases.

O jogo propriamente dito é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que vira duas cartas quaisquer e as mostra

aos demais jogadores. Se as duas cartas tiverem o mesmo valor, formando um par, ele as guardará em um monte ao seu lado. E continuará virando cartas, de duas em duas, até encontrar duas que não formem par. Quando isso ocorrer, ele deverá virá-las novamente para baixo, colocando-as exatamente no mesmo lugar em que estavam anteriormente. Como o princípio do jogo é justamente a memorização das cartas e das posições em que se encontram, os demais jogadores procuram guardar na memória quais foram as cartas viradas. Na sua vez, se um jogador virar uma carta que forme par com uma outra carta virada anteriormente, ele saberá exatamente onde se encontra o seu par, assim como os demais jogadores.

O jogo desenvolve-se sempre no sentido horário — isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda — com os jogadores virando uma carta e procurando descobrir o seu par. Isso é feito por um jogador de cada vez, que só passa a vez para o jogador seguinte quando não consegue formar um par. No final do jogo, será considerado vencedor o jogador que tiver retirado o maior número de cartas.

O jogo pode ficar ainda mais interessante com a utilização de cartas-miniatura que facilitam a participação de um número maior de jogadores, por não exigirem uma área de jogo muito extensa. Nesse jogo, também pode ser usado o baralho de Tarô, tirando-se dele os *Arcanos Maiores*, ou o baralho de *Dez Famílias*, formando-se pares com os caisais de bichos.

# CRIBBAGE

**M**uitos especialistas incluem o *Cribbage* no grupo dos jogos de cartas mais engenhosos que o homem já criou desde que começou a explorar as possibilidades lúdicas do baralho. Uma das suas características básicas é o tabuleiro usado para a marcação dos pontos feitos pelos jogadores.

Esse tipo de tabuleiro tem origens bastante remotas, o que foi comprovado pela descoberta de vários de seus exemplares em escavações arqueológicas feitas em importantes cidades da Antiguidade, como Ur (na Mesopotâmia), Tebas (no Egito) e Megido (em Israel). Esses tabuleiros, ricamente trabalhados nos mais diversos materiais, datam do período compreendido entre 2 000 a.C. a 700 a.C. São também famosos há séculos os tabuleiros desse tipo, confeccionados pelos



esquimós, que os fazem com presas de leões-marinhos e ossos de baleias, focas e outros animais.

Embora esses tabuleiros não tenham sido criados para o Cribbage, este jogo é também muito antigo, pois acredita-se que foi inventado pelo inglês John Suckling, nas primeiras décadas do século XVII. O mais provável, entretanto, é que seu “inventor” tenha apenas codificado as regras de um jogo muito apreciado na época, cujas origens seriam bem mais remotas.

O Cribbage é basicamente um jogo para 2 pessoas, embora existam variantes para um número maior. O que varia, de acordo com o número de participantes, é apenas a quantidade de cartas distribuídas para cada jogador, como veremos mais adiante. Originalmente, a versão mais popular do Cribbage era de 5 cartas e 2 jogadores. Mas, com a evolução do jogo, tornou-se clássica a versão de 6 cartas e 2 jogadores.

## O tabuleiro

Para se jogar o Cribbage, é imprescindível a utilização do tabuleiro especial em que se faz a marcação dos pontos. Isso porque o jogo se baseia em várias combinações de cartas que valem pontos, os quais devem ser registrados imediatamente, no decorrer do jogo.

O tabuleiro de Cribbage consiste em um retângulo em que existem quatro fileiras, separadas duas a duas e com 30 perfurações cada uma. Assim, um par de fileiras tem 60 perfurações, que são usadas por um jogador para marcar os seus pontos, pois cada perfuração corresponde a um ponto.

O tabuleiro deve ficar no centro da mesa, entre os dois jogadores, com seus lados maiores voltados para cada um deles. Para marcar os pontos, cada jogador utiliza dois marcadores, que podem ser pinos, varetas, alfinetes etc. O primeiro pino marca os pontos feitos na primeira *mão*: se o jogador fez 12 pontos, por exemplo, o pino é colocado no 12.<sup>o</sup> buraco; e os pontos da segunda *mão* são marcados com o segundo pino. Suponhamos que o mesmo jogador faça 10 pontos na segunda *mão*: o segundo pino será colocado na 22.<sup>a</sup> perfuração (12 da primeira *mão*, mais 10). O primeiro pino, entretanto, permanece na 12.<sup>a</sup> perfuração, marcando os pontos da primeira *mão*. Na terceira *mão*, os pontos são marcados com o primeiro pino, mantendo-se o segundo no mesmo lugar. Se na terceira *mão* o jogador fez, por exemplo,

7 pontos, o primeiro pino é colocado no 29.<sup>o</sup> buraco (22 mais 7), enquanto o segundo continua na 22.<sup>a</sup> perfuração, registrando o total de pontos da segunda *mão* (22 pontos).

Esse sistema de marcação — em que os pontos da *mão* são sempre marcados com o pino situado mais atrás — possibilita aos jogadores uma visualização rápida tanto da contagem total de pontos como do número de pontos feitos naquela *mão*. A marcação com os pinos deve ser iniciada pela fileira mais externa, continuando depois pela fileira interna, totalizando 60 pontos. Normalmente joga-se até 121 pontos (duas voltas completas e mais 1 ponto). Mas, se os jogadores quiserem disputar uma partida mais rápida, podem jogar até apenas 61 pontos (uma volta completa e mais 1 ponto). Em geral, joga-se até 61 pontos no Cribbage de 5 cartas, até 121 na versão clássica de 6 cartas, e até 181 (três voltas mais 1 ponto) no Cribbage de 7 cartas.

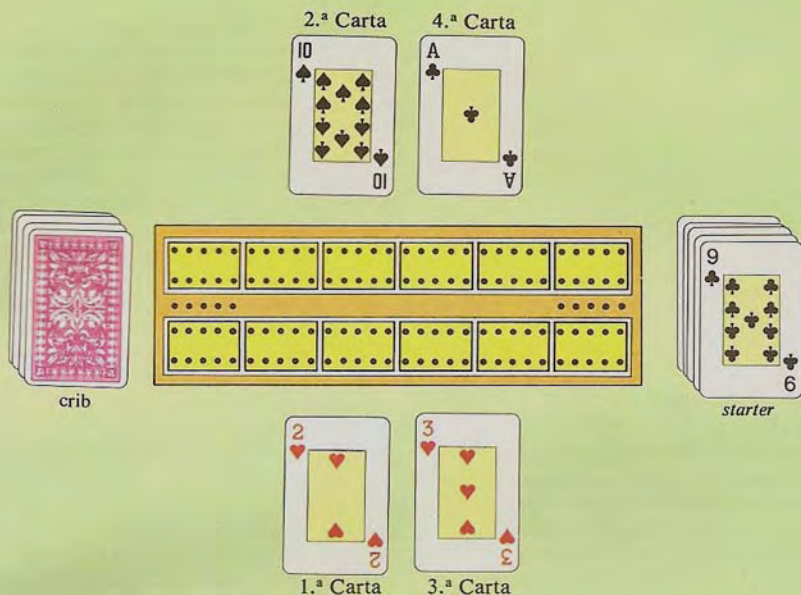
## O jogo

No Cribbage, as cartas, por si só, não têm valor na contagem dos pontos, que são conseguidos por meio de várias combinações de cartas, como veremos mais adiante. As cartas, nessas combinações, têm um valor relativo, que varia de 10 a 1. As cartas de maior valor relativo são as *figuras* (Rei, Dama, Valete) e os 10, que valem 10. A elas se seguem os 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e Ases, que têm o mesmo valor de seus números, sendo que o Ás vale 1.

O Cribbage é jogado com um baralho normal de 52 cartas e, para dar início ao jogo, cada jogador tira uma carta do baralho fechado, sendo carteador da 1.<sup>a</sup> *mão* aquele que tirar a menor carta. Nas *mãos* seguintes, o carteador será sempre o jogador que tiver feito menos pontos na *mão* anterior. Após embaralhar e oferecer o baralho para que o adversário corte, o carteador distribui 6 cartas para cada um, uma de cada vez, começando pelo seu adversário.

Após receber as cartas, o jogador deve analisá-las para avaliar quais os melhores jogos que poderá fazer e, em seguida, separar duas delas, colocando-as com as faces para baixo no centro da mesa, ao lado da parte mais estreita do tabuleiro. Essas 4 cartas fechadas (2 de cada jogador) formam o *crib*, cujas cartas pertencerão, no final da *mão*, ao carteador.

Depois de formado o *crib*, o adversário do carteador corta o baralho que restou da dis-



tribuição de cartas. O carteador vira a *primeira carta de cima da metade inferior do corte*, que passa a ser chamada de *starter*. Depois que as duas metades do baralho forem novamente reunidas, essa carta deve ser colocada, aberta, sobre o baralho. Se o *starter* for um Valete, o carteador marca imediatamente dois pontos no tabuleiro. Esses pontos são pitorescamente chamados “dois pelo calcanhar”.

Depois da formação do *crib*, cada jogador fica com 4 cartas. O adversário do carteador inicia o jogo, colocando uma carta aberta sobre a mesa, em posição perpendicular ao tabuleiro, dizendo o seu valor numérico. Suponhamos que ele descarte um 4; ao mesmo tempo em que coloca a carta, ele diz: “Quatro!”

O carteador continua o jogo, colocando uma carta em posição simétrica à carta do adversário — isto é, perpendicular ao tabuleiro e na mesma direção da carta anterior, só que do seu lado do tabuleiro, como mostra a ilustração. Ao colocar sua carta, anuncia a soma das duas; por exemplo, se ele joga um 10, deve dizer: “Catorze!”, que é a soma de 4 mais 10.

O jogo prossegue, com os jogadores colocando as cartas do seu lado da mesa, mas na mesma direção que a carta do adversário, e sempre com a declaração da soma das cartas jogadas até então. Se houver na mesa um

4, um 10 e um 5, ao colocar um outro 4, o jogador diz: “Vinte e três!”.

Os jogadores devem descartar suas 4 cartas, cada um na sua vez, até o limite de 31 pontos, que não pode ser ultrapassado. Há casos em que os jogadores colocam as 8 cartas sem que o limite de 31 pontos seja superado. O mais comum, porém, é que um dos dois jogadores não possa mais colocar cartas sem ultrapassar o limite de 31 pontos. Nesse caso, ele diz “Go”, e o outro jogador, se puder, coloca suas cartas. Quando nenhum dos dois jogadores puder colocar novas cartas sem exceder os 31 pontos, as cartas já jogadas são recolhidas e guardadas ao lado, fechadas para posterior contagem de pontos; o último jogador que colocou cartas deve marcar, imediatamente, 1 ponto no tabuleiro. Se os jogadores ainda têm cartas na mão, eles continuarão descartando. O primeiro descarte deve ser feito pelo adversário do jogador que colocou a última carta na fase anterior. Nessa nova fase, o jogador que colocar a última carta marca 1 ponto. Quando um jogador coloca uma carta que completa exatamente 31 pontos, ele marca 2 pontos no tabuleiro.

No Cribbage, existem várias combinações de cartas que valem pontos. Ao colocarem suas cartas na mesa, os jogadores procuram construir essas combinações, a fim de obter o maior número possível de pontos. Como

já dissemos, as cartas colocadas pelos jogadores são separadas pelo tabuleiro de marcação de pontos. Mas, ao construírem as combinações de cartas, os jogadores devem considerar as cartas *como se estivessem colocadas lado a lado, todas na mesma linha*. As combinações possíveis, e seus respectivos valores em pontos, são:

1) **Par** (2 pontos) — quando um jogador coloca uma carta de mesmo valor numérico que a carta imediatamente anterior, jogada pelo adversário, ele forma um par, e deve marcar 2 pontos no tabuleiro.

**Atenção:** Todas as figuras valem 10 pontos, mas os pares só podem ser formados com figuras iguais (dois Reis, duas Damas, dois Valetes).

2) **Par Real** (6 pontos) — logo após ter sido formado um par, se um jogador colocar uma terceira carta do mesmo valor ou figura, ele forma um *par real*, e marca 6 pontos. Essa combinação de três cartas é um bom exemplo de como é feita a contagem de pontos no Cribbage: *contam-se os pontos de todas as combinações possíveis em um grupo de cartas*. Suponhamos, por exemplo, que foram colocados três 9 na mesa. O jogador que colocou o segundo 9 fez um *par* e marcou 2 pontos. Seu adversário, ao colocar o terceiro 9, forma um *par real*, cujos pontos são contados como se fossem três pares. Se as três cartas eram, por exemplo, 9 de ouros, 9 de paus e 9 de copas, teríamos três pares: 9 de paus e 9 de copas; 9 de paus e 9 de ouros; 9 de copas e 9 de ouros.

3) **Duplo Par Real** (12 pontos) — quando já houver na mesa um *par real* (três cartas do mesmo valor), o jogador que colocar uma quarta carta de mesmo valor forma um *duplo par real*, combinação que vale 12 pontos. Suponhamos que esse jogo fosse de quatro 9; seriam contados 6 pares: 9 de paus e 9 de copas; 9 de paus e 9 de ouros; 9 de paus e 9 de espadas; 9 de copas e 9 de ouros; 9 de copas e 9 de espadas; 9 de ouros e 9 de espadas.

4) **Seqüência** — uma seqüência vale tantos pontos quantas forem as cartas que a formarem. Nessa combinação deve ser obedecida a ordem das cartas (que vai do Ás, carta mais baixa, ao Rei) e pode ser formada por um mínimo de três cartas — por exemplo: 10, Valete, Dama. A seqüência pode ser construída em qualquer ordem — crescente ou decrescente — *desde que não esteja interrompida*. Isso significa que as cartas de uma

seguida da outra, *mas não necessariamente na ordem da seqüência final*. Exemplificando: os jogadores descartam, cada um na sua vez, um 6, um 7 e um 9. Ainda não há seqüência formada; mas, se um jogador colocar agora um 8, as quatro cartas formam a seqüência 6, 7, 8, 9. Se depois de um 6 e um 7 fosse descartado um Ás, por exemplo, não adiantaria um jogador descartar um 8, pois a seqüência já teria sido interrompida pelo Ás.

5) **“Quinze”** (2 pontos) — ao colocar uma carta na mesa, o jogador deve sempre anunciar a soma dos pontos desta carta com as que já haviam sido jogadas anteriormente. Quando essa soma for igual a 15, o jogador marca 2 pontos.

6) **“Trinta e um”** (1 ponto) — quando um jogador coloca uma carta cuja soma com as demais for igual a 31, ele marca 1 ponto.

7) **“Um pela última”** (1 ponto) — quando um dos dois jogadores, em sua vez, não pode mais jogar nenhuma carta, sem ultrapassar o limite de 31 pontos, o seu adversário marca um ponto por ter conseguido colocar a última carta, sem ultrapassar o limite de 31 pontos.

**Atenção:** Para a contagem de pontos com as cartas colocadas na mesa, durante o jogo, é importante observar que:

1) as combinações de cartas (e seus pontos) não são excludentes entre si. Se três 5 forem as primeiras cartas colocadas na mesa, por exemplo, o jogador que colocar o terceiro 5 marca 6 pontos pelo *par real*, e 2 pontos pelo “Quinze”;

2) a soma das cartas colocadas na mesa não pode, sob hipótese alguma, superar os 31 pontos;

3) qualquer combinação de cartas só tem valor quando não é interrompida por uma carta estranha à combinação. Se a primeira carta for um Valete, a segunda um 6, e a terceira um outro Valete, por exemplo, não se pode contar os dois Valetes como um par, pois a combinação foi interrompida pelo 6. Da mesma forma, se forem colocados, pela ordem, um 7, um 5, um Rei, e um 6, não se forma uma seqüência, pois ela foi interrompida pelo Rei.

### Contagem dos pontos com starter

Quando terminam todas as cartas dos dois jogadores, as cartas colocadas na mesa são recolhidas pelos jogadores. Cada um recolhe as cartas que ele próprio havia colocado no seu lado da mesa. Inicia-se então

uma nova fase de contagem dos pontos, com o mesmo mecanismo de contagem, mas incluindo agora o **starter** — isto é, a carta que havia sido virada pelo carteador e colocada em cima do baralho no princípio da *mão*. Nessa fase de contagem, o carteador tem uma vantagem: as cartas do **crib** pertencem unicamente a ele, que as utilizará para obter mais pontos.

Com as cartas da *mão* e o **starter**, os dois jogadores procurarão contar os pontos de todas as combinações possíveis. O adversário do carteador é o primeiro a fazer essa contagem. Contam-se todas as combinações possíveis das 5 cartas (4 da *mão* e o **starter**). Além das já conhecidas, nessa nova fase há mais duas combinações que valem pontos:

1) **Flush ou Cor** — quando todas as cartas são do mesmo naipe, o jogador marca 4 pontos. Se o **starter** também for do mesmo naipe, o jogador marca 5 pontos.

2) **“Um para a cabeça”** — se o jogador tiver entre suas cartas um Valete do mesmo naipe que o do **starter**, ele marca mais um ponto.

Depois que o adversário do carteador tiver contado e marcado seus pontos, o carteador contará os pontos de suas cartas com o **starter**, marcando-os no tabuleiro. Em seguida, essas cartas são postas fora de jogo e o carteador toma as cartas do **crib**, contando seus pontos juntamente com o **starter**. No início do jogo, o adversário do carteador deve levar em conta essa vantagem e selecionar cuidadosamente as duas cartas que colocará no **crib**, de forma a não favorecer o carteador.

Suponhamos, por exemplo, que um jogador tenha quatro 5, e o **starter** seja um 10. Os quatro 5 formam um Duplo Par Real, que vale 12 pontos; e, combinando-se os quatro 5 entre si, temos quatro “Quinze”, o que dá mais 8 pontos; combinando cada 5 com 10 do **starter**, formam-se mais quatro “Quinze”, ou seja, mais 8 pontos. Nessa segunda fase, portanto, o jogador conseguiu 28 pontos.

Quando um jogador atinge o limite de pontos que havia sido estabelecido, o jogo termina imediatamente, *mesmo que seja durante a fase de colocação de cartas na mesa*. No tabuleiro existem 10 perfurações além daquelas destinadas à contagem dos pontos dos jogadores; essas perfurações, chamadas “buracos de jogos”, servem para marcar o

número de partidas realizadas e de vitórias de cada jogador.

Quando o vencedor de uma partida consegue mais do que o dobro de pontos do seu adversário, ele dá um “capote”, e marca duas vitórias.

## VARIANTES

### Cribbage de 5 cartas

Esta variante de 5 cartas é um pouco mais simples que a anterior, em relação à qual apresenta pequenas diferenças:

1) cada jogador recebe apenas 5 cartas, coloca duas no **crib**, e joga com apenas 3;

2) antes de iniciados os descartes, o adversário do carteador marca 3 pontos, para compensar sua desvantagem;

3) na segunda fase de jogo combinam-se apenas 3 cartas com o **starter**, e não 4, mas o **crib** é formado por quatro cartas.

### Cribbage de 7 cartas

Essa variante é igual ao Cribbage de 6 cartas, com a única exceção de que cada jogador coloca 2 cartas no **crib**, e joga com 5. Costuma-se jogar até 181 pontos.

### Cribbage para três jogadores

O Cribbage é facilmente adaptável para três jogadores, desde que sejam usados dois tabuleiros. Os jogadores devem sentar-se em posições equidistantes, e cada um recebe 5 cartas. A 16.<sup>a</sup> carta da distribuição deve ser colocada à parte, fechada, para formar o **crib**. Em seguida, cada jogador coloca mais uma carta fechada no **crib**, e o jogo prossegue como no Cribbage de 6 cartas, geralmente até 61 pontos. Existem tabuleiros especiais para três jogadores, mas são muito raros.

### Cribbage de duplas

Os parceiros devem sentar-se alternadamente à mesa, e cada jogador recebe apenas 4 cartas, colocando uma delas no **crib**. Assim, o jogo fica semelhante ao Cribbage de 5 cartas, em que cada jogador joga com três cartas na mão.

O jogo segue o sentido horário, do carteador para o jogador à sua esquerda. A primeira carta é descartada pelo primeiro jogador à esquerda do carteador. Os dois parceiros de uma dupla jogam juntos os seus pontos, jogando-se normalmente até 121.

# EUCRE

**O** *Eucre* é um jogo da chamada “família dos trunfos”, que em sua maioria se baseiam na distribuição de 5 cartas para cada participante, na atribuição de um valor especial a um determinado naipe (chamado de trunfo) e em um objetivo comum para todos os jogadores: ganhar o maior número possível de vazas.

Ainda hoje não se sabe quando e como surgiu esse sistema básico de jogo. A referência mais antiga a um jogo dessa “família” é feita no livro *Complete Gamester*, de Gotton, editado em 1674, onde se menciona o *Ruff*, jogo de origem francesa atualmente chamado de *Trunfo* ou *Triunfo*.

Nesse mesmo livro, Gotton descreve outros jogos da “família dos trunfos” que seriam posteriores ao *Ruff*, como o *Spoil Five* (também conhecido como *Cinco Cartas* ou *Cinco Dedos*) e o *Lanterloo* (atualmente chamado de *Loo*).

Em seu livro *Manual Completo de Jogos de Cartas*, Culbertson diz que a “família dos trunfos” pode ser dividida em dois ramos principais: os jogos nos quais o vencedor é aquele que ganha o maior número de vazas; e os jogos nos quais o jogador recebe uma quantia por qualquer vaza ganha e geralmente paga uma multa se não ganhar nenhuma delas.

No primeiro caso estão os antigos jogos *La Mouche* (A Mosca), *Man d’Auvergne*, *Beast*, *Maaw*, *Spoil Five* e um jogo recente, o *Ecarté*. Nessa mesma linha de jogos — com a única diferença de haver um leilão ou declaração para indicar o naipe do trunfo — estão o *Napoleão* (também chamado de *Nap*) e o *Eucre*. Ao segundo ramo da família pertencem jogos como o *Loo*, o *Mistigri*, o *Pamphilius*, o *Kontraspiel* e o *Rams*.

Vários deles tornaram-se muito populares em certas épocas, chegando a ser considerados como “jogos nacionais”. No século XVIII, por exemplo, em quase toda a Irlanda jogava-se o *Spoil Five*, enquanto na Inglaterra o jogo favorito era o *Lanterloo*. No século XIX, o *Ecarté* fez sucesso na França, e o *Eucre*, nos Estados Unidos. E, no início do século XX, um tipo de variante do *Eucre*, *Five Hundred* (Quinhentos), chegou a disputar com o *Bridge* a preferência dos jogadores norte-americanos.

dos jogos de cartas, o *Eucre* seria o resultado da tentativa de imigrantes holandeses radicados no Estado da Pensilvânia, nos Estados Unidos, de jogarem o *Ecarté*. O fato é que, por volta de 1810, o *Eucre* já era conhecido nos condados de Lancaster, Berks e Leigh, todos na Pensilvânia.

O significado da palavra *eucre* não é conhecido, mas o termo *bower*, que é utilizado para designar o Valete nesse jogo, deriva da palavra holandesa *bauer*, que é uma das várias denominações que essa carta tem em holandsês.

## Princípios do jogo

O *Eucre* é jogado com um baralho de 32 cartas, retirando-se de um baralho normal de 52 cartas todos os 6, 5, 4, 3 e 2. Desse jogo podem participar de 2 a 6 pessoas, mas é geralmente disputado por 4 jogadores divididos em duas duplas, devendo os parceiros sentar-se alternadamente com os adversários.

Escolhe-se o primeiro carteador pelo sistema de quem tira a menor carta do baralho, cabendo a ele distribuir as cartas na primeira rodada. A distribuição das cartas é feita em sentido horário — isto é, do carteador para o primeiro jogador à sua esquerda. Como o jogo também se desenvolve nesse sentido, o próximo carteador será o primeiro jogador à esquerda daquele que foi o carteador da primeira rodada, e assim sucessivamente. Os jogadores de cada dupla devem sentar-se em lugares alternados.

O carteador distribui 5 cartas para cada jogador, inclusive para si mesmo. Primeiro, 3 cartas para cada um e depois 2, sendo ele próprio o último a recebê-las. Depois de feita a distribuição, a carta seguinte do baralho é colocada pelo carteador, com a face voltada para cima, sobre o monte formado pelas cartas que sobraram no baralho. Essa carta determinará — ou não — qual será o naipe de trunfo daquela *mão*. Isso porque, no *Eucre*, cada jogador (começando pelo primeiro à esquerda do carteador, chamado *mão*) tem o direito de se manifestar contra o naipe sorteado como trunfo. Contudo, basta que apenas um dos jogadores concorde com o naipe sorteado, para que os outros, mesmo que pretendam recusá-lo, sejam obrigados a aceitá-lo.

Nessa primeira fase do jogo, chamada de “etapa das declarações”, o primeiro jogador a se manifestar pode dizer: “eu mantenho o trunfo” ou “aceito o trunfo”. Ao dizer isto,



cessam imediatamente as declarações. O segundo jogador, mesmo que não concorde com o trunfo, não pode fazer nada, pois o jogador anterior aceitou o naipe de trunfo. Então, o carteador troca a carta que está aberta sobre o monte por uma das cartas que tem na mão, escolhendo para isso a carta que menos lhe interesse. Esta carta é colocada sobre o monte, fechada.

Caso o primeiro jogador diga, por exemplo, “não aceito o trunfo”, o segundo diga “eu também não”, o terceiro diga “passo” (que significa “passo a vez”, ou seja, “não decido nada”), mas o próprio carteador considere aquele naipe *bom* para ser o trunfo, ele não precisa declarar nada. Simplesmente pega a carta que está aberta sobre o monte e a substitui por qualquer outra carta que tenha na mão, indicando aos demais que o naipe de trunfo é o mesmo da carta que estava aberta no monte. O carteador nunca fala, apenas age.

Mas, se todos os jogadores (inclusive o carteador) recusarem o naipe sorteado, o carteador deve pegar a carta que está aberta no monte e virá-la com a face voltada para baixo sobre o baralho, indicando que ele também recusa aquele trunfo.

Nesse caso, o *mão* (o primeiro jogador à esquerda do carteador) escolherá o naipe que vigorará na rodada. Se o *mão* disser “passo”, a escolha do naipe caberá ao próximo jogador, e assim por diante. Uma vez escolhido o trunfo por um dos jogadores, não é mais necessário que os jogadores seguintes se manifestem.

Se, depois de recusado o trunfo, todos os jogadores (inclusive o carteador) disserem “passo” na seguinte rodada de declarações, o carteador juntará ao monte as cartas de todos os jogadores e passará o baralho para o jogador à sua esquerda, que será o novo carteador. Inicia-se então uma nova rodada, com uma nova distribuição de cartas e novas declarações.

**Atenção:** Qualquer jogador, após consultar suas cartas, pode declarar “jogo só”. Isso significa que esse jogador não precisa das cartas do seu parceiro para ganhar *vazas*, o que vale um número maior de pontos, como veremos mais adiante. Nesse caso, o parceiro pega então as cartas de sua mão, fecha-as e coloca-as com a face voltada para baixo na mesa. Ele não participa da rodada, mas os pontos eventualmente ganhos por seu parceiro nesta rodada também valerão para ele.

## Desenvolvimento do jogo

Uma vez escolhido o naipe do trunfo, esse valerá para as 5 *vazas* da *mão*, que compreende 5 rodadas. O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que descarta uma carta qualquer, aberta, na mesa. Em seguida, o próximo jogador deve descartar uma carta do mesmo naipe, o mesmo acontecendo com os demais. Se algum jogador não tiver nenhuma carta do mesmo naipe, pode descartar uma carta de qualquer naipe, inclusive do naipe do trunfo. Mas, se tiver cartas do naipe em jogo, é obrigado a seguir o naipe.

As quatro cartas descartadas por cada um dos jogadores formam uma *vaza*, que será ganha por aquele que jogar a carta mais alta. No Eucre, as 2 cartas de maior valor são o Valete do naipe de trunfo (chamado de *bower direito*) e, em seguida, o Valete do outro naipe da mesma cor do trunfo (chamado de *bower esquerdo*). Ou seja, se o trunfo for Ouros, o *bower esquerdo* será o Valete de Copas, e se o trunfo for Paus, o *bower esquerdo* será o Valete de Espadas, e vice-versa. A estas duas cartas seguem-se, por ordem *decrecente* de valor, as cartas do naipe de trunfo (Ás, Rei, Dama, 10, 9, 8 e 7) e as cartas dos outros naipes, nesta mesma ordem.

O jogador que ganha uma *vaza* recolhe-a sem misturar essas 4 cartas com as que tem na mão, e, em seguida, inicia a *vaza* seguinte, descartando uma carta na mesa. Quando um jogador não tem cartas do naipe em jogo e descarta um trunfo, isso é chamado de “cortar com trunfo”, pois qualquer trunfo é maior do que qualquer carta de outro naipe em jogo.

Um Ás do naipe em jogo, por exemplo, perde para o 7 de trunfo, mas uma carta de trunfo só perde para um outro trunfo que tenha valor mais alto.

Costuma-se dizer que um jogador que não tem cartas do naipe em jogo está *baldado*. Nesse caso, ele pode descartar um trunfo ou, se não quiser, uma carta qualquer. É claro que nesse último caso ele não tem nenhuma possibilidade de ganhar a *vaza*.

No Eucre, o objetivo dos jogadores é ganhar mais de 3 *vazas* em cada *mão*, até um certo número de pontos.

## Contagem de pontos

Normalmente, uma partida de Eucre é disputada até 5 pontos, embora alguns jogadores costumem elevar esse limite para 7 ou 10 pontos.

Se o jogador que escolheu o trunfo ou que concordou com ele — que é chamado de *maker* — ganha 5 *vazas* junto com o seu parceiro, ambos fazem um *march* e marcam 2 pontos para a dupla.

Se o *maker* faz *march* (5 *vazas*) sozinho, tendo feito a declaração “jogo só”, contam-se 4 pontos para a dupla.

Se um jogador — sozinho ou com seu parceiro — faz 3 ou 4 *vazas*, ele (ou a dupla) ganha 1 ponto.

Se um jogador — sozinho ou com seu parceiro — faz 2 *vazas* ou menos, ele (ou a dupla) fica *eucre*, e o(s) adversário(s) marca(m) 2 pontos.

Os pontos devem ser anotados num papel, em duas colunas — uma para cada dupla. Uma partida termina quando o número de pontos de um jogador ou de uma dupla atinge o limite previamente combinado, que pode ser de 5 ou mais pontos.

## VARIANTES

O *Eucre* possui inúmeras variantes, as mais populares das quais apresentamos em seguida.

### Eucre Estrada de Ferro

Essa variante apresenta apenas uma diferença em relação ao *Eucre*: o acréscimo de um *Curinga* às cartas normais do jogo. Esse *Curinga* é usado como um trunfo adicional, valendo mais que o *bower direito*, que é o trunfo mais alto do jogo.

### Eucre de Dois

Essa variante também é praticamente igual ao *Eucre*, apresentando apenas 2 diferenças: o baralho é reduzido a 24 cartas, retirando-se dele também os oitos e os setes dos 4 naipes; e, neste jogo, se um dos jogadores quiser jogar sozinho, dispensando as cartas de seu parceiro, não precisa fazer a declaração: “jogo só”. Ele simplesmente joga e, se ganha todas as *vazas*, a sua dupla faz 4 pontos.

### Eucre de Três ou Corta Garganta

Nesta variante para 3 pessoas, o *maker* (o jogador que escolheu o trunfo) joga sozinho

contra os outros dois adversários, que jogam em parceria. No caso de não haver *maker*, é o *mão* (o primeiro jogador à esquerda do carteador) que joga sozinho.

O jogo se desenvolve como no *Eucre*, e quando o jogador que joga sozinho faz *march* (cinco *vazas*), ganha 3 pontos. Seus adversários, que jogam em parceria, fazem um total de pontos correspondentes ao número de *vazas* ganhas pela dupla.

## Eucre Chama-o-Âs

Esta é uma variante para 4, 5 ou 6 jogadores. As regras são as mesmas do *Eucre*, com apenas algumas pequenas diferenças, como veremos a seguir.

O *maker* pode escolher se joga sozinho ou com um parceiro, e os demais jogam cada um por si. O *maker* escolhe o seu parceiro dizendo “eu chamo o *Âs* de . . .” e indica um naipe. Se algum dos jogadores tiver o *Âs* indicado, passa a jogar como parceiro do *maker*, mas esse jogador só irá se identificar como parceiro do *maker* quando descartar o *Âs* por ele escolhido. Até isso acontecer, o *maker* não saberá quem é seu parceiro, o mesmo acontecendo com os demais jogadores.

**Atenção:** Quando o *Âs* escolhido não estiver em poder de nenhum dos jogadores, o *maker* jogará sozinho. Portanto, acontece frequentemente que ele pense ter um parceiro quando, na verdade, está jogando sozinho.

A contagem de pontos nessa variante faz-se da seguinte forma:

— quando o *maker* faz *march* (5 *vazas*) sozinho, ganha tantos pontos quantos forem os jogadores na partida;

— quando o *maker* consegue ganhar 3 ou 4 *vazas* sozinho, ganha 1 ponto;

— no caso de haver parceria, cada jogador ganha 2 pontos quando a dupla faz *march* (5 *vazas*), se houver 3 ou 4 jogadores à mesa; e 6 pontos, no caso de haver de 5 a 6 jogadores;

— se a dupla ganha 3 ou 4 *vazas*, cada parceiro marca 1 ponto;

— se o *maker* (sozinho ou em parceria) fica em *eucre*, cada um dos outros jogadores ganha 2 pontos.

# KING

**D**evido a algumas semelhanças que apresenta em relação ao Bridge, esse engenhoso jogo de cartas tornou-se conhecido em todo o mundo como “O Pequeno Bridge”. A respeito de sua origem, conta-se uma história cuja veracidade não podemos confirmar, mas que contamos em seguida porque, como dizem os italianos, *se non è vero, è ben trovato* (“se não é verdade, é bem imaginado”).

O Bridge é um jogo de origem inglesa, bastante difícil, porque exige dos jogadores não apenas um alto grau de raciocínio e atenção, mas também muita malícia. Por isso os ingleses orgulham-se tanto dele e consideram o fato de jogá-lo bem como uma questão de honra.

Diz a história sobre a origem do *King* que um dos soberanos britânicos, que não primava pela inteligência, desesperava-se por não conseguir jogar o Bridge. E foi para acabar com essa triste e humilhante situação que alguns cortesãos inventaram um jogo que pode ser considerado como uma simplificação do Bridge, e que se tornou conhecido como *King* — não como uma alusão ao soberano em questão, mas sim ao Rei de Copas, carta que tem uma importância muito grande nesse jogo.

Além de sua duvidosa veracidade, tal história não tira o valor desse jogo, que é considerado como um dos melhores e mais engenhosos jogos de cartas.



## Regras

O King é um jogo para 4 pessoas, que usam um baralho comum de 52 cartas e jogam individualmente. Os valores das cartas são considerados em ordem decrescente, a partir do Ás: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8, 7 etc.

O jogo compreende quatro partidas completas, cada uma delas constituída por 6 mãos negativas e 4 mãos positivas, tendo cada mão um valor específico. Nesse jogo, cada mão é composta de 13 vazas correspondentes a cada uma das 13 cartas que são distribuídas a cada um dos jogadores. Uma vez terminada a mão, procede-se à contagem dos pontos feitos por cada jogador e, em seguida, as cartas são recolhidas, embaralhadas e distribuídas novamente, dando início à mão seguinte.

Antes de iniciarmos a explicação do jogo propriamente dito, com todos os seus detalhes, comentaremos algumas medidas preliminares que devem ser seguidas pelos jogadores antes e no decorrer do jogo.

A) Escolha dos lugares em torno da mesa — no início de cada partida, realiza-se um sorteio para determinar a posição dos 4 jogadores em torno da mesa. Para isso, separam-se 4 cartas do baralho: um Ás, um Rei, uma Dama e um Valete. Depois de embaralhadas e colocadas com as faces voltadas para baixo, essas cartas são escolhidas pelos jogadores. O jogador que retira o Ás tem direito a escolher o lugar em que se sentará, cabendo a ele distribuir as cartas na primeira rodada; o jogador que tira o Rei senta-se obrigatoriamente à sua esquerda, dando as cartas na segunda rodada; o jogador que tira a Dama senta-se à esquerda daquele que tirou o Rei, e dá as cartas na terceira rodada; finalmente, o jogador que tira o Valete ocupa o lugar que sobrou e distribui as cartas na quarta rodada. Essa seqüência na distribuição das cartas repete-se no decorrer do jogo.

B) Distribuição das cartas — as cartas são embaralhadas normalmente, e o baralho é oferecido pelo carteador ao jogador à sua direita para que o corte. Em seguida, todas as cartas são distribuídas, uma a uma, no sentido horário, isto é, do carteador para o primeiro jogador à sua esquerda, com a face voltada para baixo. Se, por um acaso, uma delas for virada durante a distribuição, diz-se que foi “queimada”, e todas as cartas já distribuídas devem ser recolhidas, embaralhadas e distribuídas novamente.

C) Contagem dos pontos — a contagem dos pontos deve ser feita em uma folha de papel, em duas colunas para cada jogador, sendo uma delas para os pontos negativos e a outra para os pontos positivos. No final da partida, essas colunas deverão ser somadas, e a diferença entre elas corresponderá à contagem final dos pontos de cada jogador. O vencedor será aquele que tiver o maior número de pontos positivos.

## O jogo

Em primeiro lugar disputam-se as mãos negativas, nas quais o importante é não fazer pontos, já que estes são negativos. As etapas negativas são as seguintes, na ordem em que devem ser disputadas:

1.<sup>a</sup> mão: não ganhar vazas — toda mão é iniciada pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que descarta uma carta qualquer, aberta, na mesa. Os demais jogadores são obrigados a seguir o naipe — isto é, a descartar uma carta do mesmo naipe da carta inicial. Só é permitido descartar uma carta de um naipe diferente da carta inicial quando o jogador não possuir nenhuma carta deste naipe — o que se chama de estar “baldado” no naipe.

Vence a vaza a carta mais alta do naipe que comandou a vaza. O jogador que ganha a vaza deve recolher as quatro cartas que a compõem e dar início à vaza seguinte, descartando uma carta aberta na mesa.

As vazas ganhas por um jogador devem ser colocadas a seu lado, separadas uma a uma e com as faces voltadas para baixo. Quando ele ganhar outra vaza, deve colocá-la sobre a primeira, de modo que os outros jogadores possam saber, apenas olhando, quantas vazas ele já ganhou. Ao terminar a mão, depois de disputadas as 13 vazas, contam-se as vazas vencidas por cada jogador, correspondendo cada uma delas a 20 pontos negativos.

2.<sup>a</sup> mão: não ganhar Copas — a segunda mão desenvolve-se da mesma forma que a primeira, com a única diferença de que é proibido abrir uma vaza com uma carta de Copas, enquanto o jogador tiver uma carta de qualquer outro naipe. Contudo, se estiver “baldado” no naipe em jogo, o jogador pode descartar Copas. À medida que o jogo se desenrola, os jogadores recolhem as vazas que tiverem vencido, separando as cartas de Copas que tenham recebido em cada uma delas, para facilitar o controle das cartas de Copas ainda em jogo.

Uma vez terminada a mão, depois de disputadas as 13 vazas, contam-se as cartas de Copas em poder de cada jogador, correspondendo cada uma delas a 20 pontos negativos.

**3.ª mão: não ganhar Reis e Valetes** — esta mão desenvolve-se da mesma forma que as duas anteriores, com a única diferença de que as cartas “malditas” são todos os *Reis* e *Valetes*. Ou seja, o jogador que ganhar uma vaza em que haja um ou mais “cavaleiros” ficará com 30 pontos negativos para cada Rei ou Valeta.

Se os Reis e Valetes forem sendo separados à medida que forem ganhos pelos jogadores, pode-se encerrar a mão quando todos eles já estiverem em poder dos jogadores.

**4.ª mão: não ganhar Damas** — o processo é idêntico ao da mão anterior, com a única diferença de que as cartas “malditas” são agora as *Damas*. Cada Dama que for ganha em uma vaza representa 50 pontos negativos para o jogador.

**5.ª mão: não ganhar o Rei de Copas** — o processo é o mesmo das mãos anteriores, mas nesta mão existe apenas uma carta “maldita”, que é o *Rei de Copas*. O jogador que levar esta carta em uma das vazas ficará com 160 pontos negativos.

É importante frisar que nenhum jogador pode iniciar qualquer vaza com uma carta de copas, enquanto tiver cartas dos outros naipes, como acontece na 2.ª mão.

**6.ª mão: não ganhar as duas últimas vazas** — esta mão, que é a última das mãos negativas, também se desenvolve como as anteriores, e nela os jogadores devem conduzir suas jogadas de modo a não ganhar as duas últimas vazas. São atribuídos 90 pontos negativos para cada uma dessas vazas; e, portanto, se um único jogador ganhar as duas, fará 180 pontos negativos.

Após as seis mãos negativas, jogam-se as quatro mãos positivas, nas quais o objetivo é ganhar o maior número possível de vazas, pois cada vaza ganha representa 25 pontos positivos para o jogador. O desenvolvimento do jogo nesta segunda etapa apresenta algumas diferenças, entre as quais se destacam o *trunfo* e o *leilão*.

A cada mão da etapa positiva escolhe-se um naipe como trunfo, cujas cartas valem mais do que qualquer outra carta dos naipes restantes. O leilão é realizado imediatamente após a distribuição das cartas, da maneira que explicamos a seguir.

## O leilão

Nas 4 mãos positivas, cada jogador funciona uma vez como carteador. Nessa fase do jogo, o carteador é uma espécie de “dono da mão” — ou seja, cabe a ele escolher o naipe de trunfo ou comandar o leilão para a sua escolha, recusando ou aceitando ofertas feitas pelos demais jogadores.

Após distribuir as cartas, o carteador oferece aos demais jogadores, começando pelo primeiro jogador à sua esquerda, a possibilidade de comprar o direito da escolha do trunfo. Por princípio, o carteador tem o direito de escolher o naipe de trunfo que quiser, mas, por convenção, ele faz um leilão, que permite aos outros jogadores comprar esse direito.

As ofertas de cada jogador são feitas em número de vazas, e o pagamento (que se efetuará ao fim de cada mão) deverá corresponder ao número de vazas oferecido no leilão.

Exemplificando: supondo que o 1.º jogador seja o carteador, após a distribuição ele comunica à mesa: “Está aberto o leilão”. A esse sinal, o jogador à sua esquerda diz: “Ofereço uma vaza”. O carteador pode responder: “É pouco”. O 3.º jogador então aumenta a oferta, dizendo: “Duas vazas”. O carteador pode considerar a oferta ainda pequena e diz: “É pouco”. O 4.º jogador por sua vez diz: “Passo” — ou seja, não faz nenhuma oferta. Se o 2.º jogador (que fez a oferta de 1 vaza) resolver aumentar o seu oferecimento para 3 vazas, poderá fazê-lo. E se o 3.º jogador, que tinha oferecido 2 vazas, resolver aumentar a oferta para 4 vazas ou mais, também poderá fazê-lo. Nesta segunda rodada do leilão, o 4.º jogador (que dissera anteriormente “eu passo”) pode oferecer 5 vazas ou mais. No leilão, é importante ressaltar que:

- 1) as ofertas prosseguem até que só permaneça uma delas, e naturalmente a mais alta;

- 2) a declaração de um jogador deverá necessariamente ser maior que a declaração do jogador anterior;

- 3) qualquer que seja a quantidade das vazas oferecidas no leilão pelos jogadores (uma, dez ou nenhuma), cabe ao carteador — e apenas a ele — decidir se aceita ou não a oferta feita. Se ele não aceitar, o direito de escolha do naipe de trunfo continuará sendo dele. Se o carteador aceita a oferta mais alta, ele passa automaticamente o direito da escolha do naipe de trunfo para o jogador que fez a oferta mais alta. A este jogador cabe

iniciar a primeira vaza da mão, jogando uma carta na mesa;

4) durante as ofertas, os jogadores apenas indicam o número de vazas que pretendem oferecer ao carteador em pagamento pelo direito de escolher o trunfo. Em hipótese alguma eles devem indicar durante o leilão qual o naipe que pretendem escolher como trunfo. Isto só deverá ser feito quando o carteador aceitar a oferta de um dos jogadores e passar a ele o direito de escolher o naipe de trunfo, que poderá ser Espadas, Ouros, Copas ou Paus;

5) existe ainda uma possibilidade de que o carteador declare "sem trunfo". Nesse caso prevalece sempre a carta mais alta do naipe em jogo — isto é, o naipe da carta inicial. Por exemplo: se o 1.º jogador descarta um Valeta de Espadas, o 2.º uma Dama de Ouros (porque está "baldado" em Espadas), o 3.º um Dez de Espadas e o 4.º um Ás de Espadas, a vaza é ganha por este último jogador;

6) finalmente, o carteador tem ainda o direito de não aceitar nenhuma oferta e decretar simplesmente 4-3-3-3, ou seja, quatro vazas para si próprio e três vazas para cada um dos demais, encerrando a mão sem que haja disputa de vazas. Isso acontece quando as ofertas dos jogadores são muito baixas e o jogo do carteador não oferece qualquer possibilidade de ele fazer mais do que uma ou duas vazas. Neste caso é mais seguro que ele garanta 4 vazas dessa forma.

## Penalidades

Se um jogador não cumprir a regra de seguir o naipe — ou seja, se o naipe em jogo for, por exemplo, Paus e ele, mesmo tendo cartas de Paus em sua mão, jogar uma carta de Ouros, Espadas ou Copas — diz-se que houve "renúncia", infração que é punida com uma multa cujo valor dependerá da mão em que ela ocorrer.

Se esta infração for cometida na 5.ª mão (*não ganhar o Rei de Copas*) ou na 6.ª mão (*não ganhar as duas últimas vazas*), o infrator é multado com 160 ou 180 pontos negativos, respectivamente.

Nas outras mãos negativas, no momento em que for descoberta a "renúncia", o infrator é punido com todos os pontos negativos que já tiverem sido ganhos até então nas vazas disputadas até aquele momento da mão. Por exemplo: se na 4.ª mão (*não ganhar Damas*) já tiverem sido levadas pelos jogadores 76 3 das 4 Damas "malditas", no momento em

que se constata a infração, o jogador faltoso recebe uma multa de 150 pontos negativos, correspondentes a 50 pontos de cada Dama já levada.

O jogo prossegue normalmente após a aplicação da multa, terminando a mão quando um dos jogadores ganhar a única Dama que resta.

Para deixar mais claro ainda esse aspecto das multas, vejamos em seguida mais dois exemplos:

1) Se na 1.ª mão (*não ganhar vazas*) o infrator é descoberto no decorrer da 8.ª vaza, será imposta a ele uma multa de 160 pontos — ou seja 20 pontos por cada uma das vazas já disputadas, tenham elas sido ganhas pelo infrator ou qualquer um dos outros jogadores.

2) Se na 2.ª mão (*não ganhar Copas*) o infrator é descoberto no decorrer da 10.ª vaza, ele será punido com uma multa de 20 pontos por cada carta de Copas que já tenha saído nesta mão, quer estejam elas nas vazas ganhas pelo infrator ou nas vazas vencidas pelos seus adversários.

**Atenção:** Muitas vezes não é possível determinar em que momento da mão ocorreu a infração e, portanto, torna-se difícil estabelecer a multa que deve ser paga pelo infrator. Nesse caso, serão computados contra este jogador *todos* os pontos negativos relativos à mão durante a qual ocorreu a fraude. Assim, se ela ocorreu na 1.ª mão (*não ganhar vazas*), a multa é de 260 pontos; se aconteceu na 2.ª mão (*não ganhar Copas*) é de 260 pontos; na 3.ª mão (*não ganhar Reis e Valetes*) é de 240 pontos; na 4.ª mão (*não ganhar Damas*) é de 200 pontos e na 5.ª mão (*não ganhar o Rei de Copas*) é de 160 pontos; e na 6.ª mão (*não ganhar as duas últimas vazas*) é de 180 pontos.

Se a "renúncia" ocorrer nas mãos positivas, o infrator será punido com a perda de todos os pontos positivos que tiver marcado até o momento em que se constata a infração.

Também na fase de disputa das mãos positivas se, durante o leilão, um jogador oferecer ao carteador um determinado número de vazas e, chegando ao fim da mão, ele não conseguir pagá-las, o jogador será descontado em 25 pontos por cada uma das vazas que não conseguir pagar.

Por sua vez, o carteador que lhe vendeu o direito de escolha do trunfo receberá 25 pontos por cada vaza que não conseguiu receber.

## Dicas gerais

O King é um jogo que exige um alto grau de atenção e raciocínio e, por isso, deve ser jogado em silêncio, para não perturbar a concentração dos jogadores.

Embora o fator sorte seja importante na distribuição das cartas, a observação, a análise das jogadas e a malícia na condução do jogo constituem elementos fundamentais para que você venha a se tornar um bom jogador de King. Isso, no entanto, depende de muita prática.

É importante que os jogadores disponham de tempo razoável para disputar uma partida de King. Mas, se houver necessidade, os jogadores podem convencionar previamente que o jogo terá apenas uma, duas, três ou quantas partidas quiserem.

Ao receber suas cartas, é aconselhável que o jogador arrume-as na mão, separando-as por naipe e intercalando naipes vermelhos e pretos, a fim de facilitar a identificação das cartas e o planejamento de suas jogadas e, ao mesmo tempo, evitar distrações que possam ser punidas com multas.

## Dicas para as mãos negativas

Na *1.ª mão (não ganhar vazas)*, o jogador que inicia a primeira vaza deve escolher para descarte uma carta do naipe do qual tiver o menor número de cartas, pois assim fazendo seu objetivo é o de ficar “baldado” o mais rapidamente possível nesse naipe. A vantagem de ficar “baldado” em um naipe é a de que, quando esse naipe estiver em jogo, o jogador pode livrar-se das cartas altas de outros naipes, reduzindo assim suas possibilidades de ganhar futuras vazas.

Exemplificando: supondo que um jogador tenha apenas duas cartas de Paus (um Rei e um 3) e que, em compensação, possua um naipe mais “longo” e perigoso (por exemplo, Ás, Dama, Valete, 10 e 9 de Espadas), a preocupação desse jogador deve ser a de se livrar, o quanto antes, das cartas de Paus para ficar “baldado” nesse naipe.

Dessa forma, quando algum outro jogador abrir uma vaza com Paus, ele poderá aproveitar para se desfazer das cartas altas de Espadas e, dessa maneira, diminuir as suas chances de ganhar vazas. Certamente ele ganhará a vaza quando jogar o Rei de Paus, por ser esta uma carta muito alta. Porém, em compensação, não ganhará a vaza ao jogar o 3 de Paus. E o que deve interessá-lo, acima de tudo, é ficar “baldado”, pois, não podendo acompanhar as demais rodadas de Paus,

o jogador irá aproveitá-las para livrar-se das cartas altas de outros naipes.

Na *2.ª mão (não ganhar Copas)*, a maior preocupação do jogador deve ser a de não ficar com todas — ou com a maior parte — as cartas de Copas no final da mão. Para evitar que isso aconteça (e acontece com muita frequência) é interessante que o jogador, quando estiver “baldado” no naipe que comanda a vaza, aproveite isso para descartar suas cartas de Copas, começando de preferência pelas mais altas.

A seguir, ele deve desfazer-se das cartas “secas” (as únicas que tenha em cada naipe) para poder ficar “baldado” em determinados naipes, de forma a poder continuar se livrando das cartas de Copas nas vazas comandadas pelos naipes em que estiver “baldado”.

O jogador deve sempre contar as cartas de Copas que já saíram nas vazas, a fim de poder controlar melhor tanto o seu jogo como o jogo de seus adversários. E ele deve livrar-se das Copas altas porque as Copas baixas oferecem menos perigo, uma vez que podem ser vencidas pelas primeiras.

Além disso, o jogador deve preocupar-se com as cartas altas de outros naipes que eventualmente possua, pois com elas ele poderá vir a ganhar vazas nas quais seus adversários descartem cartas de Copas.

Outro cuidado que o jogador deve tomar é com os naipes “longos” — ou seja, aqueles naipes em que ele tiver recebido mais de 4 cartas. Mesmo as cartas baixas de um naipe longo podem ser perigosas, especialmente se elas forem as únicas cartas daquele naipe que restarem no jogo e o jogador tiver que sair uma vaza.

O jogador que não consegue se livrar dessas cartas no decorrer do jogo corre o risco de ganhar as últimas vazas e, com elas, as Copas que forem descartadas por seus adversários. Isso porque, embora essas cartas sejam baixas, elas pertencem a um naipe em que os demais jogadores, provavelmente, estarão “baldados”. O que pode acontecer, então, é que o jogador ganhe com essas cartas todas as vazas restantes, pois não possui outro naipe para passar o jogo.

Na *3.ª mão (não ganhar Reis e Valetes)*, o jogador deve livrar-se o mais rapidamente possível das cartas altas, especialmente o Ás e a Dama, preocupando-se em aproveitar as oportunidades para descartá-los nos momentos em que não houver risco de ganhar Reis e Valetes com elas.

Da mesma forma que nas outras mãos, também nesta mão uma das preocupações básicas do jogador deve ser a de ficar “baldado” em um ou mais naipes, a fim de poder livrar-se das cartas incômodas (Rei, Valete, Ás e Dama) e, assim, não correr o risco de ganhar vazas.

Esse mesmo procedimento é válido para a 4.<sup>a</sup> mão (*não ganhar Damas*). Caso o jogador tenha o Ás e 3 ou 4 cartas inferiores à Dama, deve tentar desfazer-se delas a partir das mais baixas.

A 5.<sup>a</sup> mão (*não ganhar o Rei de Copas*) é uma das mais simples. E, por incrível que pareça, o jogador que recebe essa carta na distribuição fica em uma situação muito mais cômoda do que os outros, pois a qualquer momento ele pode descartar o Rei de Copas, aproveitando a oportunidade de estar “baldado” em determinado naipe.

Nesta mão, é importante que os jogadores se livrem o mais rápido possível das cartas altas para não terem que comandar o jogo pois, ao fazê-lo, correrão o risco de receber o Rei “maldito” em uma vaza.

Na 6.<sup>a</sup> mão (*não ganhar as duas últimas vazas*) os problemas são maiores. Logo nas primeiras vazas o jogador deve procurar livrar-se das cartas altas, pois nelas não tem importância nenhuma o fato de se comandar e ganhar as vazas.

Fazendo isso, o jogador fica com cartas baixas, preparando-se para, num determinado momento, descartar uma carta baixa e assim passar o jogo para outro jogador. Daí até o fim da mão, sua preocupação maior deve ser a de não ganhar nenhuma vaza, e a melhor forma de se conseguir isso é livrar-se das cartas altas no começo, ficando apenas com as cartas menores de cada naipe.

## Dicas para o leilão

Ao fazer suas ofertas no leilão, o jogador deve analisar muito bem as cartas que possui porque, no final da jogada, terá que pagar ao carteador o número de vazas que lhe ofereceu. Dessa maneira, se oferecer 3 vazas e fizer 5, o jogador ganhará os pontos correspondentes a apenas 2, já que as outras 3 devem ser pagas ao carteador que as vendeu no leilão.

Se, ao analisar suas cartas, um jogador tiver 4 vazas garantidas, ele não deve oferecer uma vaza ao carteador, porque este pode optar pelo sistema 4-3-3-3, o que vai dar exatamente na mesma coisa: se ele fizer 4 vazas

apenas com 3. Se essas 3 vazas podem ser ganhas pelo carteador sem que haja disputa, não há a menor necessidade do oferecimento.

Da mesma forma, o jogador que tiver possibilidade de fazer 5 vazas não deve oferecer mais do que 1 vaza ao carteador. Se oferecer duas ou mais, o resultado vai ser igual ou menor do que aquele que seria determinado pelo carteador no sistema 4-3-3-3.

Deve-se considerar ainda a hipótese de o carteador escolher por coincidência o mesmo naipe de trunfo que o jogador escolheria se comprasse o leilão. Nesse caso, aumentam as suas possibilidades de fazer vazas, tendo o jogador a chance de fazer até mais de 5 vazas.

Quando um dos jogadores tem muitas cartas do mesmo naipe, deve levar em conta que outro(s) jogador(es) pode(m) estar nas mesmas condições em outro naipe. Neste caso, convém comprar do carteador o direito de escolher o trunfo, pois, em caso contrário, o jogador arrisca-se a não fazer nenhuma vaza.

Se, por exemplo, ele tem uma mão muito boa de Ouros, poucas cartas de Paus e Copas e nenhuma carta de Espadas, é interessante lutar para vencer o leilão, pois se for vencedora a oferta de outro jogador muito forte em Espadas, ele terá poucas possibilidades de ganhar vazas.

Por outro lado, o carteador deve tomar cuidado redobrado quando recebe um naipe “longo”, dois naipes menores e um naipe “baldado”. Nesse caso, para o carteador só convém vender o direito da escolha do trunfo por um número muito grande de vazas — 6 ou 7, por exemplo — para compensar a perda que sofrerá se o trunfo escolhido for exatamente o naipe em que ele está “baldado”.

Se o carteador recebe um jogo bom, com possibilidades de fazer 4 ou 5 vazas, ele pode vender seus direitos de escolher o trunfo até por 2 vazas, totalizando 6 ou 7 vazas com as que já tem asseguradas.

Quando um jogador tem o Ás e o Rei de todos os naipes e um número razoável de cartas altas de todos os naipes, ele deve jogar “sem trunfo” — ou seja, a carta maior de uma mão “sem trunfo” será a carta mais alta do naipe em jogo. O direito de fazer tal declaração é também adquirido em leilão, da mesma forma que o direito de escolher o naipe de trunfo.

O jogador que tiver um número razoável



de cartas altas deve tentar ganhar o leilão para poder declarar “sem trunfo”.

## A gíria do King

Em geral, os jogos de cartas têm um vocabulário especial, que só é dominado com a prática. No King existem diversos termos específicos para designar certos tipos de cartas ou de situações de jogo, os quais damos em seguida com os seus respectivos significados.

**Cortar:** é o ato de jogar uma carta de trunfo quando o jogador não tem nenhuma carta do naipe em jogo.

**Recortar:** é o ato de cortar um trunfo com outro trunfo de maior valor.

**Carta seca:** é o nome dado à única carta de um determinado naipe que o jogador recebe na distribuição.

**Queimar:** é o que acontece quando uma das cartas ficar com a face voltada para cima no momento da distribuição.

**Mico:** é a 13.<sup>a</sup> carta de um naipe, que sobra na mão de um dos jogadores depois que todas as outras 12 cartas do mesmo naipe já foram descartadas.

**Servir um naipe:** descartar uma carta do mesmo naipe que comandou a vaza anterior.

**Casal:** Ás e Rei do mesmo naipe, recebidos na distribuição das cartas.

**Destrunfar:** jogar um trunfo, obrigando os outros jogadores a fazerem o mesmo.

---

# NAPOLEÃO

**E**ste jogo, mais conhecido como *Nap*, alcançou grande popularidade na Inglaterra no século XIX. Da mesma forma que o King, é um jogo da família de trunfos, baseado no sistema de vazas. Jogado com um baralho normal de 52 cartas, dele podem participar de 2 a 6 pessoas. O valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9 etc., até o 2.

O carteador, escolhido por sorteio, é quem tira a *menor* carta. Ele distribui 5 cartas para cada jogador, uma de cada vez e em sentido horário — isto é, do carteador para o primeiro jogador à sua esquerda. Como é também nesse sentido que se desenvolve o jogo, o próximo carteador será o jogador à esquerda daquele que foi o primeiro carteador, e assim por diante.

Distribuídas as cartas, os jogadores analisam seu jogo e dão início ao *leilão* (começando pelo primeiro jogador à esquerda do carteador), no qual cada jogador declara quantas vazas pretende ganhar. A declaração de um jogador deve ser sempre maior que a feita pelo jogador anterior. Em caso contrário, deve-se dizer “passo”. O jogador que fizer a declaração mais alta será o *declarante*, e a ele caberá indicar, no final do leilão, qual o naipe escolhido como trunfo.

**Atenção:** Quando fazem suas declarações, na fase de leilão, os jogadores não indicam o naipe do trunfo que escolherão. Isso só deve ser feito *pelo declarante*, depois de terminado o leilão.

Se todos os jogadores “passarem”, o declarante será o carteador, que nesse caso poderá fazer a declaração mínima de 1 vaza. A maior declaração possível é o *Nap* — ou seja, 5 vazas. O objetivo do jogo, para o *declarante*, é ganhar o número de vazas que declarou, enquanto para os demais jogadores o objetivo é, exatamente, impedir que o declarante cumpra sua declaração. Portanto, os outros jogadores sempre se unem para jogar contra o declarante.

O declarante inicia a primeira vaza descartando uma carta qualquer, e os demais jogadores, em sua vez, deverão “seguir o naipe” — isto é, descartar uma carta do mesmo naipe que a jogada pelo declarante. Se algum jogador não tiver nenhuma carta para seguir o naipe, ele pode descartar uma carta de qualquer naipe, inclusive do naipe de trunfo, fazendo o que se chama de “cortar com trunfo”, pois as cartas de trunfo vencem qualquer carta de outro naipe.

As vazas são vencidas pela carta mais alta do naipe em jogo ou, então, pelo trunfo mais alto. O ganhador de uma vaza inicia a vaza seguinte.

No momento em que o declarante ganha o número de vazas que havia prometido — ou, então, quando os outros jogadores ganham um número de vazas que impossibilitam o cumprimento da declaração —, a mão é interrompida, recolhendo-se as cartas e dando-se início a uma outra mão, com uma nova distribuição de cartas.

## Contagem dos pontos

Se o declarante cumprir sua declaração, ganhando todas as vazas que prometeu, ele ganha um número de pontos igual ao das vazas que venceu. Quando se usam fichas, o declarante vencedor recebe de cada adversário um número de fichas igual ao número de vazas que ganhou.

Se o declarante não cumpriu sua declaração, cada jogador ganha um número de pontos igual ao das vazas que o declarante prometera ganhar. Ou, então, cada um deles recebe do declarante tantas fichas quantas forem as vazas que ele prometera ganhar.

Quando o declarante consegue cumprir uma declaração de *Nap* (5 vazas), ele ganha 10 pontos (ou fichas). Mas, se uma declaração de *Nap* não é cumprida, cada um dos adversários do declarante ganha então 5 pontos (ou fichas).

## Penalidades

Quando a mão é interrompida antes que se disputem as 5 vazas, costuma-se abrir na mesa as cartas que ainda estão em poder dos jogadores, para se fazer uma “fiscalização” das vazas que forem jogadas. Se, nesse momento, for constatado que algum jogador desobedeceu a regra de “seguir o naipe” — ou seja, um jogador “cortou com trunfo”, quando ainda tinha uma carta do naipe em jogo — faz-se o seguinte: se o erro for do declarante, procede-se como se ele não tivesse cumprido sua declaração; se o erro for de outro jogador, procede-se como se o declarante tivesse cumprido sua declaração, sendo que, no caso de estar jogando com fichas, o número total de fichas que o declarante tem direito de receber deve ser pago pelo infrator — e não por cada um dos outros jogadores.



## SKAT

**O** Skat surgiu na Alemanha no início do século XIX. A primeira menção escrita que se conhece a respeito deste jogo foi feita na obra *Osterlander Blattern*, em 1818. Mas, suas regras foram codificadas somente em 7 de agosto de 1896, em um congresso realizado na cidade de Altenburg, ao qual compareceram mais de mil jogadores. A partir de então o Skat difundiu-se por toda a Europa e chegou à América, sendo atualmente considerado um dos mais engenhosos jogos de cartas já inventados.

Como se trata de um jogo bastante complexo, apresentamos aqui uma variante simplificada, conhecida como *Skat Pirata*, que é muito popular nos Estados Unidos e em outros países.

## O jogo

O Skat é um jogo para 3 pessoas, mas, eventualmente, dele podem participar 4 jogadores, caso em que o carteador apenas distribui as cartas, não participando da *mão* em disputa.

O jogo desenvolve-se no sentido anti-horário, e o primeiro jogador à direita do carteador é chamado de *líder* ou *mão-de-abertura* (*Vorhand*); o segundo, de *mão-média* (*Mittehand*) e o último jogador a receber cartas, de *mão-final* (*Hinterhand*). Havendo somente 3 jogadores, o *mão-final* é o próprio carteador.

O Skat é jogado com um baralho de 32 cartas, retirando-se de um baralho normal todos os 2, 3, 4, 5 e 6. Portanto, só entram em jogo as cartas do 7 ao Ás. Para a maioria das “declarações” que são feitas antes de se iniciar o jogo propriamente dito (como veremos mais adiante), são necessários trunfos — isto é, cartas ou naipes, previamente determinados, que têm um valor maior que as outras cartas ou naipes.

No Skat, os trunfos mais altos são sempre os *quatro Valetes* — chamados de “matadores” — na seguinte ordem de valor decrescente, de acordo com seus naipes: Paus, Espadas, Copas e Ouros. Além dessas 4 cartas também todas as cartas de um naipe podem ser escolhidas como trunfo. Se assim acontecer, as cartas do naipe escolhido obedecerão à seguinte ordem decrescente de valor: Ás, 10, Rei, Dama, 9, 8 e 7 (no Skat o 10 vale mais que o Rei). Se, por exemplo, Copas for escolhido como trunfo, a ordem decrescente de valor dos trunfos será a seguinte: Valete de Paus, Valete de Espadas, Valete de Copas, Valete de Ouros, Ás de Copas, 10 de Copas, Rei de Copas, Dama de Copas, 9 de Copas, 8 de Copas e 7 de Copas. Quando o jogo é jogado com algum naipe-trunfo, as cartas dos demais naipes que não são trunfos também obedecem à seguinte ordem decrescente de valor: Ás, 10, Rei, Dama, 9, 8 e 7.

Mas, quando o jogo é disputado *sem trunfo* — e somente nesse caso —, o valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8 e 7 — ou seja, a ordem de valor adotada na maioria dos jogos de cartas.

No Skat, cada jogador tem dois objetivos básicos: 1) fazer uma “declaração” vencedora, que lhe assegure o direito de escolher o tipo de jogo que será disputado naquela *mão* (isso inclui decidir se vai ou não haver trun-

fos e, se houver, quais serão esses trunfos); 2) realizar com sucesso o tipo de jogo por ele escolhido.

## Desenvolvimento do jogo

Para se escolher o primeiro carteador, procede-se da maneira habitual — ou seja, cada jogador tira uma carta do baralho, e aquele que tirar a carta mais alta será o carteador da primeira *mão*. Em cada *mão*, o carteador será sempre o jogador que estiver à direita do carteador da *mão* anterior.

Cada jogador recebe 10 cartas, cuja distribuição é feita do carteador para os jogadores que estão à sua direita, da seguinte forma: o carteador distribui inicialmente 3 cartas para cada jogador, todas fechadas (isto é, com suas faces para baixo) e, em seguida, ele coloca 2 cartas também fechadas no centro da mesa (chamadas *skat*), dando a seguir mais 4 cartas fechadas para cada jogador e, depois, mais 3, também fechadas. Distribuídas todas as cartas, o jogador fica com 10, e o *skat* com 2.

## Declarações

Tendo recebido suas cartas, os jogadores as analisam e, em seguida, inicia-se a fase das declarações. O jogador que fizer a declaração mais alta ganha o direito de escolher o jogo. Ele então tentará cumprir sua declaração, enquanto os outros dois jogadores tentarão impedi-lo.

Em sua declaração, o jogador estabelece o número de pontos que poderá fazer se ganhar o direito de escolher o tipo de jogo que será disputado.

A declaração mínima permitida é de 18 pontos, e as declarações mais altas são geralmente em torno de 100 pontos. É comum subir as declarações de 2 em 2 pontos, embora o jogador possa subir uma declaração quantos pontos quiser.

**Atenção:** Na declaração o jogador não diz o tipo de jogo que pretende escolher, mas somente o número de pontos que pretende ganhar se for ele a escolher o jogo.

Comentaremos mais adiante, com maiores detalhes, o mecanismo das declarações. Mas, apenas para dar uma idéia geral do jogo, podemos adiantar que o Skat é um jogo de vazas, em que as cartas têm determinados valores.

Portanto, em sua declaração o jogador — com base nas cartas que recebeu — procura fazer uma idéia aproximada de quantas vazas ele vai conseguir ganhar e, também, das

cartas que vai conseguir pegar nessas vazas, tendo, desse modo, uma estimativa de quantos pontos conseguirá fazer. Portanto, a declaração é sempre um cálculo aproximado do número de pontos.

**Atenção:** Mais adiante veremos quais são as cartas que têm valor no Skat e o valor de cada uma delas.

O *líder* (também chamado de *mão-de-abertura*) tem teoricamente o privilégio de escolher o tipo de jogo a ser disputado, a menos que outro jogador faça uma declaração que o *líder* não possa igualar. Portanto, no início do jogo o *líder* não precisa declarar nada, e o primeiro jogador a fazer sua declaração é o *mão-média*. Este pode fazer uma declaração mínima de 18 pontos ou, então, "passar".

Se ele "passar", o privilégio continua com o *líder*, mas se o *mão-média* fizer uma declaração, o *líder* poderá igualá-la dizendo "sim" ou "fíco" e, assim, conservando o privilégio de escolher o tipo de jogo a ser disputado naquela *mão*. Isso significa que, para fazer uma declaração vencedora, o *mão-média* tem que ir subindo sua declaração até atingir um número de pontos que o *líder* não se propõe a igualar.

Quando se decide a declaração vencedora entre o *líder* e o *mão-média*, se o *mão-final* desejar disputar o direito de escolher o tipo de jogo, ele terá de fazer declarações superiores às do *líder* ou do *mão-média*, dependendo de quem foi a declaração vencedora. Se o *mão-final* disputa com o *mão-média*, este último terá o direito de igualar a declaração do adversário — como teve antes o *líder* — dizendo "sim" ou "fíco" e, dessa forma, mantendo o direito de escolher o tipo de jogo. Se o *mão-final* disputar com o *líder*, este último continuará a ter o privilégio de igualar a declaração do adversário e, assim, de poder escolher o tipo de jogo.

Se o *mão-média* e o *mão-final* "passarem", não fazendo declarações, o *líder* também pode optar entre fazer uma declaração ou "passar". Se todos os jogadores "passarem", a *mão* é anulada e distribuem-se novamente as cartas, o que deve ser feito pelo mesmo carteador da *mão* anulada.

**Atenção:** O jogador que "passa" uma vez não poderá mais fazer declarações.

O jogador que conquista o direito de escolher o tipo de jogo a ser disputado é chamado de *declarante*, e os outros dois jogadores jogam contra ele, tentando impedi-lo de cumprir sua declaração.

## O skat

O declarante, antes de escolher o tipo de jogo, começa por decidir se pega ou não as duas cartas que formam o *skat*. Se ele resolve pegá-las, deve então descartar duas cartas quaisquer das que tem em sua mão. O jogador descarta estas duas cartas depois de ter visto as cartas do *skat*, e elas podem ser tanto cartas que tinha na mão como até mesmo as duas cartas que já estavam no *skat*. Essas cartas são colocadas fechadas no lugar do *skat*.

Se o declarante decide não pegar o *skat* — o que é chamado de *Handspiel* ("mão-de-jogo"), o *skat* é colocado de lado até o final da *mão* em disputa. Na contagem final dos pontos, essas duas cartas do *skat* ficarão com algum dos jogadores e, mais adiante, veremos como isso é decidido.

Se o declarante decide pegar o *skat*, isso limita sua escolha do tipo de jogo que será disputado pois, para escolher determinados jogos, não se pode usar o *skat*.

## A escolha dos jogos

A partir de suas cartas, o declarante escolhe qual será o tipo de jogo disputado naquela *mão*, podendo escolher entre os seguintes jogos: *Naipes*, *Grand*, *Nulo Simples*, *Nulo Aberto* e *Rejeitado*.

**Atenção:** O declarante que usar o *skat* poderá optar apenas entre os jogos *Naipes* e *Grand*, pois não lhe é permitido escolher *Nulo Simples*, *Nulo Aberto* ou *Rejeitado*.

Para cumprir sua declaração, o jogador deve realizar com sucesso o jogo que escolheu e, além disso, fazer um total de pontos (com as cartas ganhas nas vazas) que iguale ou exceda o número de pontos de sua declaração.

A seguir, explicamos como se deve proceder depois de escolhido o tipo de jogo.

**Naipes:** se o declarante escolher este jogo, ele indica um dos quatro naipes como trunfo, e todas as cartas desse naipe tornam-se trunfos, juntamente com os "matadores" (isto é, os Valetes dos 4 naipes). O objetivo do declarante é, então, fazer no mínimo *61 pontos* com as cartas das vazas que ele ganhar durante a disputa da *mão*.

**Grand:** nesse tipo de jogo, somente os "matadores" são trunfos, e o declarante também deve fazer no mínimo *61 pontos* com as cartas ganhas nas vazas.

**Nulo Simples:** nesse tipo de jogo não existem trunfos, e o declarante tem de *perder todas as vazas*. Como já vimos antes, nesse ti-

po de jogo o valor em ordem decrescente é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8 e 7.

**Nulo Aberto:** nesse tipo de jogo não existe trunfo, e o declarante, além de ter por objetivo *perder todas as vazas* (como no Nulo Simples), tem de colocar as suas cartas abertas na mesa antes de se iniciar o jogo. No Nulo Aberto, o valor das cartas é o mesmo que no Nulo Simples.

**Rejeitado:** esse jogo só pode ser escolhido pelo *líder*, mas este só poderá escolhê-lo se o *mão-média* e o *mão-final* tiverem “passado”. Nesse caso, o *líder* não precisa fazer uma declaração com número de pontos, bastando apenas dizer “rejeitado”. Nesse tipo de jogo, somente os “matadores” são trunfos, e o objetivo de cada jogador é fazer o mínimo de pontos possível com as cartas ganhas nas vazas.

### Opções para os jogos de “Naipes” e “Grand”

Ao escolher os jogos *Naipes* ou *Grand*, o declarante pode optar ainda por 3 diferentes formas de disputá-los, o que aumentará o valor de seu jogo (como veremos mais adiante no item **Multiplicadores**). Essas formas são as seguintes:

— **Aberto:** se o declarante optou por *Handspiel* (não pegar o *skat*) e escolher *Naipes* ou *Grand*, ele pode declarar *Aberto*. Nesse caso, ele deve abrir todas as suas cartas na mesa, antes de iniciar o jogo.

Se o declarante escolheu *Naipes* ou *Grand*, ele pode, antes de iniciar a disputa da *mão*, declarar:

— **Schneider:** isto é, ele se propõe a fazer um mínimo de *91 pontos* com as cartas ganhas nas vazas; ou, então,

— **Schwarz:** isto é, ele se propõe a ganhar, na disputa da *mão*, todas as cartas que valem pontos, fazendo um total de *120 pontos*. Se o declarante não declarar *Schneider* ou *Schwarz*, seu compromisso continuará sendo o de fazer, no mínimo, *61 pontos* com as cartas ganhas nas vazas.

### O valor das cartas

As cartas ganhas nas vazas têm os seguintes valores:

- cada Ás vale 11 pontos
- cada 10 vale 10 pontos
- cada Rei vale 4 pontos
- cada Dama vale 3 pontos
- cada Valete vale 2 pontos

84 As demais cartas não têm nenhum valor.

### O sistema de jogo

O *Skat* é um jogo baseado no sistema de vazas — ou seja, cada jogador, em sua vez, descarta uma carta, vencendo a vaza quem descartar a carta de maior valor. A primeira vaza é iniciada pelo *líder*, que deve descartar uma carta qualquer, seguindo-se a ele o *mão-média* e o *mão-final*. As vazas seguintes devem ser iniciadas pelo jogador que tiver ganhado a vaza anterior.

Uma vez descartada a primeira carta, os outros jogadores têm que seguir o naipe (isto é, têm que jogar uma carta do mesmo naipe) da carta que abriu a vaza, chamado de “naipe em jogo”.

Se não tiverem cartas do naipe em jogo, os demais jogadores podem descartar uma carta de qualquer outro naipe. Se for descartado um trunfo, este valerá mais que qualquer carta do naipe em jogo; mas se for jogada uma carta que não segue o naipe e não é trunfo, esta não valerá absolutamente nada. O trunfo mais alto jogado, ou a carta mais alta do naipe descartado (se não forem jogadas cartas de trunfo), vence a vaza.

**Atenção:** Os “matadores” (Valetes dos 4 naipes) são trunfos e não devem ser considerados pelo seu naipe. Assim, se uma vaza for aberta com um “matador” (de qualquer naipe), o naipe em jogo não é o naipe de trunfo. Nesse caso, os demais jogadores podem descartar um outro “matador” ou qualquer carta de trunfo.

### Os pontos do skat

Após a última vaza ter sido jogada (isto é, depois que os jogadores tiverem descartado todas as suas cartas), os pontos do *skat* são decididos da seguinte forma:

1) se o jogo disputado tiver sido *Naipes* ou *Grand*, os pontos do *skat* pertencem ao declarante;

2) se o jogo disputado tiver sido o *Rejeitado*, os pontos do *skat* vão para o jogador que tiver ganhado a última vaza;

3) nos jogos *Nulo Simples* e *Nulo Aberto* os pontos do *skat* não são contados para nenhum jogador.

### Cumprindo o jogo e a declaração

Exceto no caso do *Rejeitado* (que veremos mais adiante), o declarante cumpre o jogo que escolheu quando consegue:

— fazer *61 pontos* (no caso de ter declarado *Grand* ou *Naipes*) com as cartas ganhas nas vazas;

— *91 pontos* se declarou *Schneider*;

— fazer *120 pontos*, no caso de ter declarado *Schwarz*; ou

— não ganhar *nenhuma vaza*, no caso de ter declarado *Nulo* (*Simples* ou *Aberto*).

**Atenção:** Os pontos obtidos com o cumprimento do jogo escolhido não são os pontos finais que o declarante tem de fazer para cumprir sua declaração. Esses pontos servem apenas para verificar se o declarante conseguiu ou não cumprir o jogo escolhido.

Tendo o declarante cumprido o jogo que escolheu, passa-se a uma segunda etapa da contagem de seus pontos, para determinar se o declarante cumpriu sua declaração — isto é, se fez um total de pontos igual ou superior ao número de pontos que ele se propôs a fazer em sua declaração.

## Valores dos jogos

1. **Nulos** — esses jogos têm valor fixo: *23 pontos* por um *Nulo Simples* e *46 pontos* por um *Nulo Aberto*. Se o declarante tiver cumprido esses jogos, ele marcará os pontos a eles correspondentes na contagem final dos pontos.

2. **Grand** — o valor base desse jogo é de *20 pontos*.

3. **Naipes** — os valores bases para os jogos de naipes são os seguintes:

- Ouros: 9 pontos
- Copas: 10 pontos
- Espadas: 11 pontos
- Paus: 12 pontos

## Multiplicadores

Para calcular seu total final de pontos, a fim de saber se cumpriu ou não sua declaração, o declarante multiplica o valor base do jogo que cumpriu pela soma de todos os multiplicadores a que tiver direito. Os multiplicadores são os seguintes:

1) por ter cumprido o jogo que escolheu — *1 multiplicador*;

2) por ter “matadores” — o multiplicador varia (como veremos mais adiante), mas é de *no mínimo 1* e de *no máximo 4*;

3) por escolher *Handspiel*, jogando sem *skat* — *1 multiplicador*;

4) por fazer *Schneider* ou *Schwarz* — o multiplicador varia (como veremos mais adiante), mas é de *no mínimo 1* e de *no máximo 5*;

5) por jogar *Aberto* (com todas as cartas na mesa à vista dos adversários) — *1 multiplicador*.

O declarante soma todos os multiplicado-

res a que tiver direito, e o total variará entre 2 e 12.

Feito isso, ele multiplicará o valor base do jogo por ele escolhido — e cumprido — pelo número total de multiplicadores. O total de pontos obtidos terá que ser igual ao número de pontos de sua declaração ou maior do que ele para que o declarante cumpra sua declaração.

Por exemplo: o jogador fez a declaração vencedora, declarando que faria 28 pontos e escolheu jogar *Naipes*, sendo Copas o trunfo. Se ele ganhar cartas no valor de 61 pontos, terá conseguido cumprir seu jogo.

O cálculo do número de pontos que ele ganha é o seguinte: o valor base do jogo em Copas é 10 pontos e ele ganha 1 multiplicador por ter feito o jogo, mais 2 multiplicadores, suponhamos, obtidos pelos “matadores” (que explicaremos a seguir). Ele obteve, então, 3 multiplicadores. Multiplicando-se por 3 o valor base do jogo, que é 10, tem-se *30 pontos*, total superior aos pontos da declaração. Portanto, o jogador cumpriu sua declaração, e marca *30 pontos*. Os demais jogadores nada marcam.

Dessa forma, como já dissemos antes, são dois os objetivos que o declarante terá que cumprir:

1) ele terá que realizar o jogo que escolheu — isto é, fazer *61 pontos*, no caso de *Naipes* ou *Grand*; *91 pontos* se declarou *Schneider*; *120 pontos* se declarou *Schwarz*; e não ganhar *nenhuma vaza* se declarou *Nulo*;

2) o número de pontos de sua declaração nunca poderá ser maior do que o número de pontos do valor do seu jogo vezes a soma total dos multiplicadores a que ele tiver direito.

O declarante será considerado vencedor da *mão* se — e somente se — ele cumprir essas *duas exigências*.

## Os “matadores”

Os Valetes dos quatro naipes são trunfos e chamados de “matadores”. Como já vimos, os “matadores” têm uma seqüência de valores que é: Paus, Espadas, Copas e Ouros. Portanto, o trunfo mais alto do jogo é o Valete de Paus, seguido do Valete de Espadas, do de Copas e do de Ouros.

Diz-se que o declarante está *com* ou *sem* “matadores”, dependendo de ele estar “com” ou “sem” o Valete de Paus, como explicamos a seguir.

Se o declarante estiver com o Valete de Paus e o Valete de Espadas, ele está *com* 85

*dois* (o de Paus mais o que se segue na seqüência, que é o de Espadas). Se ele estiver com o Valete de Paus e o Valete de Copas, ele está *com um* (os Valetes são levados em conta somente quando o declarante os possui em ordem decrescente de valor dos naipes e, neste caso, falta o Valete de Espadas). Se o declarante estiver com o Valete de Paus, o Valete de Copas e o Valete de Ouros, ele está *com um*, porque a seqüência está quebrada, faltando o Valete de Espadas. Se o jogador estiver com o Valete de Paus, o Valete de Espadas e o Valete de Ouros, ele está *com dois*, porque falta o de Copas, que quebra a seqüência (não se contando, portanto, o Valete de Ouros).

Por outro lado, se o jogador estiver "sem" o Valete de Paus, diz-se que ele está *sem*. Nesse caso, conta-se o número de Valetes que faltam a partir do Valete mais alto. Ou seja, se o jogador só tiver o Valete de Espadas, diz-se que ele está *sem um*, porque acima do Valete de Espadas falta o de Paus. Se o declarante estiver com os Valetes de Copas e de Ouros, diz-se que ele está *sem dois*; se ele estiver com os Valetes de Espadas, de Copas e de Ouros, diz-se que ele está *sem um*; se ele estiver somente com o Valete de Ouros, diz-se que ele está *sem três*.

Quer dizer, o que determina estar *com* ou *sem* é a posse do Valete de Paus; e a quantidade de "matadores" que ele tem depende da seqüência estar ou não quebrada. Enfim, a quantidade de multiplicadores que ele terá para os "matadores" depende do número de quantos *sem* ou *com* ele tiver.

Vejamos a seguir dois exemplos:

1) o declarante está *com três* "matadores", pois ele não tem o Valete de Ouros, quebrando a seqüência, e o multiplicador para os "matadores" é *três*; 2) o declarante está *sem dois* "matadores" (ele não está com os Valetes de Paus e Espadas), e o multiplicador para os "matadores" é *dois*.

Portanto, estar *com dois* ou *sem dois*, por exemplo, dá no mesmo no que diz respeito aos multiplicadores para os "matadores", que, em ambos os casos, serão *dois*.

## Multiplicadores para Schneider e Schwarz

O declarante terá direito a multiplicadores para *Schneider* e *Schwarz* da seguinte forma:

a) *Schneider* feito mas não declarado: 1 multiplicador;

b) *Schwarz* feito mas não declarado: 2 multiplicadores;

c) *Schneider* declarado e feito: 3 multiplicadores;

d) *Schneider* declarado, mas o declarante faz *Schwarz*: 4 multiplicadores;

e) *Schwarz* declarado e feito: 5 multiplicadores.

## Marcação dos pontos

Com exceção apenas do *Rejeitado* (que será comentado mais adiante, em separado), a marcação dos pontos é feita da seguinte forma:

— Se o declarante cumprir sua declaração, ele marca os pontos correspondentes ao valor base do jogo que escolheu vezes o total de multiplicadores a que eventualmente tiver direito.

— Se o declarante não conseguir cumprir sua declaração, a ele serão atribuídos pontos negativos que deverão ser anotados da seguinte maneira:

a) se o jogo que ele escolheu foi *Naipes* ou *Grand*, ele marcará negativamente o valor de sua declaração se ele jogou em *Handspiel* (isto é, se não utilizou as cartas do *skat*); e marcará em *dobro* o número de pontos negativos de sua declaração se tiver usado as cartas do *skat*;

b) em *Nulos*, ele perde o valor do jogo declarado: ou seja, marca 23 pontos negativos se pediu *Nulo Simples* e 46 pontos se pediu *Nulo Aberto*.

## Rejeitado

Como vimos anteriormente, nesse tipo de jogo não existe declaração e, portanto, nem declarante. O jogador que fizer menos pontos com as cartas ganhas nas vazas marca 10 pontos positivos. Entretanto, se ele não ganhou nenhuma vaza, marca 20 pontos; se dois jogadores não ganharam nenhuma vaza, o terceiro (que ganhou todas) marca 30 pontos negativos e os outros dois não marcam pontos; e, finalmente, se os três jogadores empatam com 40 pontos cada um, o líder marca 10 pontos positivos, por ter escolhido o jogo.

Os pontos serão marcados em uma folha de papel e somados no final do jogo. Geralmente se estabelece previamente um determinado número de pontos por partida; e o primeiro jogador a atingir esse limite é declarado vencedor.

Atenção: Durante o jogo, o jogador deve ir colocando as vazas que ganha à sua frente, fechadas e sem misturá-las com as cartas que tem na mão.



**TABELA DE VALORES DAS CARTAS**  
(para efeito de contagem de pontos)

Ás	11 pontos
10	10 pontos
Rei	4 pontos
Dama	3 pontos
Valete	2 pontos
9, 8 e 7	não valem nada

**TABELA DE MULTIPLICADORES**

por fazer o jogo que declarou	1 multiplicador
"com" 1 ou "sem" 1	1 multiplicador
"com" 2 ou "sem" 2	2 multiplicadores
"com" 3 ou "sem" 3	3 multiplicadores
"com" 4 ou "sem" 4	4 multiplicadores
por jogar sem as cartas do Skat ( <i>handspiel</i> )	1 multiplicador
por jogar aberto	1 multiplicador
<i>schneider</i> feito mas não declarado	1 multiplicador
<i>schwarz</i> feito mas não declarado	2 multiplicadores
<i>schneider</i> declarado e feito	3 multiplicadores
declarou <i>schneider</i> mas fez <i>schwarz</i>	4 multiplicadores
<i>schwarz</i> declarado e feito	5 multiplicadores

**TABELA PARA CONTAGEM DE PONTOS**

JOGOS QUE O DECLARANTE PODE ESCOLHER	PONTOS EM CARTAS QUE O JOGADOR TEM QUE FAZER	VALOR DO JOGO	TRUNFOS USADOS NO JOGO	PENALIDADES EM PONTOS PARA DECLARAÇÕES NÃO-CUMPRIDAS
NAIPES (schneider   schwarz)	61 (91   120)	<p>♦ 9 pontos</p> <p>♥ 10 pontos (vezes o número de multiplicadores)</p> <p>♠ 11 pontos</p> <p>♣ 12 pontos</p>	os Matadores mais um naipe escolhido como trunfo	o jogador marca negativamente o valor de sua declaração. Se tiver usado as cartas do Skat, marca em dobro a penalidade
GRAND (schneider   schwarz)	61 (91   120)	20 pontos (vezes o número de multiplicadores)	só os Matadores	o jogador marca negativamente o valor de sua declaração. Se tiver usado as cartas do Skat, marca em dobro a penalidade
NULO SIMPLES	nenhuma vaza	23 pontos (sem multiplicadores)	sem trunfos	- 23 pontos
NULO ABERTO	nenhuma vaza	46 pontos (sem multiplicadores)	sem trunfos	- 46 pontos
REJEITADO	o mínimo de pontos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menor pontuação: 10 pontos</li> <li>- nenhuma vaza: 20 pontos</li> <li>- todas as vazas: - 30 pontos</li> <li>- em caso de empate: 10 pontos para o mão-de-abertura (sem multiplicadores)</li> </ul>	só os Matadores	—

# DEZ FAMÍLIAS

**O**s adultos raramente jogam cartas com as crianças. Frequentemente desculpa-se com a afirmativa de que só conhecem jogos difíceis, inacessíveis aos “pequenos jogadores”. Essa justificativa, porém, não é das mais válidas, pois existem jogos de cartas, como o Dez Famílias, que são ingênuos e divertidos e muito próprios para o lazer conjunto de adultos e crianças. Além disso, porém, jogos como esses permitem que as crianças possam aprender, de forma simples e agradável, os mecanismos e encantos dos jogos de cartas.

## O jogo

Dez Famílias é um jogo para um mínimo de 3 e um máximo de 10 jogadores, no qual se utiliza um baralho especial de 40 cartas, divididas em 10 famílias de animais. Cada uma dessas famílias tem 4 membros, representados em 4 cartas diferentes, sendo um casal de animais adultos e seus dois filhotes. O objetivo do jogo é formar o maior número possível de famílias completas.

Inicialmente sorteia-se o carteador, que será encarregado da primeira distribuição de cartas, podendo-se combinar que tal função caberá a quem tirar do baralho uma determinada carta: o leão, o elefante etc. Na 2.<sup>a</sup> rodada, o carteador será substituído pelo 1.<sup>o</sup>

jogador à esquerda do 1.<sup>o</sup> carteador, e assim por diante.

A distribuição das cartas e o próprio jogo seguem o sentido horário — isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda. Após a distribuição de todas as cartas, uma de cada vez para cada pessoa, os jogadores devem analisar as suas cartas, juntando-as em famílias, sem que o adversário as veja.

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que pode pedir a qualquer jogador uma determinada carta — por exemplo, a leoa, o leãozinho, ou o macaco. Mas ele só pode pedir uma determinada carta se tiver pelo menos uma outra carta daquela família. Se o jogador a quem a carta foi pedida tiver aquela carta, ele a entregará ao jogador que fez o pedido. Este continuará a fazer novos pedidos, até que erre um pedido, isto é, até que peça uma determinada carta a um jogador que não a tenha. Então, será este jogador que passará a pedir cartas.

Quando um jogador conseguir reunir todos os membros de uma família, deverá colocar as 4 cartas ao seu lado, fechadas — isto é, com as figuras para baixo. O jogo continua até que todas as famílias tenham sido completadas pelos jogadores. Será vitorioso o jogador que reunir o maior número de famílias completas.

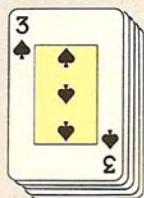
# CRAPÔ



**U** Crapô é um jogo de paciência para 2 pessoas. Conhecido em alguns países da Europa e nos Estados Unidos como *Russian Bank*, tornou-se popular no Brasil como Crapô, uma forma aportuguesada do francês *Crapaud*, que significa *sapo*. Talvez esse nome se deva ao fato de que, no jogo, as cartas saltam de um ponto para o outro.

# JOGADOR A

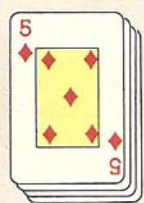
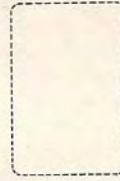
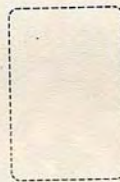
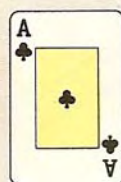
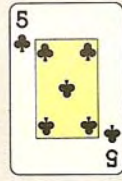
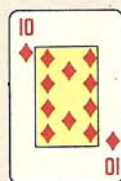
PILHA DO CRAPÔ



PILHA DE ESTOQUE



PILHA DE DESCARTE



PILHA DE DESCARTE

PILHA DE ESTOQUE

PILHA DO CRAPÔ

# JOGADOR B

COLUNA LATERAL

PILHAS  
CENTRAIS  
RESERVADAS  
AOS ASES

COLUNA LATERAL

## Preliminares

No Crapô, os dois jogadores sentam em frente um do outro, e cada um deles joga com um baralho normal de 52 cartas, do qual são retirados os Curingas. O Rei é a carta mais alta do jogo, seguindo-se, em ordem decrescente de valor, a Dama, o Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e o Ás.

Cada jogador embaralha suas próprias cartas e oferece o baralho para o adversário cortar. A seguir, cada um dos jogadores coloca *quatro* cartas *abertas* sobre a mesa, à sua esquerda e alinhadas em sentido vertical, formando duas colunas laterais e paralelas entre si. Essas duas colunas devem ficar separadas por um espaço razoável, onde vão ficar as *pilhas dos Ases*, que são 8 ao todo.

Após terem aberto essas quatro cartas, cada um dos jogadores separa as 13 cartas de cima do seu respectivo baralho e forma uma pilha com elas. Essas cartas devem ficar com a face voltada para baixo, *menos a última*, que deverá ficar aberta sobre a pilha. Esse monte de 13 cartas é chamado de *pilha do crapô*.

As cartas que restaram no baralho de cada um dos jogadores devem formar um novo monte ao lado da *pilha do crapô* de cada um deles, constituindo a chamada *pilha de estoque*.

O objetivo de cada um dos jogadores é livrar-se o mais rapidamente possível de todas as suas cartas ou do maior número delas, recorrendo para isso a todas as manobras permitidas pelas regras do jogo.

Para a melhor compreensão do esquema de distribuição das cartas na mesa, em uma partida de Crapô, observe o quadro que damos na *Figura 1*, à esquerda.

O jogador A tem à sua direita a sua *pilha do crapô*. Observe que a carta de cima (um 3 de Espadas) está aberta, enquanto as 12 cartas seguintes, embaixo dela, estão com suas faces viradas para baixo. Ao lado da *pilha do crapô* fica a *pilha de estoque*. Observe que nesse monte todas as cartas estão fechadas.

Do lado esquerdo da *pilha de estoque* existe um espaço reservado para as cartas descartadas da *pilha de estoque*. Essa nova pilha — que se formará ao longo do jogo, como veremos mais adiante — chama-se *pilha de descarte* e, nela, todas as cartas ficam abertas, com suas faces voltadas para cima.

Observe que o jogador A abriu a coluna da direita com o 7 de Espadas, o 5 de Paus,

o 6 de Ouros e a Dama de Paus. A carta de cima da *pilha do crapô* do jogador B é o 5 de Ouros, e a coluna lateral que ele abriu à esquerda é formada pelo Valet de Ouros, o 10 de Ouros, o Ás de Paus e o Rei de Ouros. Observe também que ambos os jogadores deixaram um espaço suficiente entre uma coluna e outra, para que nele sejam colocadas as *pilhas dos Ases*.

Todos os procedimentos descritos até agora são apenas preliminares, pois o jogo propriamente dito ainda não começou.

A seguir daremos algumas regras básicas do Crapô, acompanhadas de exemplos que facilitarão sua compreensão.

## Regras básicas

No Crapô, cada uma das cartas que formam as colunas laterais corresponde a uma *casa*. Cada uma dessas casas pode conter uma seqüência em ordem *decrescente*, mas sempre formada por cartas de naipes de cores alternadas.

Por exemplo: sobre um Rei preto (de Paus ou de Espadas) pode-se colocar uma Dama vermelha (de Copas ou de Ouros) e, a seguir, um Valet preto, um 10 vermelho, um 9 preto e assim por diante.

As cartas das seqüências devem ser dispostas de tal forma que a carta que estiver por cima cubra apenas a metade da que estiver por baixo, para que todas permaneçam visíveis, como indicado na *Figura 2*.

As *pilhas centrais* ou *pilhas dos Ases* (que são 8 ao todo) são formadas tendo cada uma delas um Ás como base. Sobre qualquer um dos oito Ases pode-se colocar um 2, depois um 3, um 4, um 5 e assim sucessivamente, até o Rei, formando uma seqüência em ordem *crescente* sempre e necessariamente com cartas do *mesmo naipe*. Uma vez colocadas nessas *pilhas centrais*, as cartas não poderão mais ser removidas de qualquer uma delas até o final do jogo.

## O jogo

As demais regras do Crapô serão descritas a seguir, em um exemplo de partida.

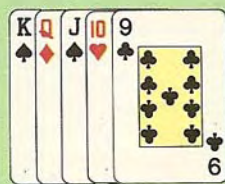


Figura 2

O jogo é iniciado pelo jogador que tira a menor carta na *pilha do crapô*. No exemplo da *Figura 1*, o jogador a iniciar a partida será o jogador A que tirou o 3 de Copas na sua *pilha do crapô*. No caso de haver empate, pode-se chegar a uma decisão por outro método qualquer.

Observe a *Figura 1*, e, ao acompanhar as jogadas de A e B, você verá como as regras aparentemente complexas do *Crapô* são fáceis de entender.

**Atenção:** Recomendamos que você vá reproduzindo o exemplo que damos a seguir para melhor compreensão sua.

Ao iniciar o jogo, a primeira medida do jogador A é pegar o Ás de Paus e colocá-lo no centro, abrindo a primeira *pilha central* no espaço reservado aos Ases. Ao fazer isso, ele abre a primeira casa vaga.

Em seguida, ele pega a Dama de Paus e a coloca sobre o Rei de Ouros e, logo a seguir, coloca o Valete de Ouros sobre a Dama de Paus, dando início a uma *seqüência crescente de cores alternadas*. O 10 de Ouros não pode fazer parte dessa seqüência porque uma carta vermelha (Valet de Ouros, no caso) só pode ser seguida de uma carta preta. Se esse 10 fosse de Paus ou de Espadas, o jogador poderia dar prosseguimento à seqüência.

A seguir o jogador A coloca o 6 de Ouros sobre o 7 de Espadas e o 5 de Paus sobre o 6 de Ouros, dando início assim a uma segunda seqüência. Com essas jogadas, ele cria 5 casas vagas — ou seja, aquelas que antes estavam ocupadas pelo Valet de Ouros, o Ás de Paus, o 5 de Paus, o 6 de Ouros e a Dama de Paus.

Essas casas vão ser preenchidas com as cartas da *pilha do crapô*, começando-se sempre pela carta superior. Somente quando acabarem as cartas da *pilha do crapô* é que o jogador pode preencher as casas vagas com as cartas da *pilha de descarte* (como veremos mais adiante) e, finalmente, com as cartas da *pilha de estoque*.

Os jogadores devem seguir sempre essa ordem, começando sempre pela carta de cima de cada pilha.

Continuando a jogar, o jogador A pega a carta de cima da sua *pilha do crapô* (3 de Copas) e a coloca em qualquer uma das casas vagas. Feito isso, ele abre a segunda carta da *pilha do crapô*; e, supondo que seja um Ás de Copas, ele a coloca no espaço central entre as duas colunas laterais, dando início a uma nova *pilha central*.

Supondo que a terceira carta retirada da *pilha do crapô* seja um 2 de Paus, o jogador a coloca sobre o Ás de Paus de uma das pilhas centrais.

O jogador A continua jogando, pois ainda há muito o que fazer. Agora ele retira a quarta carta da *pilha do crapô* (um 8 de Espadas, por exemplo) e ocupa mais uma casa. Ainda lhe restam 3 casas para ocupar. Ele retira mais uma carta da *pilha do crapô* (uma Dama de Copas, por exemplo) e ocupa mais uma casa. E continua jogando.

Supondo que a próxima carta retirada da *pilha do crapô* seja um 2 de Espadas, ele o coloca ao lado do 3 de Copas, abrindo uma nova seqüência. Como ainda lhe restam 2 casas, ele continua retirando cartas da *pilha do crapô*. Se ele retirar, por exemplo, um 5 de Ouros, abre mais uma casa; e se, a seguir, retirar um 5 de Espadas, ocupa a última casa vaga que restava.

Mesmo depois de ocupadas todas as casas vazias, o jogador A continua virando as cartas da *pilha do crapô*, porque ele poderá fazer isso enquanto tiver possibilidades de colocar as cartas que virar nessa pilha. Suponhamos, porém, que a próxima carta virada na *pilha do crapô* seja um Rei de Espadas. Nesse caso, o jogador A não tem onde colocá-la e deve manter essa carta aberta sobre a *pilha do crapô*.

Em seguida, o jogador A abre a primeira carta da sua *pilha de estoque*. Supondo que seja um 9 de Paus, ele o coloca ao lado do 10 de Ouros, abrindo mais uma seqüência. Supondo que a próxima carta retirada da *pilha de estoque* seja um Valet de Copas, encerram-se as possibilidades do jogador A que, não tendo o que fazer com essa carta, abre, ao lado da sua *pilha de estoque*, um novo monte, a chamada *pilha de descarte*. Nesta pilha, as cartas são sempre colocadas com a face voltada para cima.

Encerrada a vez do jogador A, o jogador B começa a jogar. Evidentemente ele não vai ter tantas facilidades iniciais como teve o seu oponente. Não existe, por exemplo, nenhuma casa vaga, e ele não pode, entretanto, colocar de imediato o 5 de Ouros que é a carta superior da *pilha do crapô*. Resta-lhe, então, começar a jogar pela *pilha de estoque*.

Supondo que a primeira carta da *pilha de estoque* seja um Ás de Espadas, ele o coloca no centro. A seguir, pega o 2 de Espadas que está ao lado do 3 de Copas, na seqüência lateral, e o coloca sobre o Ás de Espadas. Supondo que, em seguida, retire um Valet de

Paus da *pilha de estoque*, ele o coloca ao lado da Dama de Copas.

Se a próxima carta que o jogador B retirar da *pilha de estoque* for um 2 de Copas, ele o coloca sobre o Ás de Copas (no centro) e aproveita a oportunidade para jogar, sobre esse 2, o 3 de Copas que ocupa uma das *casas* laterais, conseguindo assim abrir uma casa.

Nesse momento, verificando a mesa, o jogador percebe que pode juntar duas seqüências, como explicaremos a seguir. Ele pega o 9 de Paus e o põe na casa antes ocupada pelo 3 de Copas. Em seguida, pega o 10 de Ouros e o coloca sobre o Valete de Paus, completando a operação ao colocar o 9 de Paus sobre o 10 de Ouros.

Nessa jogada ele conseguiu liberar duas casas e, agora, pode pegar o 5 de Ouros de sua *pilha do crapô* e ocupar com ele uma das casas vagas, continuando a retirar cartas dessa pilha até que se esgotem todas as suas possibilidades de jogo.

**Atenção:** Uma vez liberada, uma casa não precisa ser ocupada imediatamente, pois pode ser usada para facilitar a movimentação das cartas entre duas seqüências.

Como o jogador só pode passar uma carta de cada vez de uma seqüência para a outra, ele não pode transferir duas cartas de uma vez se não houver uma casa vazia que lhe sirva de ponte. Assim, o jogador pega a última carta da seqüência que quer transferir e a coloca na casa vazia. Em seguida, pega a penúltima carta e a coloca na seqüência que deseja. Só então ele coloca a última carta que tinha deixado provisoriamente na casa vazia.

Quando o jogador consegue abrir várias casas ao mesmo tempo, aumentam suas possibilidades de manobra. Somente depois de terminadas essas transferências é que o jogador deve ocupar as casas vagas com novas cartas, retiradas da *pilha do crapô*, de *estoque* ou de *descarte*, começando sempre pela carta de cima.

Supondo que a próxima carta que o jogador B retira da *pilha do crapô* seja uma Dama de Espadas, ele a coloca sobre o Rei de Espadas, que é a primeira carta da *pilha do crapô* do seu adversário, como explicaremos mais adiante. E se a sua próxima carta for uma Dama de Copas, ele também pode pô-la sobre o Valete de Copas, que é a primeira carta da *pilha de descarte* do seu adversário. Essas jogadas são possíveis porque, no *Crapô*, além de o jogador poder se desfazer das

cartas nas seqüências das colunas laterais e nas pilhas do centro, ele também pode descarregá-las na *pilha do crapô* ou de *descarte* de seu adversário, desde que as cartas sejam do mesmo naipe e imediatamente superiores ou imediatamente inferiores à carta de cima dessas pilhas. As cartas assim colocadas não precisam deixar à vista a carta de baixo, devendo ocultá-la completamente.

Caso haja possibilidade de descarregar nas duas pilhas (na *do crapô* e na *de descarte*), o jogador sempre deve dar preferência à *pilha do crapô* do adversário. Isso porque *enquanto um jogador tiver cartas na pilha do crapô, ele só poderá abrir casas nas colunas laterais com as cartas dessa pilha*. E quanto mais cartas ele tiver ali, mais difíceis serão suas probabilidades de se desfazer delas.

As possibilidades de manobra de um jogador são muito mais fáceis quando ele consegue esgotar a sua *pilha do crapô*, pois feito isso ele pode então abrir casas com cartas das suas *pilhas de estoque* e de *descarte* — isto é, não havendo mais cartas na *pilha do crapô*, qualquer carta de qualquer uma das outras pilhas pode ocupar uma casa vazia.

O jogo prossegue, e o jogador B continua ainda com duas casas vagas, que vai ocupar com cartas retiradas da *pilha do crapô*. Ao terminar as suas possibilidades de jogar com cartas dessa pilha, o jogador B volta a jogar com as cartas da *pilha de estoque*. Uma vez terminadas suas possibilidades nessa pilha e, também, as suas chances de movimentação de cartas, ele passa a vez ao adversário, que procede da mesma forma: primeiro jogando com as cartas da *pilha do crapô* e, depois, com as cartas da *pilha de estoque*.

Essa seqüência de jogadas, porém, pode ser alterada. Supondo que uma carta da *pilha de descarte* tenha aberto uma possibilidade ao jogador de abrir uma nova casa, ele volta a jogar com a *pilha do crapô*, e assim sucessivamente, até se encerrarem todas as suas possibilidades de jogar.

Quando o jogador usa a última carta da sua *pilha de estoque*, ele vira a *pilha de descarte* (ficando suas cartas com as faces voltadas para baixo) e recomeça a jogar, transformando a *pilha de descarte* em *pilha de estoque*. Ao lado dela se abrirá uma nova *pilha de descarte*, formada com as cartas da *pilha de estoque* que não puderam ser usadas pelo jogador.

A partir do momento em que um dos jogadores esgota todas as suas cartas, o outro não pode mais jogar, ainda que tenha possi-

bilidade de fazê-lo. Nesse momento inicia-se a contagem dos pontos.

### Contagem dos pontos

No Crapô, considera-se vencedor o jogador que primeiro consegue se desfazer de *todas* as suas cartas.

Os norte-americanos, entretanto, costumam marcar pontos para o vencedor com base no seguinte sistema:

— 1 ponto para cada carta deixada na *pilha de estoque* ou na *pilha de descarte*;

— 2 pontos para cada carta eventualmente presa na *pilha do crapô* do perdedor.

Além disso, costuma-se atribuir 30 pontos adicionais ao vencedor.

Quando nenhum dos jogadores consegue se desfazer de todas as suas cartas, a partida é considerada empatada ou, então, considera-se vencedor aquele que tiver menor quantidade de pontos nas pilhas de cartas.

### Penalidades

*(Recomenda-se que se jogue o Crapô com penalidades somente após os jogadores terem praticado algumas vezes o jogo.)*

Se, em sua vez, o jogador cometer alguma falta, seu adversário pode interrompê-lo e dizer: "Falta!". Os dois conferem então a jogada e, se o erro for comprovado, o infrator

passa ao adversário a vez de jogar. Se o erro não for constatado até a jogada seguinte, o infrator não sofre qualquer penalidade. São consideradas faltas:

1) colocar uma carta em ordem ou lugar errado;

2) não colocar uma carta na *pilha central*, se houver essa possibilidade;

3) jogar com as *pilhas do crapô*, de *estoque* ou de *descarte* antes de se esgotarem as possibilidades da mesa;

4) deixar de descarregar uma carta nas *pilhas do crapô* ou de *descarte* do adversário quando isso for possível;

5) não abrir uma casa, quando possível.

### Regras alternativas

Alguns jogadores preferem jogar o Crapô com regras um pouco diferentes, como as seguintes:

1) usando dois baralhos iguais, embaralhados juntos, com um dos jogadores distribuindo 52 cartas para cada um;

2) separando apenas 12 cartas para a *pilha do crapô*.

3) considerando-se também como *opção*, e não como *obrigação*, colocar as cartas nas *pilhas centrais* sempre que for possível, mesmo que elas sejam necessárias ou não para a realização de outros movimentos.

## BEZIQUE

**A**inda hoje pairam dúvidas sobre a origem deste jogo. Alguns estudiosos acreditam que ele tenha surgido na Alemanha ou na Suíça, pois apresenta características muito semelhantes às de antigos jogos de cartas inventados nesses países. Outros, porém, atribuem sua criação ao sueco Gustav Flaher, um professor primário que o teria inventado no início do século passado.

Por volta de 1860 o Bezique obteve grande sucesso na França e na Inglaterra, onde é jogado até hoje, com inúmeras variantes, inclusive algumas que permitem a participação de várias pessoas que jogam com diversos baralhos.

### Regras

O Bezique é um jogo para 2 pessoas que exige dos jogadores boa dose de atenção e raciocínio. Ele se torna mais interessante

quando o jogador não se limita aos objetivos de seu próprio jogo, mas parte decididamente para o ataque, impedindo que o adversário complete suas jogadas e marque pontos.

O Bezique é jogado com dois baralhos de 32 cartas cada um, que são obtidos retirando-se de 2 baralhos normais todas as cartas abaixo do 7 (6, 5, 4, 3 e 2).

Neste jogo, o valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás, 10, Rei, Dama, Valete, 9, 8 e 7. O fato mais notável nessa ordem de valores é a posição do 10, que é a segunda carta de maior valor.

Antes do jogo ser iniciado, cada jogador corta uma porção do baralho e mostra a carta de baixo. O que tirar a carta de menor valor será o carteador, e o outro o *mão* — isto é, o jogador que dará início ao jogo. Em seguida, o carteador embaralha as cartas e dá o baralho ao *mão* para cortá-lo. Feito isso, o *mão* devolve o baralho ao carteador, que distribui as cartas.

O carteador dá 8 cartas para cada um, começando pelo *mão*, e a distribuição é feita



da seguinte forma: primeiro, 3 cartas para cada um; depois, 2 cartas para cada um e, finalmente, 3 cartas para cada um. As cartas são distribuídas fechadas.

A carta seguinte às 16 cartas distribuídas é aberta pelo carteador e colocada no centro da mesa, para marcar o *trunfo*. As cartas restantes são colocadas sobre a carta do trunfo (cobrindo apenas a metade dela), com as faces voltadas para baixo e formando o monte destinado às compras.

**Atenção:** Se a carta do trunfo for um 7, o carteador marca imediatamente 10 pontos.

O trunfo indica o naipe que durante o jogo vai predominar sobre os demais, ou seja: a menor carta do naipe trunfo vale mais do que a maior carta de qualquer outro naipe.

No Bezique, os jogadores têm dois objetivos: 1) marcar pontos, declarando-os; 2) ganhar *vazas* que contenham Ás ou 10, cartas que são denominadas *brisques*.

As duas cartas descartadas, uma por cada jogador, formam uma *vaza*, que é ganha pelo jogador que descartar a carta mais alta. O jogador que ganhar uma *vaza* em que haja um Ás ou 10 marca 10 pontos.

O Bezique é jogado em duas etapas, como veremos a seguir.

### Primeira etapa

Nesta fase, o *mão* abre o jogo, comprando uma carta do monte e descartando qualquer carta de sua escolha. A seguir, o carteador também compra uma carta e joga a carta que quiser, não sendo obrigado a seguir o naipe da primeira carta jogada. Mas, se ele tem interesse em vencer a *vaza*, deve jogar uma carta do naipe de trunfo ou uma carta de maior valor que seja do mesmo naipe da carta jogada pelo adversário. Isso porque uma carta que não acompanhe o naipe da primeira, e nem seja trunfo, não vale nada. Quando se descartam duas cartas iguais (dois Reis de Espadas, por exemplo), ganha a carta jogada em primeiro lugar.

**Atenção:** Se forem descartadas duas cartas de mesmo valor, mas de naipes diferentes (um Valete de Copas e um Valete de Paus, por exemplo), ganhará a *vaza* a carta que tiver sido descartada primeiro, pois a outra não seguiu o naipe, como já vimos antes.

Na primeira *vaza* é o *mão* que abre o jogo, mas nas *vazas* seguintes quem joga primeiro é o vencedor da *vaza* anterior. Antes de cada jogada, cada um dos jogadores *sempre* compra uma carta do monte. Portanto, os jogadores devem ter sempre em seu poder oito

cartas, que podem estar fechadas, na sua mão ou abertas na mesa, à sua frente, fazendo parte das suas declarações, como veremos mais adiante.

Sempre que um jogador vence uma *vaza*, após recolher as cartas e antes de jogar a próxima carta, ele tem direito a fazer uma *declaração*. No Bezique as *declarações* variam em valor e em número de cartas, e são feitas de acordo com as combinações de cartas que o jogador tem na mão.

As combinações que possibilitam *declarações* são as seguintes:

— *Bezique Duplo* (2 Damas de Espadas e 2 Valetes de Ouros) . . . . . 500 pontos

— *Seqüência Máxima* (Ás, 10, Rei, Dama e Valete do naipe trunfo) . . . . . 250 pontos

— *Quadra de Ases* (4 Ases de qualquer naipe, inclusive de naipe repetido) . . . . .

. . . . . 100 pontos

— *Quadra de Reis* (4 Reis de qualquer naipe, inclusive de naipe repetido) . . . . .

. . . . . 80 pontos

— *Quadra de Damas* (4 Damas de qualquer naipe, inclusive de naipe repetido) . . . . .

. . . . . 60 pontos

— *Quadra de Valetes* (4 Valetes de qualquer naipe, inclusive de naipe repetido) . . . . .

. . . . . 40 pontos

— *Casamento Real* (Rei e Dama do naipe de trunfo) . . . . . 40 pontos

— *Casamento Comum* (Rei e Dama do mesmo naipe) . . . . . 20 pontos

— *Bezique* (Dama de Espadas e Valete de Ouros) . . . . . 40 pontos

— *Sete de Trunfo* (apenas o 7 do naipe de trunfo) . . . . . 10 pontos

**Atenção:** Para fazer uma *declaração*, o jogador tem que ter ganho a *vaza* imediatamente anterior.

O jogador que ganha uma *vaza* abre a *vaza* seguinte. Mas, antes de abrir a próxima *vaza*, ele pode fazer uma *declaração*. Por exemplo: faco 40 pontos com um *Casamento Real*. Nesse caso, ele abre na mesa, à sua frente, um Rei e uma Dama de trunfo, sem misturar estas com as demais cartas que irão sendo descartadas na mesa. Os pontos correspondentes a essa *declaração* são imediatamente marcados para o jogador, e as cartas abertas na mesa continuam a participar do jogo, como se estivessem na sua mão — isto é, elas podem formar novas combinações ou, então, podem simplesmente ser jogadas em qualquer *vaza*.

O jogador que tiver em seu poder um 7 de trunfo ou que primeiro comprá-lo do 95

monte pode trocá-lo, na sua vez, pela carta que marca o trunfo (que fica aberta sob o monte de cartas), ganhando 10 pontos. O segundo 7 de trunfo também vale 10 pontos para o jogador que o possuir ou que o comprar do monte, mas não é trocado porque o trunfo da mesa já será uma carta igual.

Nessa primeira etapa do jogo, o vencedor da *penúltima vaza* fica com a última carta do monte, e o outro jogador com a carta aberta que marca o trunfo. Quando o monte de compras está reduzido a estas duas últimas cartas, encerram-se as *declarações*. Os jogadores não podem mais fazer *declarações* e, no momento em que são compradas as duas últimas cartas (a última carta do monte e a que marca o trunfo), não se joga mais a *vaza* referente a elas. Nesse momento inicia-se a segunda etapa do jogo.

## Segunda etapa

Depois de esgotado o monte, os jogadores continuam a jogar com as suas oito cartas (as que tiverem na mão e/ou as que estiverem abertas na mesa à sua frente). Nesta fase do jogo, porém, eles são *obrigados* a seguir o naipe da carta que comanda a *vaza* (sempre que o tiverem), até que as cartas se acabem. Se um dos jogadores não tiver nenhuma carta do naipe em jogo, ele pode descartar um trunfo, ganhando a *vaza*. Isso é chamado de “cortar com trunfo”.

Nessa etapa o jogador também marca pontos quando ganha *vazas* que contenham *brisques* (Ás ou 10), marcando 10 pontos por cada *brisque* que recolher nas *vazas*. O jogador que ganhar a última *vaza* também marca 10 pontos. Portanto, nessa segunda etapa, é interessante ganhar as *vazas* que tenham *brisques* e a última *vaza*.

## Contagem de pontos

Contam-se os pontos feitos pelas *declarações*, pelos *brisques* e pela *última vaza*. Ao longo do jogo, a cada vez que um dos jogadores fizer pontos, eles devem ser marcados em uma folha de papel dividida em duas colunas, uma para cada jogador.

O vencedor da partida será o jogador que primeiro atingir 1 500 pontos. Mas, se esse limite for ultrapassado pelos dois jogadores na mesma *mão*, será vencedor quem fizer o maior número de pontos. Pode-se também considerar vencedor quem obtiver o maior número de pontos em uma partida, mesmo sem atingir 1 500 pontos.

## Algumas regras sobre as declarações

As cartas usadas para uma *declaração* podem ser usadas para outra *declaração*, em certas condições. Se, por exemplo, um *Casamento Comum* é declarado, o Rei e a Dama podem ser usados posteriormente para fazer quadras. Contudo, a mesma carta não pode ser usada duas vezes em duas combinações semelhantes.

Por exemplo: se o jogador baixar na mesa uma *Quadra de Valetes* e, posteriormente, usar um dos Valetes em outra *declaração* ou *vaza*, ele não pode acrescentar um novo Valete à antiga quadra e marcar novamente os 40 pontos correspondentes a essa nova *Quadra de Valetes*.

Outro exemplo: um jogador pode declarar um *Casamento Real*, marcar os pontos correspondentes a essa combinação e, posteriormente, acrescentar a ela o Ás, o Valete e o 10, transformando essa combinação em *Seqüência Máxima*. Mas ele não pode declarar uma *Seqüência Máxima* e, depois, pegar o Rei e a Dama para declarar um *Casamento Real*. Do mesmo modo, um *Bezique* simples pode ser transformado em um *Bezique Duplo*, mas se o *Bezique Duplo* tiver sido declarado em primeiro lugar, o *Bezique* simples não poderá ser declarado posteriormente.

**Atenção:** Um jogador pode declarar mais de uma combinação a cada vez que vencer uma *vaza*, mas marcará pontos somente por uma delas, ganhando os pontos correspondentes à outra apenas quando tiver ganho outra *vaza*.

## Regras alternativas

O *Bezique* pode ser jogado com algumas regras alternativas que damos a seguir:

- 1) Podem ser dadas 9 cartas, em vez de 8, para cada jogador, distribuídas de 3 em 3 pelo carteador.
- 2) Pode-se jogar sem virar uma carta que indica o trunfo. Nesse caso, o naipe de trunfo passa a ser o do primeiro casamento declarado, Real ou Comum.
- 3) Os pontos relativos aos *brisques* são contados apenas no momento da contagem final dos pontos, quando cada jogador examina as *vazas* que ganhou durante o jogo.
- 4) Pode-se fixar um limite de 1 000 ou de 2 000 pontos para uma partida.
- 5) Pode-se considerar *Bezique* a combinação da *Dama de Paus* com o *Valete de Copas*, quando o trunfo for Espadas ou Ouros.

# MATE

**E**m 1915, G. Capellen publicou em Hanover, na Alemanha, um pequeno livro intitulado *Dois Novos Wargames*. Um desses jogos era uma variante do Xadrez, e o outro o *Mate*. Mas, como na época o mundo estava mergulhado na Primeira Guerra, não havia muito interesse pelos jogos, e o livro não fez sucesso. Quando a guerra acabou, as livrarias desfizeram-se dos exemplares que tinham em estoque, e apenas um livreiro alemão, por insistência de sua mulher, conservou um volume.

Um dia, apareceu na livraria um homem que já há muito se dedicava à pesquisa de

jogos, principalmente aqueles que durante algum tempo tinham estado em moda e haviam sido esquecidos. Esse “arqueólogo” dos jogos era Sid Sackson (atualmente um dos maiores especialistas em jogos de todo o mundo), que se tornou amigo do livreiro e de sua esposa, a qual lhe mostrou a obra de Capellen, insistindo para que a comprasse. Como o livro era escrito em alemão, Sackson não ficou muito animado, mas terminou comprando o livro. Mais tarde, Sackson conseguiu traduzi-lo para o inglês e encantou-se com a engenhosidade do *Mate*, descobrindo que o único volume conhecido desta obra, além do seu, encontrava-se na Biblioteca Real de Haia, na Holanda. Sackson publicou o *Mate* em seu famoso livro *A Gamut of Games*, e foi assim que esse brilhante jogo de cartas chegou até nós.



13/02(A)/05

•andino•

## Regras

O *Mate* é um dos poucos jogos de cartas que depende única e exclusivamente do raciocínio dos jogadores. Dele participam 2 pessoas e usam-se apenas 20 cartas, que são as seguintes: Ases, Reis, Damas e 10 e 7 dos quatro naipes. Nesse grupo de cartas, que é conhecido como *Baralho Simples de Mate*, os Ases são as cartas de maior valor, seguidas dos 10, Reis, Damas e 7. Os naipes também têm valores, na seguinte ordem: Paus (que é o de maior valor), Espadas, Copas e Ouros. Na *Figura 1* apresentamos um quadro do valor das cartas, inclusive por naipes.

♣ A	♣ 10	♣ K	♣ Q	♣ 7
♠ A	♠ 10	♠ K	♠ Q	♠ 7
♥ A	♥ 10	♥ K	♥ Q	♥ 7
♦ A	♦ 10	♦ K	♦ Q	♦ 7

Figura 1

## Objetivo do jogo

Cada jogador, em sua vez, deve colocar na mesa uma carta do mesmo *naipe* que o da carta anterior ou, não tendo cartas desse naipe, deve colocar uma carta do mesmo *valor* da carta jogada por seu adversário. As cartas de ambos os jogadores devem ser dispostas na mesa, formando duas fileiras horizontais, uma para cada jogador. O objetivo do jogo é levar o adversário à total impossibilidade de seguir o naipe ou o valor da carta anterior. Quando isso acontece, o jogador dá *mate* em seu adversário vencendo assim uma *mão*.

## Desenvolvimento do jogo

Antes de iniciar o jogo, o carteador é escolhido por sorteio. Feito isso, o carteador embaralha as 20 cartas e inicia sua distribuição começando pelo adversário e dando 10 cartas para cada um, 5 de cada vez e todas fechadas.

Quem inicia o jogo é o carteador, que coloca na mesa a carta que quiser. Em seguida, o seu adversário joga uma carta que deve ser

do *mesmo naipe* ou do *mesmo valor* da carta com que foi iniciado o jogo. A isso chama-se *movimento*. O vencedor de cada movimento será o jogador que descartar a carta de maior valor, considerando-se tanto a ordem de valor das cartas como a ordem de valor dos naipes. Se, por exemplo, o 1.º jogador descartar uma Dama de Copas e o 2.º jogador responder com um Rei de Copas, o vencedor desse movimento será o 2.º jogador, pois o Rei vale mais do que a Dama. É sempre o vencedor de um movimento que inicia o movimento seguinte.

Se o 2.º jogador não tiver uma carta do mesmo naipe que a carta do 1.º jogador, ele deve descartar uma carta do mesmo valor. Ou seja: se o 1.º jogador descartou um Ás de Espadas, o 2.º jogador, se não tiver cartas de Espadas, pode descartar um Ás de qualquer outro naipe. Mas, como os naipes também têm valores, o jogador que jogar o Ás do naipe mais alto leva vantagem. Por exemplo: se o 1.º jogador descartar um Ás de Espadas e o 2.º jogador responder com um Ás de Paus, como Paus é maior que Espadas, será o 2.º jogador que dará prosseguimento ao jogo, colocando a próxima carta na mesa, em sua fileira.

**Atenção:** 1) os jogadores são *obrigados* a seguir o naipe, só podendo descartar uma carta do mesmo valor no caso de não terem cartas do mesmo naipe;

2) o vencedor de um movimento pode iniciar o próximo movimento com a carta que quiser, sem ser obrigado a seguir o naipe ou o valor da carta anterior.

O jogo continua dessa forma até que um dos jogadores inicie um movimento com uma carta que o seu adversário não tem condições de seguir, nem em naipe nem em valor. Nesse caso, o jogador dá *mate* em seu adversário, terminando a primeira *mão*. No caso de todas as cartas serem jogadas sem que seja dado *mate*, a *mão* termina empatada. Se houver *mate*, o vencedor computa seus pontos (como veremos adiante), e tem início a segunda *mão*.

Na segunda *mão*, todas as cartas que haviam sido distribuídas para cada jogador na primeira *mão* são trocadas entre eles. Ou seja, as cartas com que um jogador jogou a primeira *mão* passam para o seu adversário, e vice-versa. O jogador perdedor da primeira *mão* inicia a segunda *mão*, descartando a carta que quiser, e o jogo prossegue da mesma forma como na primeira *mão*. No caso de haver empate na primeira *mão*, a segunda

*mão* deve ser iniciada pelo jogador que *não* iniciou a primeira.

Como cada jogador tem oportunidade de jogar com as cartas do outro, elimina-se assim qualquer vantagem ou desvantagem eventual na distribuição inicial. Portanto, nesse jogo o que conta é apenas o raciocínio. No final da segunda *mão*, realiza-se uma nova contagem de pontos para decidir qual dos jogadores é o vencedor.

As duas *mãos* constituem um *tempo*. Cada partida de *Mate* compõe-se de 2 *tempos*, ou seja, de 4 *mãos*. Após o *primeiro tempo*, o jogador que tiver vencido recolhe as cartas, embaralha-as novamente e as distribui, dando início à *primeira mão* do *segundo tempo*. O segundo tempo é jogado exatamente como o primeiro: também tem duas *mãos* e, na segunda *mão*, os jogadores trocam todas as suas cartas entre si. O vencedor da partida será o jogador que marcar o maior número de pontos, e sua vitória é medida pela diferença entre o número total de pontos marcados por ele e pelo seu adversário.

## Contagem de pontos

Quando ocorre o *mate*, os pontos de cada jogador são contados da seguinte forma: o valor da carta que dá o *mate* é multiplicado pelo número do movimento em que o *mate* foi dado. Assim, cada *mão* tem um número máximo de 10 movimentos, que correspondem às 10 cartas jogadas por cada um dos jogadores, na sua vez. Para fins de contagem de pontos, é o seguinte o valor das cartas: Ás = 11 pontos; 10 = 10 pontos; Rei = 4 pontos; Dama = 3 pontos e 7 = 7 pontos.

Portanto, se um jogador dá *mate* com uma *Dama* no *primeiro movimento*, ele faz  $3 \times 1 = 3$  pontos. Se ele der o *mate* com um *Ás* no *10.º movimento*, ele conta  $11 \times 10 = 110$  pontos. Quando ninguém dá *mate* ocorre um empate; portanto, nenhum dos jogadores marca pontos.

## Jogada antecipada

Realizar uma *jogada antecipada* é um dos lances mais interessantes desse jogo, pois permite que os jogadores, no início de cada *mão*, retirem uma carta entre as 10 que receberam (à sua escolha) e a coloquem diante de si, na mesa, com a face voltada para baixo. A carta jogada antecipadamente, que o oponente não sabe qual é, não entra em jogo durante a *mão* em que o jogador resolve fazer essa jogada.

O jogador que comanda o 1.º movimento

anuncia ao adversário se deseja ou não antecipar uma carta. A seguir, seu oponente tem direito a fazer uma escolha semelhante. Se apenas um dos jogadores fizer a jogada antecipada, e o outro não quiser fazê-la, um dos jogadores fica com 9 cartas, enquanto o outro fica com 10. Se a *mão* prosseguir até o 10.º movimento, o jogador que tem apenas 9 cartas pode jogar a sua nona carta duas vezes, pois servirá também como 10.ª carta. Se os dois jogadores fizerem a jogada antecipada nessa fase do jogo, haverá no máximo 9 movimentos. A vantagem de se fazer uma jogada antecipada está na contagem de pontos, pois o multiplicador de um movimento é aumentado em 1 ponto. Por exemplo: se o *mate* foi dado com o Rei no 7.º movimento, em vez de se multiplicar  $4 \times 7$ , multiplica-se  $4 \times 8$ .

## Supermate

Quando o *mate* é dado com apenas 9 cartas, ou seja, o jogador realizou uma jogada antecipada e venceu o seu oponente, diz-se que ele fez um *supermate*. Nesse caso, seus pontos são contados em dobro. Por exemplo: se o *mate* foi dado com um *Ás* no *10.º movimento*, a contagem é a seguinte:  $11 \times 11 \times 2 = 242$  pontos. Ou seja *Ás* (11 pontos) multiplicado por 11 (que corresponde ao 10.º movimento mais 1 ponto, por causa da jogada antecipada), multiplicado por 2 (que é o prêmio pelo *supermate*).

## Exemplos práticos

Para facilitar a compreensão do *Mate*, damos o exemplo do primeiro tempo (2 *mãos*) de uma partida, que foi retirado do próprio livro original de Capellen, e que ilustra as diversas modalidades em que uma *mão* pode ser jogada. A carta circundada por um fio preto, em cada movimento, é a descartada pelo jogador que venceu o movimento anterior e que, portanto, passa a comandar este movimento.

Na distribuição das cartas, os jogadores X e Y receberam as cartas indicadas na *Figura 2*.

O primeiro tempo da partida foi jogado da seguinte forma:

O jogador X dá *mate* no 10.º movimento e vence com 99 pontos. Ou seja, ele deu o *mate* com o *Ás* (11 pontos) no 8.º movimento, que é acrescido de 1 ponto por ter o jogador antecipado uma carta (ele havia feito uma jogada antecipada). Dessa forma,  $11 \times 9 = 99$  pontos.

X	Y
♣ A, 10, K	♣ Q, 7
♠ A, 10, K, Q	♠ 7
♥ A, Q, 7	♥ 10, K,
♦	♦ A, 10, K, Q, 7

Figura 2

O jogador Y dá um *supermate* e vence com 242 pontos. Ou seja: ele deu o *supermate* com Ás (11 pontos) no 10.º movimento (x 10); mas como tinha feito uma jogada antecipada, o 10.º movimento é acrescido de 1 ponto, passando a valer 11. Além disso, por se tratar de um *supermate*, o total de pontos é multiplicado por 2. Assim, o resultado é:  $11 \times 11 \times 2 = 242$  pontos.

Observe que, na segunda *mão*, o jogador Y escolheu para jogar antecipadamente a mesma carta que o jogador X havia escolhido na *mão* anterior. Ele poderia ter escolhido outra ou, se quisesse, poderia também não antecipar nenhuma carta.

		Primeira mão								
		Antecipada	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º
Movimento	X									
	Y									

		Segunda mão										
		Antecipada	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º
Movimento	X											
	Y											

Indicado especialmente ao público infantil, esse jogo é mais uma brincadeira com cartas do que propriamente um jogo, que exige dos jogadores apenas uma boa dose de sorte. Muito simples, o *War* permite que as crianças tenham uma maior familiarização com as cartas, aprendendo seus valores e as relações entre elas.

Trata-se de um jogo para duas pessoas, em que se utiliza um baralho comum de 52 cartas. Se os participantes quiserem tornar o jogo mais rápido, podem retirar do baralho as cartas menores que 7. Ou então podem eliminar todas as figuras, jogando só com as cartas numeradas. Nesse jogo todos os naipes têm o mesmo valor, e o Ás é a carta mais alta, seguindo-se, em ordem decrescente, o Rei, a Dama, o Valete e as cartas numeradas, do 10 ao 2.

O objetivo dos jogadores é ganhar todas as cartas em jogo, deixando seu adversário sem nenhuma carta.

## Desenvolvimento do jogo

O carteador (jogador encarregado da distribuição das cartas) deve ser escolhido por sorteio: será aquele que retirar a carta mais alta do baralho fechado. Após embaralhar, o carteador distribui todas as cartas, uma de cada vez e sempre fechadas. Cada jogador recebe, portanto, 26 cartas, que ele deve reunir em um monte, sem olhá-las.

Para iniciar o jogo, os dois jogadores devem tirar, ao mesmo tempo, a primeira carta de cima do seu monte, e as duas cartas assim retiradas são colocadas no centro da mesa, uma ao lado da outra. O jogador que tirar a carta de maior valor, independentemente do naipe, ganha as duas cartas, e deve colocá-las, fechadas, embaixo do seu monte de cartas.

## Guerra!

Quando os dois jogadores tiram cartas de mesmo valor, ocorre um empate e elas devem permanecer abertas sobre a mesa. Inicia-se, então, a *guerra* propriamente dita, que

consiste no seguinte: cada jogador coloca uma carta fechada sobre a carta que abriu na mesa e, sobre esta última, uma outra aberta. O jogador que conseguir colocar a carta aberta de maior valor vence a guerra e leva as seis cartas da mesa, colocando-as embaixo do seu monte.

Durante a guerra, se houver novo empate, o combate continua, com os jogadores alternando sempre uma carta fechada e uma aberta, até que haja um vencedor, o qual ganhará todas as cartas colocadas na mesa. Após uma guerra, o jogo prossegue normalmente, iniciando-se uma nova guerra a cada novo empate que ocorrer, até que um dos jogadores ganhe todas as cartas do baralho.

O *War* pode ser jogado de forma mais rápida, desde que se estabeleçam outros critérios de vitória. Os jogadores podem combinar, por exemplo, que a partida será jogada durante um determinado tempo. Ao final desse período, será vencedor o jogador que tiver em seu poder o maior número de cartas. Ou, então, podem combinar que o vencedor será o jogador que conseguir ganhar três guerras consecutivas.

## Variante para três jogadores

O *War* pode ser jogado também por três jogadores, observando-se, porém, as seguintes alterações:

1) Na distribuição das cartas, o carteador coloca de lado a última delas, para que os três jogadores fiquem com 17 cartas cada um.

2) Quando houver empate nas cartas de dois jogadores, os três jogadores participam da guerra, até que as três cartas sejam diferentes. O vencedor recolhe todas as cartas da mesa.

3) Quando houver empate nas cartas dos três jogadores, ocorre uma *guerra dupla*. Nesse caso, cada jogador coloca, sobre a sua carta aberta, duas cartas fechadas e uma aberta. Se as três cartas (ou apenas duas) forem iguais, os três jogadores prosseguem na guerra simples.

# 21 E VARIANTES

**M**uito popular em todo o mundo ocidental, o Vinte-e-um é muito jogado desde o século XVII. Desde então é conhecido também sob as denominações de *Blackjack*, *Pontoon* e *Van John*. Nesse jogo utiliza-se um baralho normal de 52 cartas ou, dependendo de um acordo dos jogadores, 2 baralhos, com 104 cartas. Também se estabelece por acordo o valor do Ás no jogo, que pode ser de 1 ou 11 pontos, conforme os jogadores acharem mais conveniente. As figuras (Rei, Dama e Valete) valem 10 pontos, e as demais cartas têm valores iguais aos de seus números (10, 9, 8, 7 etc.).

O objetivo do jogo é fazer 21 pontos com duas ou mais cartas ou, então, fazer o maior número de pontos possível sem ultrapassar o limite de 21 pontos. Quando as duas cartas de um jogador somam exatamente 21, ele tem um *natural*, que em inglês é chamado de *blackjack*. Embora o sistema do jogo seja muito simples, ele se torna extremamente interessante devido à contínua realização de apostas. O Vinte-e-um tem vários sistemas de apostas, usados tanto nos jogos domésticos como nos clubes e cassinos. Durante o jogo, os procedimentos variam de acordo com o sistema de apostas que foi adotado pelos jogadores.

Antes de se iniciar o jogo propriamente dito, deve-se escolher o carteador, que será também o banqueiro. Este jogador, portanto, controlará a banca de apostas, e todos os demais jogadores apostarão contra ele. O banqueiro geralmente é escolhido por meio de sorteio: um dos jogadores, escolhido ao acaso, embaralha as cartas e as distribui, começando pelo jogador à sua esquerda, e o primeiro jogador que receber uma carta combinada pelos jogadores — um Ás, por exemplo — será o banqueiro.

No Vinte-e-um jogado em cassinos, a banca é fixa e exercida por um funcionário da casa. Nos jogos domésticos, porém, a banca é exercida em rodízio pelos jogadores. Existem dois sistemas para se escolher e fazer o rodízio da banca:

1) Cada jogador permanece 5 rodadas como banqueiro, e depois passa a banca para o primeiro jogador à sua esquerda.

2) A banca passa sempre para o jogador que conseguir um *natural* (21 pontos, com 2 cartas), se o banqueiro não fizer também um *natural*. Este método é o mais interessan-

te. Ao fim da *mão*, a banca é transferida para o novo banqueiro. Quando mais de um jogador fizer um *natural*, ganhará a banca o jogador mais próximo do banqueiro, contando-se sempre a partir do banqueiro para os jogadores à sua esquerda. Se o primeiro jogador não quiser aceitar a banca, ela é oferecida aos demais jogadores que conseguiram um *natural*, sempre no sentido do carteador para os jogadores à sua esquerda. Se todos os jogadores recusarem, a banca continua com o mesmo banqueiro. Se ele também recusá-la, a banca é oferecida novamente, agora a todos os jogadores, obedecendo ao sentido horário, do carteador para os jogadores à sua esquerda. Se novamente todos recusarem a banca, escolhe-se o novo banqueiro por meio de sorteio, como na primeira vez.

A banca também pode ser transferida por meio de leilão. Entre uma *mão* e outra, o banqueiro pode colocar em leilão a banca e a função de carteador. Se houver recusa por parte de todos os jogadores, procede-se a um novo sorteio.

## Distribuição das cartas

Todos os passos da distribuição de cartas no Vinte-e-um estão ligados às apostas feitas pelos jogadores. Os sistemas de apostas são variáveis e devem ser escolhidos previamente pelos participantes, antes do início do jogo. A distribuição de cartas, porém, segue sempre os mesmos procedimentos, com pequenas variações resultantes do sistema de apostas escolhido.

O carteador, que também é o banqueiro, distribui uma carta fechada para cada jogador, inclusive para si mesmo. Em seguida, após ter olhado sua primeira carta, ele abre uma segunda carta na mesa, para si próprio. Se as duas cartas somarem exatamente 21 pontos, ele abre as duas cartas, mostrando que tem um *natural* e ganhando, assim, as apostas feitas por todos os jogadores, como veremos mais adiante. Caso isso não aconteça, ele prossegue com a distribuição das cartas para os demais jogadores, a partir do primeiro jogador à sua esquerda. Se as duas cartas deste jogador somarem menos de 21 pontos, ele pode pedir mais cartas além da segunda que recebeu, até atingir 21 pontos ou um número de pontos bem próximo deste, que ele considere suficiente para vencer o banqueiro.

Se a soma das cartas de qualquer jogador ultrapassar 21 pontos, ele deve anunciar o



fato imediatamente, dizendo “estourei” e abrindo todas as suas cartas na mesa. O banqueiro então recolhe as fichas que o jogador apostou, e também as suas cartas, colocando-as sob o baralho, ficando o jogador fora do jogo até a próxima *mão*.

Após ter dado as cartas ao primeiro jogador à sua esquerda, o banqueiro dá as cartas para o jogador seguinte, sempre no sentido horário. Assim prossegue a distribuição das cartas, até que todos os jogadores tenham recebido a quantidade de cartas que pediram. Só depois disso é que o banqueiro poderá dar mais cartas para si mesmo.

Se todos os jogadores “estourarem” — isto é, ultrapassarem os 21 pontos —, o banqueiro recolherá as fichas que eles apostaram e também suas cartas, e se prepara para iniciar a próxima *mão*. Mas o mais provável é que isso não aconteça com todos os jogadores. Nesse caso, o banqueiro continua jogando contra os jogadores que não “estouraram”. Ele então vira sua carta fechada e, depois de analisar as cartas de seus adversários, tenta fazer mais pontos ou, pelo menos, o mesmo número de pontos que cada um deles. Quando o banqueiro completa seu jogo com as cartas que achar necessárias, os jogadores adversários abrem seu jogo, mostrando a carta que tinham fechada, e cada um deles decide com o banqueiro quem vence as apostas. A seguir, explicaremos esses procedimentos de forma detalhada, com os sistemas de apostas.

### Apostando depois da primeira carta

Um dos sistemas de jogo e apostas mais utilizado no Vinte-e-um é o *Pontoon*. Nele, o carteador distribui uma carta *fechada* (no sentido horário, do banqueiro para os jogadores à sua esquerda) para cada jogador, e uma também para si próprio. Em seguida, após olhar sua carta, cada jogador coloca suas fichas de aposta à frente da carta recebida, com exceção apenas do banqueiro, que joga contra cada um dos jogadores isoladamente. As apostas de cada jogador são individuais e cada um aposta o que desejar, desde que não ultrapasse um limite previamente fixado pelo banqueiro.

**Atenção:** É preciso ter cuidado para que as apostas de cada jogador não se misturem na mesa. O jogador também deve colocar sua aposta bem separada do resto de suas fichas, de forma a evitar confusões. Todos devem ter apostado antes de começar a distribuição da segunda carta.

O banqueiro pode exigir que os jogadores dobrem as suas apostas para continuarem a receber cartas. O jogador que se recusar a dobrar a aposta sai do jogo e perde a aposta inicial para o banqueiro. Os jogadores, porém, podem acatar a exigência do banqueiro, dobrando a aposta ou, se quiserem, redobrando a aposta que haviam feito.

Depois de acertadas as quantias de apostas de cada um, o banqueiro distribui uma segunda carta para cada jogador, agora *aberta*. Se o banqueiro fizer um *natural*, ele recolherá de cada jogador o dobro da quantia apostada. Mas, dos jogadores que também tiverem feito um *natural*, ele recolherá apenas a aposta inicial.

Se o banqueiro não fizer um *natural*, o jogo prossegue, e cada jogador procurará fazer mais pontos do que o banqueiro, para ganhar a aposta. Se o jogador tiver um *natural*, ele é imediatamente pago pelo banqueiro, pois o *natural* vale mais que os 21 pontos que o banqueiro possa fazer com 3 cartas ou mais. O banqueiro paga a cada jogador vencedor a mesma quantia de fichas que esse jogador apostou.

Se as duas cartas do jogador somarem menos de 21 pontos, ele pode pedir mais cartas, *abertas*, mantendo fechada a primeira carta que recebeu. Quando o jogador achar que o total de pontos já conseguido é suficiente para vencer o banqueiro, ele dirá “paro” e não receberá mais cartas. Entretanto, se o jogador pedir mais cartas e “estourar”, ele pagará imediatamente a sua aposta ao banqueiro.

Depois que todos os jogadores receberem as cartas que pediram ao banqueiro, este abre a sua primeira carta, mostrando, assim, a soma de pontos que já conseguiu. Suponhamos que ele tenha feito 20 pontos com as suas duas cartas; então, se achar que um dos jogadores que ainda permanecem no jogo tem 20 pontos ou menos, ele enfrenta esse jogador, dizendo: “Ofereço 20”, quer dizer, afirma que o adversário não tem mais do que 20 pontos. O jogador abre então a carta que ainda está fechada, expondo o total de pontos. Se ele tiver 20 pontos ou menos, perderá a aposta que havia feito quando recebeu a primeira carta. Se tiver 21 pontos, ganhará a aposta.

### Comprando cartas

Na forma *Pontoon* do Vinte-e-um pode ser permitido aos jogadores “comprar” cartas, desde que os jogadores combinem antes 103

do início do jogo. Isso significa que, na sua vez de jogar, o jogador pode “comprar” a terceira carta — isto é, em vez de receber a carta aberta, ele aumenta sua aposta original e recebe a carta fechada, continuando com a primeira carta fechada. Essa aposta pode ser, no máximo, igual à aposta feita anteriormente. Essa forma de “comprar” a carta pode ser repetida com as cartas seguintes, se o jogador desejar. Mas se ele começou a receber cartas pelo método normal — isto é, *abertas* — então ele não poderá mais “comprar”.

**Atenção:** *Antes de aprender as variantes que se seguem, é aconselhável que se pratique as formas de jogo já explicadas.*

### Dobrando a aposta

Esse sistema alternativo de apostas teve origem em Vinte-e-um de cassino, e, posteriormente, foi incorporado ao jogo doméstico, com banca móvel. Em linhas gerais, ele consiste no seguinte: na sua vez, após olhar as duas primeiras cartas que recebeu, o jogador pode abrir as cartas e dobrar a aposta que havia feito antes de recebê-las. Então, ele receberá apenas mais uma carta, e não poderá olhá-la até que todos os outros jogadores, inclusive o banqueiro, tenham completado as suas *mãos*.

### Apostando antes de receber cartas

Esse sistema de jogo e apostas é conhecido como *Blackjack*, por ser muito parecido com o Vinte-e-um de cassino, assim denominado. O carteador, que é também o banqueiro, embaralha as 52 cartas (ou 104, se forem muitos os jogadores) e, em seguida, permite que o baralho seja cortado por todos os jogadores que desejarem.

Depois de embaralhadas e cortadas, as cartas são colocadas, com a face para baixo, sobre um curinga aberto. A função desse curinga é indicar as cartas que já foram usadas. Cada vez que termina uma *mão*, o banqueiro coloca as cartas usadas, com a face para cima, sob o curinga. Portanto, as distribuições são feitas sempre com as cartas ainda não usadas, até que se alcance o curinga indicador. Quando já não houver cartas suficientes acima do curinga, embaralha-se novamente todas as cartas, e reinicia-se a distribuição, colocando-se sob o curinga as cartas que forem sendo usadas. Quando não houver nenhum curinga disponível, utiliza-se

uma carta qualquer, com exceção do Ás, que não deve ser usado para esse fim. Nesse caso, o banqueiro “queima” uma carta qualquer, tirando-a de cima do baralho, mostrando-a aos mais jogadores e colocando-a aberta sob o baralho, para servir de carta indicadora.

Nesse sistema de jogo, os jogadores apostam antes da primeira carta ser distribuída. Com exceção do banqueiro, cada jogador coloca sua aposta à sua frente, de modo que todos possam vê-la. Isso significa que cada um dos jogadores está apostando que o seu jogo vencerá o jogo do banqueiro. É o banqueiro que estabelece os limites máximo e mínimo de apostas, podendo alterá-los entre uma rodada e outra.

Feitas as apostas, o banqueiro inicia a distribuição das cartas no sentido horário — isto é, do banqueiro para os jogadores à sua esquerda. Ele dá então uma carta fechada para cada jogador e, por último, uma carta para si mesmo, *aberta*. Em seguida, dá uma segunda carta para cada jogador e para si próprio, todas elas *fechadas*. Como os jogadores apostam individualmente contra o banqueiro, este tem que conseguir um jogo maior, ou pelo menos igual, para ganhar as apostas dos jogadores.

O banqueiro olha a sua carta fechada, e, se tiver um *natural* (21 pontos com 2 cartas), que é a *mão* mais alta do jogo, anuncia o fato, abrindo as suas duas cartas. Os demais jogadores também mostram as suas cartas, e o banqueiro recolhe as apostas, pois esse jogo é maior do que o dos outros jogadores, ou no mínimo igual. Dependendo de um acordo feito antes do início do jogo, o banqueiro pode não ganhar as apostas dos jogadores que, assim como ele, também fizeram um *natural*.

Se o banqueiro não tiver um *natural*, ele dará mais cartas a cada jogador, começando pelo primeiro à sua esquerda. Cada jogador recebe essas cartas abertas, tantas quantas quiser ou até “estourar”. Depois que todos os jogadores forem servidos, o banqueiro também pode, se quiser, receber mais cartas. Com o total de pontos que conseguiu, o banqueiro passa a enfrentar os jogadores, um a um; se tiver mais pontos ou o mesmo número de pontos que um determinado jogador, ele ganhará a aposta feita pelo jogador. Se tiver menos pontos, ele deverá pagar a aposta ao jogador.

# WHIST

**W**hist (pronuncia-se *Uíste*) é uma interjeição inglesa que equivale ao nosso *psiu* — isto é, uma solicitação de silêncio e concentração. Na realidade, não poderia haver nome mais apropriado para esse jogo, pois o *Whist* exige muita atenção e rapidez de raciocínio por parte dos jogadores. Ele surgiu no século XVIII, como uma variante do *Triumph*, um jogo que atualmente já não é praticado. No século XIX, o *Whist* atingiu o auge de sua popularidade, tornando-se um dos principais jogos de cartas tanto na Inglaterra como nos Estados Unidos. Mais tarde, porém, foi superado pelo *Bridge*, um dos vários jogos que dele se originaram.

Em 1742, o inglês Edmund Hoyle descrevia o *Whist* no seu livro *A Short Treatise on Whist*, estabelecendo as regras básicas sobre o número de jogadores, a distribuição das cartas e o funcionamento do jogo. E, até



hoje, essas regras constituem os princípios comuns a todos os jogos da família do *Bridge* e do *Whist*.

## Regras

O *Whist* é um jogo para quatro pessoas, que jogam em duas duplas escolhidas pelos próprios jogadores ou por meio de sorteio. Os parceiros devem sentar-se frente a frente e, por convenção, os jogadores são designados pelos pontos cardeais: *Norte* e *Sul* jogam contra *Leste* e *Oeste*.

Nesse jogo usa-se um baralho comum de 52 cartas, que são as seguintes em ordem decrescente de valor: Ás (a carta mais alta), Rei, Dama, Valete e, a seguir, as cartas com índice numérico, do 10 ao 2. O *Whist* é um jogo de *vazas*, isto é, cada jogador, na sua vez, descarta uma carta, e as quatro cartas jogadas na mesa formam uma *vaza*. Os naipes têm o mesmo valor, mas a cada *mão* (um conjunto de 13 vazas jogadas) um naipe é sorteado como trunfo, passando a ter, naquela *mão*, valor maior do que os demais. Usando as cartas de maior valor ou de trunfo, os jogadores têm por objetivo ganhar, em cada *mão*, o maior número possível de vazas para a sua dupla.

O primeiro carteador — jogador que distribui as cartas — é escolhido por meio de sorteio, cabendo tal função ao jogador que tirar a carta mais alta. Depois de embaralhar as cartas, o carteador oferece o baralho ao jogador à sua direita para que seja cortado. Em seguida, ele procede à distribuição das cartas, começando pelo primeiro jogador à sua esquerda. As cartas são distribuídas uma a uma e fechadas, com exceção da última, que pertence ao carteador. Essa carta deve ser aberta na mesa, e seu naipe determina o naipe de trunfo daquela *mão*. Na primeira *vaza*, quando chegar a sua vez de jogar, o carteador pode pegar essa carta e juntá-la às outras que tem na *mão*.

A distribuição das cartas pode ser invalidada se houver algum erro na distribuição, como, por exemplo: um dos participantes receber um número de cartas maior ou menor que 13 ou alguma carta ser virada durante a distribuição. Mas os jogadores só podem exigir nova distribuição de cartas até o fim da primeira *vaza*.

## O jogo

Quem inicia o jogo é o primeiro jogador à esquerda do carteador. Esse jogador — chamado *mão* — descarta uma carta na me-

sa, e os demais jogadores (cada um na sua vez, e sempre no sentido horário) são obrigados a seguir o naipe da primeira carta jogada. Um jogador só pode descartar uma carta de outro naipe — ou um trunfo — se não tiver nenhuma carta do naipe de abertura. A *vaza* será ganha pela carta mais alta do naipe em jogo ou, então, pelo trunfo mais alto entre as cartas que foram jogadas.

Vejam os exemplos: o trunfo é Espadas, e um jogador inicia a *vaza* com um 5 de Copas; o outro joga um Valete de Copas; o terceiro joga um 8 de Ouros, pois não tem cartas de Copas e nem de Espadas, para cortar com trunfo; e o último, que também não tem cartas de Copas, joga um 3 de Espadas. A *vaza* é ganha pelo último jogador, que descartou um trunfo.

Terminada a *vaza*, as cartas são reunidas e colocadas, com a face voltada para baixo, diante do vencedor, que dá início à próxima *vaza*. As vazas ganhas pelo mesmo jogador devem ficar separadas umas das outras, para que seja possível, no final da *mão*, verificar que cartas foram jogadas em cada *vaza*; as cartas da *vaza* são guardadas pela ordem de jogada (com a carta de abertura de cada *vaza* em cima), todas fechadas. Assim, no final da *mão*, pode-se comprovar facilmente se algum jogador “negou” o naipe, ou se o vencedor da *vaza* possui cartas que valem pontos, como explicaremos mais adiante.

O ganhador da *vaza* anterior sempre inicia a *vaza* seguinte, e assim prossegue a *mão*, até que tenham sido jogadas 13 vazas. Na *mão* seguinte, o primeiro carteador será o primeiro jogador à esquerda do carteador da *mão* anterior, jogando-se sucessivas *mãos*, até que uma dupla de parceiros atinja o número de pontos necessários para vencer a partida.

## Contagem de pontos

No *Whist* os métodos mais comumente usados para a marcação de pontos são os sistemas norte-americano e inglês, que veremos a seguir:

**Sistema norte-americano** — nesse sistema a partida é jogada até 7 pontos, que são computados com base no seguinte critério: cada *vaza* ganha, acima de 6, vale 1 ponto. Dessa forma, a dupla que ganhar 7 vazas marca 1 ponto, e a outra dupla, que fará um máximo de 6 vazas, não marca ponto. Se uma dupla fizer 9 vazas, marca 3 pontos; e, se ganhar todas as 13 vazas, marcará o máximo de 7 pontos. E assim por diante, com

as duplas sempre ganhando 1 ponto para cada vaza acima de 6.

A partida é vencida pela primeira dupla que chegar aos 7 pontos. A sua vitória nessa partida valerá 7 pontos, menos os pontos da dupla perdedora. Por exemplo: ao começar a última *mão*, uma dupla tinha 6 pontos e a outra, apenas 4 pontos. Na última *mão*, a dupla que estava na frente fez mais 3 pontos (ganhando 9 vazas) e a outra, nenhum ponto (ganhando apenas 4 vazas); portanto, a dupla vencedora ultrapassou os 7 pontos necessários para vencer a partida, e ela marcará 7 (não importa que tenha chegado a um total de 9 pontos) menos 4 pontos da dupla adversária, e o seu *score* naquela partida será  $7 - 4 = 3$ . Isso porque se podem jogar várias partidas sucessivas.

**Sistema inglês** — nesse sistema a partida é jogada até 5 pontos, que são marcados por meio dos seguintes critérios:

1) cada vaza ganha, acima de 6, vale 1 ponto;

2) Ás, Rei, Dama e Valeta do naipe de trunfo são cartas chamadas de “honras”, e a dupla que, na *distribuição*, receber as 4 honras marca 4 pontos; se receber 3 honras quaisquer, marca 2 pontos. Esses pontos são computados ao final da *mão*. Contudo, uma partida não pode ser ganha apenas com os pontos das cartas-honras; para vencer, é obrigatório que a dupla marque também ao menos 1 ponto pela contagem de vazas. Além disso, se houver empate na contagem final da partida (ambas as duplas com 5 pontos), os pontos obtidos por vaza têm prioridade sobre os pontos por cartas-honras. Ao final da partida, computam-se os pontos por honras apenas dos ganhadores, mas não os dos perdedores.

Ao final da partida são contados pontos adicionais para a dupla vencedora, de acordo com o seguinte critério:

a) 3 pontos, se a dupla perdedora não fez nenhum ponto;

b) 2 pontos, se a dupla perdedora marcou apenas 1 ou 2 pontos;

c) 1 ponto, se a dupla perdedora fez 3 ou 4 pontos.

Segundo o sistema inglês, o *Whist* deve ser jogado em uma série de três partidas, que é chamada *rober*. Se a mesma dupla ganhar as duas primeiras partidas, é desnecessário jogar a terceira; e os vencedores marcam dois pontos extras pelo *rober*. Após jogarem o número de *robbers* combinado anteriormente, os jogadores somam todos os pontos para se saber qual é a dupla vencedora.

## Vocabulário do Whist

No *Whist* são muito usados alguns termos, como os seguintes:

— *Finesse*: fazer uma *finesse* é jogar a terceira carta mais alta (Dama) de um naipe, quando se tem também a mais alta (Ás), confiando que a dupla adversária não tenha a segunda carta mais alta (Rei).

— *Forçar*: jogar cartas de um naipe em que os adversários estão fracos.

— *Trunfos longos*: aqueles que restam na mão depois que todos os outros trunfos já foram jogados.

— *Carta perdida*: qualquer carta sem valor.

— *Gangorra*: é o que ocorre quando cada parceiro de uma dupla está “baldado” (sem cartas) em um naipe diferente. O parceiro abre a vaza com um naipe em que o outro está “baldado”, permitindo que ele ganhe a vaza com trunfo. Este, por sua vez, também abre a vaza com um naipe em que o parceiro está “baldado”. Assim, cada parceiro ganha uma vaza.

— *Slam*: é o nome dado à *mão* em que uma dupla ganha todas as 13 vazas.

— *Tenace*: denominam-se assim as cartas da mão de um jogador que são imediatamente maior e menor que a carta mais forte dos adversários. Por exemplo, o Ás e a Dama quando os adversários têm o Rei.

# CÁLCULO

**E**sse jogo é uma paciência que exige muita atenção por parte do jogador, pois sua vitória depende não apenas da colocação das cartas, mas também de uma previsão de jogadas. Ao contrário de outras paciências, como o *Klondike*, o naipe e a cor das cartas não são considerados nesse jogo. Utilizando apenas um baralho comum, o jogador inicia o jogo abrindo sobre a mesa, uma ao lado da outra, 4 cartas: Ás, 2, 3 e 4 (de qualquer naipe ou cor). Essas cartas são chamadas *cartas-base*, e sobre elas serão construídas as *fundações* — isto é, seqüências de cartas até o Rei.

As seqüências devem ser formadas da seguinte maneira:

1) Sobre o *Ás* colocam-se *cartas em seqüência de 1*: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K.

2) Sobre o 2 colocam-se *cartas em seqüência de 2*: 4, 6, 8, 10, Q, Ás, 3, 5, 7, 9, J, K.

3) Sobre o 3 colocam-se *cartas em seqüência de 3*: 6, 9, Q, 2, 5, 8, J, Ás, 4, 7, 10, K.

4) Sobre o 4 colocam-se *cartas em seqüência de 4*: 8, Q, 3, 7, J, 2, 6, 10, Ás, 5, 9, K.

Após abrir as 4 cartas-base na mesa, o jogador deve embaralhar as cartas e abrir as 4 cartas de cima do baralho, dispondo-as uma ao lado da outra a uma certa distância das cartas-base. Essas cartas formam a base dos 4 montes de reserva, sobre os quais serão colocadas as cartas que não forem imediatamente utilizadas nas fundações. Para as fundações só podem ir as cartas da mão ou as cartas de cima — e apenas de cima — dos montes de reserva.

Quando terminar um monte de reserva, inicia-se em seu lugar um novo monte, abrindo-se para isso a primeira carta de cima do baralho. Cada fundação deve receber 13 cartas, formando uma seqüência que termina no K, como já vimos anteriormente. O jogador será vitorioso se conseguir colocar todas as cartas da mão e dos montes de reserva. Mas, se não conseguir colocar nenhuma das cartas de cima dos montes de reserva após abrir todas as cartas, será derrotado.

Uma regra muito importante dessa paciência é que o jogador pode escolher qualquer monte de reserva para colocar a carta que acabou de abrir e que não serviu para nenhuma fundação. E é justamente essa colocação de cartas que exige maior raciocínio do jogador, pois a distribuição das cartas nos montes pode facilitar ou dificultar sua retirada para as fundações, já que apenas as cartas de cima dos montes podem ser usadas. Para isso, as cartas devem ser colocadas nos montes na seqüência inversa à das fundações a fim de que, na medida do possível, fiquem por cima as cartas que estão mais próximas das cartas-base. Para a fundação do Ás, por exemplo, a melhor ordem no monte de reserva seria K, Q, J, 10, 9 etc. Conseguir isso é muito difícil, mas deve ser tentado pelo jogador.

As cartas de mesmo valor (dois 5, dois 6 etc.) devem, preferencialmente, ser colocadas em montes diferentes. Assim, se uma delas ficar obstruída, o jogador poderá lançar mão da carta de outro monte. Já os Reis, ao contrário, podem ser colocados em um só monte. Dessa forma, se não saírem logo no início do jogo, o que seria melhor, obstruirão apenas um dos montes de reserva.

# PINOCLÉ

O *Pinocle* origina-se do *Binochle*, uma variante do *Bezique* que foi levada para os Estados Unidos, no século XIX, por imigrantes alemães. Com o tempo, o *Binochle* incorporou novas características, e acabou tendo seu nome mudado para *Pinocle*. Juntamente com o *Pôquer*, o *Gim Rummy* e o *Bridge*, forma o quarteto de jogos de cartas de maior popularidade entre os norte-americanos.

## Regras

O *Pinocle* é um jogo para duas pessoas em que se utilizam dois baralhos comuns, dos quais se retiram os curingas e as cartas abaixo do Nove — isto é, todos os Oitos, Setes, Seis, Cincos, Quatros, Três e Dois —, restando ao todo 48 cartas.

O Ás é a carta que tem valor mais alto, seguindo-se a ele, em ordem decrescente de valor, o Dez, o Rei, a Dama, o Valete e o Nove. Todos os naipes têm o mesmo valor, com exceção apenas do naipe que for designado como trunfo. O trunfo indica o naipe que durante o jogo vai predominar sobre os demais e a menor carta do naipe de trunfo

sempre vale mais do que a maior carta de qualquer outro naipe.

No *Pinocle* os jogadores têm dois objetivos: 1) marcar pontos fazendo combinações; 2) ganhar vazas que contenham cartas de valor alto. Chama-se de vaza as cartas que são descartadas por cada um dos jogadores na sua vez, e que são recolhidas por aquele que tiver jogado a carta de valor maior.

Para marcar os pontos necessários para vencer uma partida, o jogador soma aos pontos obtidos com suas combinações os valores das cartas por ele recolhidas na vaza que ganhou.

No *Pinocle*, vence a partida o jogador que primeiro conseguir o total de 1 000 pontos.

## Valor das cartas e combinações

O valor das cartas ganhas nas vazas é o seguinte:

- Ás — 11 pontos
- Dez — 10 pontos
- Rei — 4 pontos
- Dama — 3 pontos
- Valete — 2 pontos
- Nove — zero pontos

## As combinações



Os tipos de combinações que cada um dos jogadores pode fazer, e seus respectivos valores, são os seguintes:

— *Volta ao Mundo* — grupo de três Reis e três Damas, um de cada naipe (240 pontos) (n.º 1 da figura.)

— *Flush* ou *Seqüência Real* — é a seqüência de Ás, Dez, Rei, Dama e Valeta do naipe de trunfo (150 pontos) (n.º 2).

— *Casamento de Trunfo* ou *Casamento Real* — é a combinação do Rei de Trunfo com a Dama de Trunfo (40 pontos) (n.º 3).

— *Casamento Plebeu* — é a combinação do Rei com a Dama de qualquer naipe que não seja o naipe de trunfo. Essas cartas devem ser do mesmo naipe (20 pontos) (n.º 4).

— *Pinocle* — é a combinação da Dama de Espadas com o Valeta de Ouros (40 pontos) (n.º 5).

— *Deece* — é o Nove de Trunfo (10 pontos) (n.º 6).

— *100 Ases* — é o grupo de quatro Ases de naipes diferentes (100 pontos) (n.º 7).

— *80 Reis* — é o grupo de quatro Reis de naipes diferentes (80 pontos) (n.º 8).

— *60 Damas* — é o grupo de quatro Damas de naipes diferentes (60 pontos) (n.º 9).

— *40 Valetes* — é o grupo de quatro Valetes de naipes diferentes (40 pontos) (n.º 10).

## O jogo

O *Pinocle* é jogado em duas etapas, conforme explicamos a seguir.

**Primeira etapa:** Após a distribuição de 12 cartas (de 3 em 3) para cada um dos jogadores, o carteador (que deve ser escolhido por sorteio) vira a carta de cima do monte de cartas que sobraram da distribuição. Essa carta indica o naipe de trunfo e deverá ser colocada no centro da mesa, ficando parcialmente coberta pelo monte formado pelas cartas que sobraram. Se o carteador tiver a sorte de tirar como trunfo o Nove de Trunfo (chamado *Deece*), ele marcará de saída 10 pontos extras.

Quem inicia o jogo é o adversário do carteador, que pode descartar qualquer carta, à sua escolha. O carteador deverá, de preferência, descartar uma carta do mesmo naipe e de valor mais alto para poder vencer a vaza, embora não seja obrigatório *seguir o naipe* — isto é, jogar uma carta do mesmo naipe que o da carta jogada pelo adversário. Se o jogador não tiver uma carta do mesmo naipe e/ou de valor mais alto, ele poderá jogar um trunfo ou, então, uma carta de naipe diferente. No primeiro caso ganhará a vaza e, no

segundo, a perderá; pois a vaza é ganha pelo que tiver jogado a carta mais alta do naipe em jogo ou, então, uma carta de trunfo. Se forem jogadas duas cartas do mesmo naipe e valor, vencerá a vaza quem jogou primeiro.

O jogador que vencer a vaza tem direito a baixar uma *combinação* na mesa. Em seguida, ele compra uma carta do monte — o que é feito também pelo outro jogador —, e inicia a vaza seguinte, descartando uma carta qualquer. Portanto, a ordem do jogo é a seguinte: joga-se a vaza; em seguida, o vencedor baixa uma combinação, se tiver; e, finalmente, ambos os jogadores compram uma carta do monte. O vencedor de uma vaza inicia sempre a vaza seguinte.

As cartas ganhas nas vazas deverão permanecer na mesa, com as faces voltadas para baixo, ao lado do seu ganhador. A carta usada em uma vaza não pode mais ser usada nas combinações. Mas as cartas compradas do monte podem ser utilizadas para ser jogadas nas vazas ou nas combinações. E uma carta incluída numa combinação pode ser jogada numa vaza, sem que o jogador perca os pontos da combinação, pois as cartas das combinações são consideradas como parte do grupo que está em poder do jogador.

Para poder baixar uma combinação na mesa, e, conseqüentemente, marcar pontos, é necessário ganhar uma vaza. Embora seja possível baixar à mesa mais de uma combinação a cada vez que o jogador ganha uma vaza, só serão marcados os pontos relativos à primeira combinação.

O jogo prossegue dessa maneira até que se esgotem as cartas do monte. Quando restarem apenas a última carta do monte e a carta aberta que marca o trunfo, o vencedor da última vaza da primeira etapa compra a última carta do monte, e o perdedor compra a carta que determinou o trunfo. É de praxe que o vencedor mostre a carta que comprou.

**Segunda etapa:** Quando são compradas as duas últimas cartas do monte, inicia-se a segunda etapa do jogo. A primeira medida que cada jogador deve tomar é recolher as cartas que fazem parte das respectivas combinações e passá-las para as suas mãos. Nessa fase não existem combinações, mas apenas vazas, e cada um dos jogadores, de posse das suas 12 cartas nas mãos, jogará as 12 vazas.

O vencedor da última vaza da primeira etapa inicia a primeira vaza da segunda etapa, descartando uma carta cujo naipe *deve ser seguido pelo seu adversário*. No caso do adversário não ter nenhuma carta do mesmo



naipe, ele pode jogar uma carta do naipe de trunfo ou de outro naipe qualquer. Como na primeira etapa, ganhará a vaza o jogador que descartar a carta de valor mais alto ou, então, uma carta de trunfo. No caso de ambos jogarem trunfo, vencerá o trunfo de maior valor.

Após serem jogadas as 12 vazas, os jogadores deverão contar os pontos correspondentes às cartas que ganharam nas vazas. O vencedor da última vaza da segunda etapa tem a vantagem de marcar 10 pontos extras em sua contagem final.

### Contagem de pontos

Contam-se os pontos feitos pelas combinações, pelas cartas ganhas nas vazas e pelo Nove de Trunfo (Deece). Escolhido o trunfo, o jogador que tiver um Deece na mão durante a primeira etapa do jogo, deverá baixá-lo à mesa, como uma combinação, e marcar 10 pontos. Após marcar esses pontos o jogador deverá pegar o Deece e trocá-lo com a carta que está aberta na mesa, indicando o naipe do trunfo.

**Atenção:** o Deece comprado nessas circunstâncias pelo perdedor da última vaza da primeira etapa não valerá nenhum ponto para esse jogador.

O número mínimo de pontos para ganhar uma partida é de 1 000 pontos, e a partida só termina quando um dos jogadores atinge esse total.

### Algumas regras sobre as combinações

1 - As combinações só podem ser baixadas na mesa quando o jogador tiver acabado de ganhar uma vaza. Se o fizer sem ter ganho uma vaza, ele perderá *todos* os pontos de suas combinações.

2 - Se o jogador baixar na mesa uma Sequência Real, ele ganha apenas os pontos relativos a essa sequência, não podendo marcar os pontos relativos ao Casamento Real, nela contido.

3 - O jogador não pode utilizar parte de um casamento para formar um outro. Por exemplo: se o jogador fez um Casamento Plebeu usando o Rei e a Dama de Copas, segurando na mão outro Rei de Copas, ele não poderá combinar o Rei de Copas da sua mão com a Dama já combinada. Para fazer um outro casamento, ele deverá ter outra Dama do mesmo naipe. Essa regra é válida para todos os casamentos, inclusive o Casamento Real.

4 - As combinações 80 Reis e 60 Damas podem ser formadas com cartas já contidas em outras combinações. Por exemplo: se o jogador possui três Damas ou três Reis de naipes diferentes e tem uma Dama de Copas já combinada, ele poderá fazer uma sequência de 60 Damas ou 80 Reis com a Dama ou o Rei de Copas já combinado.

5 - Se o naipe de Copas for trunfo, o Ás, o Dez e o Valete de Copas podem ser combinados com um Casamento Real para se fazer Sequência Real.

6 - Se o jogador baixar um Pinocle (Dama de Espadas com Valete de Ouros), ele poderá usar a Dama de Espadas para formar um casamento com o Rei de Espadas. A Dama também pode ser usada para formar uma Sequência Real ou uma combinação de 60 Damas. Por sua vez, o Valete de Ouros do Pinocle pode ser usado simultaneamente para formar uma Sequência Real ou 40 Valetes.

7 - Se o jogador baixar uma Sequência Real e quiser utilizar posteriormente o Rei e a Dama para fazer uma Volta ao Mundo, poderá fazê-lo, mas receberá apenas 200 pontos por essa combinação. Portanto, se ele tiver feito primeiramente uma Sequência Real, e, posteriormente, utilizar o Rei e a Dama para fazer uma Volta ao Mundo, ele fará um total de 350 pontos: 200 pela Volta ao Mundo e 150 pela Sequência Real. Entretanto, se a Sequência Real for de Ouros, ao ser utilizada na Volta ao Mundo, o jogador marcará 390 pontos. Esses 40 pontos extras equivalem ao Pinocle que está contido na combinação.

### Valores opcionais das cartas

Além dos valores normais das cartas ganhas nas vazas, existem dois outros sistemas de pontos — os chamados *Escore Simples* e *Escore Dinâmico* — que podem ser eventualmente adotados pelos jogadores e que são os seguintes:

*Escore Simples*

Ás — 10 pontos

Dez — 10 pontos

Rei — 5 pontos

Dama — 5 pontos

Valete — zero pontos

Nove — zero pontos

*Escore Dinâmico*

Ás — 10 pontos

Dez — 10 pontos

Rei — 10 pontos

Dama, Valete e Nove — zero pontos

### Variante — Pinocle para 3 ou 4 jogadores

Esta variante é muito simples, desde que as regras do *Pinocle* tenham sido bem compreendidas. Nela o carteador distribui 16 cartas para cada jogador, caso sejam 3 pessoas, e 12 cartas, se forem 4 pessoas. As cartas devem ser distribuídas de quatro em quatro, começando sempre pelo primeiro jogador à esquerda do carteador. A última carta recebida pelo carteador — isto é, a 16.<sup>a</sup> carta no caso de serem 3 jogadores ou a 12.<sup>a</sup>, no caso de serem 4 jogadores — indicará o naipe de trunfo e deve ser mostrada aos outros jogadores. Se essa carta for o Deece (Nove de Trunfo), o carteador ganha imediatamente 10 pontos. Se o Deece já se encontrar em poder de algum outro jogador, este poderá trocá-lo pela carta que indica o trunfo e o jogador recebe 10 pontos. Quanto ao carteador, se ele completar suas cartas com o Deece, ao terminarem as cartas do monte ele não receberá nenhum ponto, pois os 10 pontos já pertencem ao jogador que o trocou. Por exemplo: supondo que haja 3 jogadores (A, B e C), sendo A o carteador. Se o jogador mostrar como sua última carta um Valete de Paus, está determinado que o trunfo será Paus. Automaticamente, qualquer um dos jogadores que tiver um Nove de Paus (que é o Deece) poderá trocá-lo pelo Valete de Paus do carteador, ganhando 10 pontos. Como é uma opção, cabe ao jogador decidir se vale a pena trocar ou não o seu Deece pela carta do carteador. Mas como são dois baralhos, existem portanto dois Deeces no jogo. Se, na distribuição, dois jogadores dife-

rentes receberem um Deece, o direito de troca obedecerá à ordem do jogo, ou seja, terá prioridade o primeiro jogador à esquerda do carteador. Mas o portador do outro Deece pode baixá-lo à mesa, marcando 10 pontos. E, supondo que os dois Deeces estejam na mão de um mesmo jogador, este poderá trocar um deles com o carteador e baixar o outro à mesa marcando 20 pontos, ou seja, 10 pontos por cada operação. Se esse jogador não quiser trocá-los, deve baixá-los à mesa com suas combinações, marcando também 20 pontos: 10 pontos para cada Deece.

Terminada a operação relativa aos Deeces, cada um dos jogadores, começando pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, baixa à mesa suas combinações. Os pontos são marcados e, em seguida, as combinações são recolhidas novamente pelos jogadores, passando a fazer parte novamente das cartas em poder dos jogadores. Em seguida, o carteador dá início à primeira vaza. As regras para vencer as vazas são idênticas às do *Pinocle*, e o vencedor da última vaza inicia a vaza seguinte. Como pode ser observado, nesta variante os jogadores não compram cartas do monte, e a rodada acaba quando terminam as cartas que eles têm na mão.

Nessa variante, os pontos das combinações são somados aos pontos obtidos pelas cartas ganhas nas vazas. O valor dessas cartas poderá obedecer aos escores normais, simples ou dinâmico, de acordo com a escolha dos jogadores, feita *antes* de se iniciar a partida. O vencedor da última vaza ganha extras, e a partida termina quando um dos jogadores atinge 1 000 pontos.



**BRIDGE**

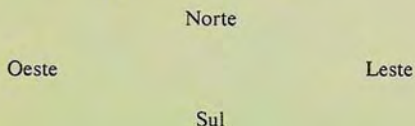
Chamado de o Xadrez das cartas, o *Bridge* é provavelmente o mais importante dos jogos de cartas, e o único que regularmente é apresentado como problema em seções especializadas em jornais e revistas. Apesar da sua complexidade, seu aprendizado se torna mais fácil para aqueles que estão familiarizados com os chamados jogos de *vazas*, como King, Whist, Jubileu e muitos outros. O fato de estes jogos terem sido apresentados aos nossos leitores antes do *Bridge* fez parte de uma estratégia para familiarizá-los com os jogos de *vazas*.

Ao contrário desses jogos mencionados — com exceção apenas do Whist —, o *Bridge* tem a particularidade de ser jogado em duplas. Duas duplas podem formar uma equipe e participar regularmente dos numerosos torneios desse jogo.

O que daremos a seguir será apenas uma ampla introdução ao jogo, a partir da qual qualquer jogador será capaz de aprender as noções básicas. Como são muito numerosos os sistemas de leilão, é quase impossível que eles sejam tratados aqui. Recomenda-se, portanto, aos interessados no *Bridge* que, após terem aprendido as regras elementares, examinem alguns livros que tratem especificamente do assunto, ou então procurem os clubes de *Bridge* que existem nas principais cidades brasileiras. O *Bridge*, como o Xadrez, deve ser jogado séria e seguidamente, pois é com a prática que se aprende a desfrutar o enorme prazer que esse jogo pode proporcionar.

## Regras

O *Bridge* é jogado com um baralho normal de 52 cartas, sem Curingas. São necessários quatro jogadores para formarem as duas duplas: Norte-Sul e Leste-Oeste. Numa mesa de *Bridge*, a colocação dos jogadores sempre obedecerá ao esquema abaixo:



Como pode ser observado no diagrama, os parceiros sentam-se opostos um ao outro. Além de ser um jogo de duplas, o *Bridge* é também um jogo de *vazas* e de trunfos. Ou seja, a cada mão um leilão (que explicaremos adiante) determinará um naipe cujas cartas valerão mais do que qualquer outra

carta dos naipes restantes. Escolhido o trunfo, o jogador seguinte ao que ganhou o leilão descarta uma carta qualquer, aberta. Em seguida, o próximo jogador deverá descartar uma carta do mesmo naipe da carta jogada pelo jogador que iniciou, o mesmo acontecendo com os jogadores seguintes. Se algum jogador não tiver nenhuma carta desse mesmo naipe, pode descartar uma carta de qualquer naipe, inclusive do naipe de “trunfo”. Mas se tiver alguma carta do naipe em jogo é obrigado a descartá-la. As quatro cartas descartadas por cada um dos jogadores em cada rodada formam a *vaza*, que será ganha pelo jogador que jogou a carta mais alta do naipe em jogo.

Para isso, é obedecida a seguinte ordem decrescente de valores: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três e Dois. A carta mais alta vence cada vaza, exceto se alguém jogar uma carta do naipe de trunfo, o que quer dizer que uma carta qualquer de trunfo ganha da maior carta de qualquer outro naipe, perdendo apenas para um trunfo maior.

É importante saber que: 1) o jogador só pode jogar uma carta do naipe de trunfo se não tiver uma carta do mesmo naipe jogado por quem abriu a vaza (ou, então, se o naipe dessa vaza for trunfo, caso em que todos são obrigados a jogar trunfo); 2) se ele não jogar uma carta de trunfo nem uma carta do naipe que comandou a vaza, perderá a vaza, por maior que seja a carta que tenha jogado (pois qualquer carta que não obedeça ao naipe em jogo e nem seja trunfo vale zero); 3) se mais de um jogador descartar uma carta de trunfo por não ter carta do naipe que comandou a vaza, vencerá o trunfo de maior valor.

O jogador que ganhar uma *vaza* recolhe todas as cartas dessa vaza; sem misturá-las com as cartas da mão, coloca-as a seu lado na mesa, fechadas, formando um monte, e inicia a vaza seguinte.

Para a escolha do primeiro carteador estende-se o baralho na mesa, com a face das cartas voltadas para baixo; cada um dos jogadores escolhe uma carta e mostra-a aos demais. O jogador que retirar a carta de maior valor será o primeiro carteador. A distribuição das cartas e o sentido do jogo se desenvolvem do carteador para os jogadores à sua esquerda. Dessa forma, se o primeiro carteador for Norte, o segundo será Leste, o terceiro, Sul e o quarto, Oeste. Depois de ter embaralhado, o carteador oferece o bara-

lho ao jogador sentado à sua direita, para o corte. Se o carteador for Norte, Oeste deverá cortar.

Em seguida, o carteador distribui 13 cartas para cada jogador, inclusive para si mesmo, uma a uma e com a face voltada para baixo. Após a distribuição, cada jogador deve organizar as cartas na sua mão e combiná-las por naipe, intercalando um naipe preto com um vermelho para facilitar a análise das suas possibilidades de lances no momento do leilão.

## Leilão e lances

O leilão, além de estabelecer o naipe que será trunfo, serve para se saber quantas vazas a dupla que vencer o leilão pretende fazer. Vence o leilão a dupla que fizer o maior lance, e a quantidade é medida no número de vazas e na qualidade do naipe escolhido pela dupla (como explicaremos mais adiante). Como são 13 cartas para cada jogador, conclui-se que o número de vazas possível de ser feito no Bridge também será 13.

Como a metade do número de vazas é 6 e meio e só se fazem vazas inteiras, conclui-se que se uma dupla fizer 6 vazas a outra fará 7, ganhando o jogo. Essas 7 vazas são, portanto, o mínimo que a dupla vencedora fará. Ou seja, quem faz 6 vazas não tem a vitória assegurada, mas, se fizer mais 1 vaza além dessas, já terá a maioria das vazas. Por isso, no leilão do Bridge as 6 primeiras vazas nunca são declaradas, ou seja, não é necessário fazer lances por elas. Elas são chamadas de *book*. As sete restantes são declaradas nos níveis de 1 a 7, que representam o número de vazas que a dupla pretende fazer além das 6 do *book*.

Portanto, quando um jogador faz um lance no nível 1, quer dizer que ele pretende fazer 7 vazas, ou seja, o *book* mais uma. Se ele declarar nível 2, subentende-se que ele pretende fazer 8 vazas, o *book* mais 2 e assim por diante. Mas quando se faz lance, não se diz apenas quantas vazas se pretende fazer, mas também aponta-se o naipe de trunfo com o qual se pretende jogar essa mão (uma mão tem 13 vazas).

Os naipes obedecem à seguinte hierarquia: Espadas (o naipe de maior valor); Copas (o segundo em valor); Ouros (o terceiro) e Paus (o de menor valor). Costuma-se dizer que Espadas e Copas são naipes ricos, enquanto que Ouros e Paus são naipes pobres. Portanto, quando se faz um lance, este obedecerá sempre a uma combinação de nível e naipe.

Por exemplo, o jogador que oferece um lance de 2 Ouros está dizendo concretamente que fará 8 vazas se Ouros for o naipe de trunfo. E se um jogador disser 4 Copas, está afirmando que fará 10 vazas se Copas for o naipe de trunfo.

É importante frisar que a hierarquia dos níveis e dos naipes tem que ser rigorosamente seguida. Por exemplo: se o primeiro jogador ao oferecer seu lance disser 1 Ouros, o jogador seguinte não poderá oferecer 1 Paus, porque Paus é um naipe menor que Ouros. E, se um jogador disser 1 Espadas, o próximo terá que sair do nível 1 porque Espadas é naipe maior que Copas, Ouros e Paus. Por conseguinte, para vencer 1 Espadas, o próximo jogador terá que declarar no nível 2, ou seja, declarar 2 Paus, 2 Ouros, 2 Copas ou 2 Espadas.

Se alguém declarar 2 Copas e o jogador seguinte quiser fazer um lance superior, terá que dizer 2 Espadas (porque Espadas é maior que Copas) ou passar para o nível 3. E assim por diante.

**Lance Sem-Trunfo:** Um jogador pode concluir, observando as cartas que recebeu na distribuição, que não vale a pena dar um lance para estabelecer um dos naipes como trunfo. Ou seja, seu jogo está de tal forma equilibrado em cada naipe e suas cartas são tão boas que ele pode dar o *lance sem-trunfo*. O lance sem-trunfo é o maior possível, em qualquer nível. Por exemplo: se o primeiro jogador declarar 1 Paus, o segundo, 1 Ouros, o terceiro, 1 Copas e o quarto, 1 Sem-Trunfo, o próximo lance não poderá mais ser feito no nível 1. Se o lance for 2 Sem-Trunfo, qualquer jogador desejando dar um lance para naipes poderá fazê-lo somente no nível 3. E assim por diante. Conclui-se, pois, que o lance maior possível de ser feito é 7 Sem-Trunfo. Portanto, a hierarquia dentro de cada nível é a seguinte: Paus, o mais baixo, a seguir Ouros, depois Copas e Espadas, e acima o Sem-Trunfo, que é o de maior hierarquia.

**Passar:** Se um jogador não quiser oferecer seu lance, dirá apenas “passo” ao chegar sua vez. Se na primeira rodada um jogador “passar”, isso não o impede de fazer um lance na próxima ou próximas rodadas. Por exemplo: se na primeira rodada Norte disser “passo”, Leste oferecer 1 Paus, Sul oferecer 1 Copas e Oeste disser “passo”, na segunda rodada tanto Norte quanto Oeste podem fazer seus lances à vontade. Da mesma forma, os jogadores que fizerem declarações na pri-

meira rodada podem “passar” nas subseqüentes.

O importante é frisar que: 1) no Bridge, há tantas rodadas de leilão quantas forem necessárias; 2) o leilão só se encerra quando três jogadores passarem em seguida após o último lance. Por exemplo: supondo que Sul distribua as cartas e comece o leilão em 1 Copas, Oeste “passa”, Norte dá o lance em 1 Espadas e Leste lança 1 Sem-Trunfo. Na segunda rodada, Sul “passa”, Oeste lança 2 Espadas, Norte diz “passo” e Leste diz 3 Sem-Trunfo. Na terceira rodada, Sul passa, Oeste passa e Norte passa. Como houve três “passo” consecutivos, o lance vencedor pertence a Leste com 3 Sem-Trunfo.

A única exceção desta regra refere-se à primeira rodada de lances, em que pode haver 3 “passo” para dar oportunidade ao 4.º jogador de fazer o seu lance. Caso este também diga “passo”, as cartas retornam ao carteador, que as embaralha para uma nova distribuição.

**Dobrar e Redobrar:** Suponhamos que Sul dê um lance em 2 Espadas e que Oeste, em função das cartas que tem na mão, ache que foi um lance exagerado e diga “dobro”. Se isso ocorrer e se a dupla Leste-Oeste derrotar o contrato feito por Norte-Sul de 2 Espadas, a dupla Leste-Oeste duplica a quantidade de pontos que ganha, em função de ter dobrado. Mas se Oeste tiver se enganado nos seus cálculos e a dupla Norte-Sul cumprir o contrato que estipulou, então é Norte-Sul que duplica o número de pontos ganhos.

Pode ocorrer também o que se chama de *redobrar*. Por exemplo: se Sul declarar 2 Espadas e Oeste disser “dobro”, Norte, parceiro de Sul, poderá dizer “redobro”. Se Oeste duvidou das possibilidades de Sul fazer 2 Espadas, Norte reforça essas possibilidades redobrando em cima de Oeste. Se a dupla Norte-Sul não conseguir efetuar o contrato, a dupla Leste-Oeste quadruplicará os pontos que fizer. Se, por outro lado, a dupla Norte-Sul conseguir cumprir o contrato, os seus pontos serão também quadruplicados, ou seja, multiplicados por 4.

É importante observar que só é permitido dobrar os lances dos adversários e nunca os do parceiro. Da mesma forma, só se pode redobrar os dobres feitos pelo adversário. Vejamos um exemplo:

Leste	Sul	Oeste	Norte
Passa	1 Copas	3 Ouros	3 Copas
Passa	4 Copas	5 Ouros	<i>Dobra</i>
Passa	Passa	<i>Redobra</i>	Passa

O lance de 5 Ouros feito por Oeste foi dobrado por Norte. Leste poderia fazer um novo lance ou passar. Preferiu passar. Sul também passou e Oeste resolveu reafirmar seu lance em 5 Ouros, redobrando. Mas observe o prosseguimento do leilão:

Leste	Sul	Oeste	Norte
Passa	5 Copas	Passa	Passa

Observe que o lance de dobrar de Oeste não foi definitivo. Depois disso, Leste passou e Sul decidiu fazer 5 Copas. A partir desse momento os lances de *dobrar* e *redobrar* já não contam mais. O único lance que passará a ser considerado é o último 5 Copas, pois houve três “passo” depois dele. A mão então será jogada da seguinte maneira: Copas fica como trunfo e a dupla Norte-Sul compromete-se a fazer 11 vazas (*book* mais 5).

**Jogador Morto ou Dummy** — Ao se encerrar o leilão, um dos jogadores da dupla que fez o lance vencedor irá encerrar a sua participação no jogo. Ele será conhecido, daí para diante, como “morto” ou *dummy*.

Permanece ativo o jogador da dupla vencedora do leilão que primeiro deu um lance com o naipe que foi escolhido como trunfo (ou Sem-Trunfo, se for o caso). Por exemplo:

Norte	Leste	Sul	Oeste
1 Ouros	Passa	2 Ouros	Passa

O jogador ativo, chamado de *declarante*, será Norte, pois foi o que declarou pela primeira vez o naipe vencedor do leilão. Sul, apesar de ter feito a última declaração, não deu o lance original nesse naipe. Portanto será o “morto”. Outro exemplo:

Norte	Leste	Sul	Oeste
1 Copas	2 Ouros	2 Espadas	3 Ouros
4 Espadas	Passa	Passa	Passa

Aqui, Sul será o jogador ativo e Norte, o “morto”, pois Norte deu o lance em 4 Espadas, mas foi Sul quem deu o lance original nesse naipe.

O procedimento para a saída do “morto” é o seguinte: o primeiro jogador à esquerda do declarante joga uma carta na mesa, dando início à primeira vaza. Logo a seguir, o “morto”, que por sua vez está sentado à esquerda do jogador que inaugurou a vaza, abre suas cartas na mesa, tendo o cuidado de separá-las por naipe, e com o naipe de trunfo à sua direita. Para esclarecer quaisquer dúvidas, damos, em seguida, um exemplo.

## Uma partida como exemplo

Supondo a seguinte seqüência de lances em um leilão:

<i>Sul</i>	<i>Oeste</i>	<i>Norte</i>	<i>Leste</i>
1 Espadas	Passa	2 Espadas	Passa
4 Espadas	Passa	Passa	Passa

Espadas é o trunfo e o contrato; como pode ser observado, foi fechado pela dupla Norte-Sul. Como Sul deu o lance de Espadas em primeiro lugar, será o declarante, enquanto que Norte "morrerá". O primeiro a descartar é Oeste, que, em parceria com Leste, tentará fazer com que a dupla Norte-Sul não cumpra o contrato. O parceiro do declarante "morre" e coloca suas cartas abertas na mesa. Após o primeiro descarte ter sido feito, e supondo que seja um 6 de Paus, o declarante (Sul) consulta as cartas do "morto" abertas sobre a mesa e pega um 2 de Paus, jogando-o na mesa. Leste joga um Valete de Paus e o declarante arremata a vaza com um Rei de Paus, vencendo-a. Ele pega as quatro cartas da vaza e as coloca juntas à sua frente, com a face voltada para baixo. Ao ganhar uma outra vaza, a colocará cruzada, sobre a vaza anterior, para que possa contar melhor as vazas feitas. No Bridge, apenas o número de vazas é levado em consideração. As cartas contidas nas vazas não têm qualquer valor na contagem final.

No exemplo acima, a maior preocupação de Sul, o declarante, será a de fazer 10 vazas, uma vez que declarou 4 Espadas (*book* mais 4). Desde que o declarante tenha ganho a primeira vaza, cabe a ele iniciar a próxima. E o jogo prossegue dessa forma até que todas as 13 vazas tenham sido jogadas. No fim da partida, a contagem de vazas é realizada para determinar se o declarante cumpriu ou não o seu contrato. Se a dupla Norte-Sul ganhar uma vaza com uma carta do morto, a próxima vaza deve ser iniciada com uma carta do morto.

## Contagem de pontos

O objetivo de quem joga Bridge é conseguir o maior número de pontos possível a favor da sua dupla. Sempre ganha a dupla que faz a maior quantidade de pontos. No Bridge há duas formas de se conseguir pontos: 1) quando a dupla que vence o leilão cumpre o contrato; 2) quando a dupla adversária não consegue cumprir o contrato que estipulou no leilão.

O primeiro objetivo que a dupla deve ter é o de fazer *game*. O *game* é obtido quando

a dupla consegue fazer 100 ou mais pontos *por vazas declaradas e cumpridas*. Os outros pontos que se ganham no Bridge, como por exemplo quando se multa o adversário por não ter conseguido os pontos prometidos no leilão, são anotados mas não se contam para o *game*.

## Anotação das vazas

Quando se faz um lance, firma-se um contrato pelo qual a dupla se compromete a fazer um determinado número de vazas, além das seis primeiras, ou seja, do *book*. Assim, quando se faz o lance de 3 Ouros, a dupla compromete-se a ganhar 9 vazas (o *book* mais 3).

Quando uma dupla vence o leilão e cumpre o contrato, as vazas ganhas além do *book* computam-se da seguinte maneira: se o trunfo for Espadas ou Copas, 30 pontos por vaza. Se o trunfo for Ouros ou Paus, 20 pontos por vaza. Quando o contrato for firmado *sem-trunfo*, contam-se 40 pontos pela primeira vaza após o *book* (no caso a sétima) e 30 pontos por cada uma das demais.

Todos esses pontos são levados em consideração para o *game*, e a primeira dupla que atingir ou ultrapassar 100 pontos realiza-o. Começa-se então a jogar novamente, para disputar um novo *game*.

Podem-se fazer um *game* em uma única mão, ou em duas ou mais. Se por exemplo uma dupla conseguir obter 60 pontos na primeira mão e na segunda mão os seus adversários fizerem 120 pontos, com isso obtendo o *game*, cabe à primeira dupla reiniciar esforços para fazer um *game*, pois a contagem de 60 pontos feita anteriormente só poderia ser computada para o primeiro *game* e não para os posteriores. Além disso, a dupla que não fez o *game* perde os pontos que já tinha marcado para esse *game*. No caso do exemplo acima, a dupla perdeu os 60 pontos que já tinha marcado (mas sem perder os pontos que não entraram para o *game*).

## Como fazer as anotações

A folha para se fazer as anotações tem duas colunas, uma relativa a cada dupla. Pode ser anotada com o comum "Nós-Eles". Uma linha horizontal divide as duas colunas em duas partes cada uma. Observe a ilustração a seguir:

NÓS                      ELES

Os pontos ganhos com as vazas oferecidas e cumpridas, ou seja, os que são computados para o *game*, são marcados abaixo dessa li-

nha horizontal. As outras espécies de pontos, que explicaremos a seguir, são anotados acima da linha horizontal.

### Valor das vazas extras

Os únicos pontos que podem ser anotados abaixo da linha horizontal são aqueles ganhos com as vazas cumpridas. Mas supondo que uma dupla feche o contrato em 3 Espadas e no final da partida tenha feito 11 vazas, o que equivaleria a 5 Espadas, somente anotará abaixo da linha horizontal o produto da sua declaração, isto é, 90 pontos. Os 60 pontos restantes, obtidos com as vazas extras, serão marcados acima da linha horizontal. Os pontos vão sendo, assim, anotados tanto acima quanto abaixo da linha horizontal ao longo do jogo. No final, ganhará a dupla que fizer mais pontos na somatória geral.

### O prêmio do rubber

Quando uma dupla consegue realizar antes da outra, dois *games*, ela ganha o *rubber*. Se uma dupla obtiver dois *games* sem que a outra dupla tenha feito algum, o prêmio é de 700 pontos. Se a outra dupla tiver ganho um *game*, é de 500 pontos.

**Atenção:** somente a dupla do declarante, ou seja, a dupla que venceu o leilão, marca pontos para o *game*, pois, como já foi dito anteriormente, só os pontos por vazas prometidas e cumpridas contam para o *game*. A outra dupla deverá marcar seus pontos acima da linha horizontal.

### Prêmios para a dupla do declarante

A dupla que vencer o leilão — ou seja, a dupla do declarante — anota as vazas prometidas e cumpridas abaixo da linha horizontal e os pontos obtidos pelas vazas extras acima dessa linha. Também acima marcará o prêmio do *rubber* e os outros prêmios que são o *grande slam* e o *pequeno slam*. O *grande slam* é obtido quando a dupla promete e cumpre 7 vazas, ou seja, o *book* (6) e mais sete, perfazendo 13 vazas, isto é, o número total de vazas possível de ser feito no Bridge. O *pequeno slam* é obtido quando se promete e cumpre 6 vazas, ou seja, o *book* (6) e mais seis, perfazendo 12 vazas. Quando se declara um *grande slam*, mas se consegue apenas um *pequeno slam*, a dupla não marcará os pontos relativos ao pequeno. Pelo contrário: são os seus adversários que marcarão a seu favor o produto da multa de um contrato não cumprido.

### Vulnerabilidade

Quando a dupla obtém seu primeiro *game*, diz-se que ficou vulnerável. Isso significa que seus riscos vão aumentar a partir de então, pois qualquer leilão vencido e não cumprido nessas condições acarretará uma perda de pontos maior. Em compensação, a vulnerabilidade também aumenta o produto dos ganhos, quando se fazem lances precisos. Consulte a tabela de pontos.

Por exemplo, quando se declara um *pequeno slam* sem estar vulnerável, obtém-se 500 pontos. Estando vulnerável, marcam-se 750 pontos. Da mesma forma, o *grande slam* cumprido por uma dupla não vulnerável vale 1 000 pontos, enquanto que se for ganho por uma dupla vulnerável, a marcação será de 1 500 pontos. A vulnerabilidade termina quando termina o *rubber*. Inicia-se então um novo *rubber*. Nenhuma das duas duplas está vulnerável antes de se fazer um *game*.

### Penalidades por multas

A única forma que os adversários da dupla do declarante têm para ganhar pontos é fazendo com que a dupla não cumpra o contrato, o que implicará em vários tipos de multa, dependendo da situação de vulnerabilidade ou não e do contrato (dobrado ou redobrado).

Qualquer que seja o número de pontos relativos à multa, eles serão marcados acima da linha horizontal, a favor da dupla oposta à dupla do declarante.

Se o contrato não for dobrado mas a dupla do declarante não conseguir cumpri-lo, os oponentes marcarão a seu favor o produto do número de vazas não cumpridas. A penalidade é de 50 pontos por vaza se o declarante não estiver vulnerável e de 100 pontos se estiver.

Se o contrato estiver dobrado e a dupla do declarante não o cumprir, o total aumentará. Se a dupla do declarante não estiver vulnerável, a primeira multa será de 100 pontos e as seguintes de 200, cada uma. Se a dupla do declarante estiver vulnerável e os adversários dobrarem e vencerem, a primeira multa custará ao declarante 200 pontos e cada uma das subseqüentes valerá 300.

Se o declarante redobrou e não cumpriu, duplicam então as quantidades dobradas. Por exemplo: duas multas dobradas e redobradas, não vulneráveis, valem 600 pontos; quatro multas dobradas e redobradas, vulneráveis, valem, para os oponentes, 2 200 pontos.



## As honras

As *honras* provêm unicamente das cartas recebidas na distribuição; dependem portanto exclusivamente da sorte. Esses pontos são anotados no final, tanto pelo declarante quanto pelos oponentes. As honras são as cinco cartas maiores de cada naipe: Ás, Rei, Dama, Valete e Dez. Se um dos jogadores possui quatro honras do naipe de trunfo, sua dupla anota 100 pontos acima da linha. Se possui cinco honras, 150 pontos. É importante observar que as honras só se contam quando correspondem ao naipe de trunfo. É necessário também que as quatro ou cinco honras estejam na mão de um *único* jogador. Se estiverem divididas entre os dois parceiros, não serão consideradas. Nos contratos *sem-trunfo*, os Ases são considerados honras, já que não há trunfo. Se um *único* jogador possui os quatro Ases, a sua dupla marca 150 pontos.

## Exemplo de marcação numa partida

Imaginemos uma partida para melhor acompanhar o processo de marcação do Bridge.

1 - A dupla Norte-Sul tendo declarado 2 Espadas e tendo feito 3, anota 60 pontos abaixo da linha horizontal e 30 pontos (pela vaza extra) acima.

2 - A dupla Norte-Sul, na segunda mão, vence mais uma vez o leilão, declarando 2 Paus. Tendo cumprido o contrato e tendo feito, além disso, 2 vazas extras, anota 40 pontos abaixo da linha horizontal, completando um *game*. Acima da linha, são marcados 40 pontos pelas vazas extras e, como um dos parceiros tinha recebido na distribuição 4 *honras*, marca mais 100 pontos. Mas, tendo obtido o *game*, a dupla Norte-Sul está vulnerável.

3 - Na terceira mão a dupla Norte-Sul declara 4 Copas, mas os adversários, Leste-Oeste, dobram e vencem. A dupla Leste-Oeste marca 200 pontos acima da linha, porque Norte-Sul estava vulnerável.

4 - Leste-Oeste declara 4 Espadas e só consegue cumprir 3. Norte-Sul anota 50 pontos acima da linha, porque Leste-Oeste não está vulnerável e Norte-Sul não dobrou. Mas como Leste-Oeste tinha 100 pontos de honras, estes são anotados acima da linha, mesmo não tendo sido cumprido.

5 - Norte-Sul declara 1 Sem-Trunfo e cumpre. Anota 40 pontos abaixo da linha. Agora, só precisa de 60 pontos para fazer novo *game*.

6 - Leste-Oeste declara e cumpre 3 Sem-Trunfo. Anota, pois, 40 pontos pela primeira vaza e 30 por cada uma das subsequentes, perfazendo um total de 100 pontos, que são marcados abaixo da linha horizontal. Fez *game*. Nesse momento traça-se outra linha horizontal de lado a lado do papel. A anotação parcial de 40 pontos para Norte-Sul já não conta mais para o *game*. Agora, as duas duplas estão vulneráveis.

7 - Norte-Sul declara 2 Espadas e os adversários dobram. Leste-Oeste vence e anota 800 pontos pelas três multas, além de 100 pontos, porque um deles tinha 4 honras de Espadas.

8 - Norte-Sul declara e cumpre um *pequeno slam* em Ouros. Anota 120 pontos pelas 6 vazas de Ouros; 500 pontos por ter ganho *rubber* e mais 750 pontos por ter declarado e cumprido um *pequeno slam* estando vulnerável.

Ao efetuar a soma das duas colunas, observa-se um total de 1 730 pontos para Norte-Sul e 1 300 pontos para Leste-Oeste. Dessa forma, Norte-Sul ganha um *rubber* por 430 pontos. Acompanhe a anotação abaixo. O número entre parênteses refere-se ao número de cada mão.

NÓS	ELES
500 (8)	
750 (8)	
50 (4)	100 (7)
100 (2)	800 (7)
40 (2)	100 (4)
30 (1)	200 (3)
<hr/>	
60 (1)	
40 (2)	
<hr/>	
40 (5)	100 (6)
<hr/>	
120 (8)	1 300
=====	
1 730	
- 1 300	
<hr/>	
+ 430	

## Irregularidades

As irregularidades que podem ocorrer no Bridge são tantas e tão variadas que se torna quase impossível explicá-las nesta matéria, que fornece apenas as informações mais elementares desse jogo. Ao leitor interessado sugerimos o livro *Leis do Bridge Combinado*, publicado pela Liga Americana do Bridge Combinado.

## CONTAGEM DE PONTOS

Para efeitos do *game*, as vazas declaradas e cumpridas contam-se da seguinte forma:

<i>Vaza acima de 6</i>	<i>Não Dobradas</i>	<i>Dobradas</i>	<i>Redobradas</i>
Espadas	30	60	120
Copas	30	60	120
Ouros	20	40	80
Paus	20	40	80
Sem Trunfo: Primeira vaza	40	80	160
Cada vaza subsequente	30	60	120

As vazas adicionais (além da declaração) não contam para efeitos do *game* e computam-se da seguinte forma:

	<i>Não Vulneráveis</i>	<i>Vulneráveis</i>
Sem dobrar, cada uma	O valor da vaza	O valor da vaza
Dobradas	100	200
Redobradas	200	400

A primeira dupla que marca 100 pontos de vazas declaradas e cumpridas ganha um *game*. A dupla que ganha um *game* torna-se vulnerável. A primeira dupla que fizer dois *games* ganha um *Rubber*.

Por ganhar um <i>Rubber</i> , se os adversários não fizeram <i>game</i>	700 pontos
Por ganhar um <i>Rubber</i> , se os adversários fizeram <i>game</i>	500 pontos
Por ganhar um <i>game</i> , se o <i>Rubber</i> não está terminado	300 pontos

## PRÊMIOS:

	<i>Vulneráveis</i>	<i>Não Vulneráveis</i>
Por declarar e cumprir um pequeno Slam	750	500
Por declarar e cumprir um grande Slam	1 500	1 000
Por receber quatro honras de trunfo em uma mão	100	100
Por receber cinco honras de trunfo em uma mão	150	150
Por receber quatro Ases em uma mão sem Trunfo	150	150

## PENALIDADES:

Se o declarante não cumprir o contrato, os adversários anotam da seguinte forma:

	<i>Não Vulneráveis</i>		<i>Vulneráveis</i>	
	<i>Não Dobrado</i>	<i>Dobrado</i>	<i>Não Dobrado</i>	<i>Dobrado</i>
1 multa	50	100	100	200
2 multas	100	300	200	500
3 multas	150	500	300	800
Cada multa adicional mais	50	200	100	300

Se o contrato está redobrado, as quantidades se multiplicam por 2.

## RUMMY

**A** versão mais corrente atribui a origem do *Rummy* ao antigo jogo espanhol *¿Con Quien?* (Com Quem?). Ao longo do tempo o nome foi sofrendo alterações, até se transformar em *Conquian*; com essa denominação o jogo foi levado para o México pelos colonizadores espanhóis. Em meados do século XIX chegou aos Estados Unidos, onde se tornou popular como *Coon Can*.

Na edição de 1900 da publicação de jogos *The American Hoyle*, o *Coon Can* é descrito sem que se mencione sua origem. Mas um dos argumentos que apóiam sua origem hispânica é o fato de ser jogado com 40 cartas, como a maioria dos jogos espanhóis. Com o passar do tempo, o *Coon Can* transformou-se no *Rummy* e deste derivaram vários outros jogos.

Se um jogador domina facilmente o *Rummy*, aprenderá sem dificuldade todos os jogos que se originaram dele. O *Rummy* é um dos jogos de cartas mais conhecidos entre os norte-americanos e é jogado em todos os níveis: nas formas mais simplificadas, por crianças e adolescentes, nas formas mais complexas, por adultos. É também aceito como jogo de azar, com apostas; neste caso, porém, os jogadores dão preferência a um dos seus derivados, o *Gin Rummy*.



## Vocabulário

Como o vocabulário utilizado no Rummy é bastante específico, antes de apresentarmos as regras é importante conhecê-lo:

**Arrear:** exibir as cartas, colocando-as sobre a mesa, com a face voltada para cima, formando seqüências ou grupos.

**Seqüência:** três ou mais cartas, do mesmo naipe, de valor seguido. Por exemplo: Valete, Dez e Nove de Copas; Ás, Dois, Três e Quatro de Paus. A seqüência é também conhecida como *seguida*.



**Grupo:** no mínimo três cartas, de naipes diferentes, mas com o mesmo valor. Por exemplo: três Ases (trinca de Ases), quatro Damas (quadra de Damas) etc.



**Carta Morta:** a carta que fica sem par, na mão do jogador.

**Descarte:** carta inútil (ou menos útil) para um jogador, da qual ele se desfaz, jogando-a sobre a *pilha de descarte* na mesa.

**Bagaço:** nome da pilha de descarte.

**Fazer Rummy:** arrear todas as cartas de uma só vez.

**Baixar:** arrear cartas em separado, colocando-as em jogos já arreados.

**Carta Emparelhada:** a que serve para baixar em algum jogo já arreado.

**Bater:** jogar a última carta da mão, encerrando o jogo.

**O Mão:** o primeiro participante a jogar.

**O Pé:** o último participante a jogar.

## Regras

Do Rummy participam de dois a seis jogadores, que jogam individualmente, sem parceria. O ideal é de quatro a seis participantes. Utiliza-se um baralho comum de 52 cartas, sem curingas. A carta mais alta do Rummy é o Rei, seguindo-se Dama, Valete, Dez, No-

ve, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três, Dois e Ás. O Ás não pode ser usado com o Rei e a Dama para formar uma seqüência alta; pode ser usado para formar uma seqüência baixa, seguido do 2, 3, 4 etc.

O carteador é escolhido pelo sistema de sorteio da menor carta. Ou seja, no início do jogo, espalha-se o baralho na mesa com a face das cartas voltadas para baixo e cada participante escolhe uma. O que tirar a carta mais baixa é o primeiro carteador. A distribuição das cartas é feita no sentido horário, isto é, da direita para a esquerda. As cartas são distribuídas uma a uma e o seu número depende do número de jogadores. Se jogarem duas pessoas, cada uma recebe dez cartas; se jogarem três ou quatro pessoas, cada uma recebe sete cartas; se jogarem cinco ou seis, cada uma recebe seis cartas.

No centro da mesa coloca-se o restante não distribuído do baralho, com a face das cartas voltada para baixo; esse monte destina-se às compras.

O objetivo de cada jogador é livrar-se o mais rápido possível de todas as cartas que ele tem na mão, colocando-as na mesa ou desfazendo-se delas, de acordo com as regras do jogo. O participante que não conseguir se desfazer de todas as cartas deve esforçar-se para conservar na mão o menor número delas e de preferência as de menor valor.

No desenrolar da partida, se são dois os jogadores, o carteador é sempre o jogador que ganhou a *mão* anterior. Quando jogam mais de dois, a vez de cartear passa de um para o outro, na ordem e no sentido da direita para a esquerda.

## O jogo

Após as cartas serem embaralhadas pelo carteador, este oferece o baralho ao jogador à sua direita para o corte e inicia a distribuição. Terminada esta, o carteador coloca o resto do baralho no centro da mesa, vira a carta superior e abre-a. Esta passa a ser a primeira carta da pilha de descarte. Em seguida, o jogador à sua esquerda inicia o jogo, comprando uma carta do monte de compras. Se não desejar comprar do monte de compras, mas ficar com a carta de cima da pilha de descarte, poderá fazê-lo. Ao longo do jogo, os participantes, na hora de comprar, podem optar entre a carta de um ou de outro monte. O jogador junta essa carta às que tem na mão e analisa suas possibilidades de fazer as combinações possíveis. Se puder, ele desce uma seqüência ou um grupo.

Após terminar de arrear as suas combinações, o jogador é obrigado a descartar uma carta. É importante observar que, se o jogador comprou sua carta na pilha de descarte, terá que conservá-la pelo menos durante uma rodada, não podendo descartá-la na rodada em que comprou. O mesmo não ocorre com a carta comprada do monte de compras, que pode ser descartada imediatamente. A pilha de descarte deve ser conservada em perfeita ordem e os jogadores não têm o direito de revolvê-la para verificar quais foram os descartes anteriores.

Para arrear suas cartas, o jogador tem várias alternativas. Por exemplo: pode descer uma seqüência ou grupo, cada um deles com o mínimo de três cartas. Não há limite do número de combinações possíveis de ser arreadas pelo jogador na sua vez. Após ter arreado alguma combinação, pode continuar arreado novos grupos ou seqüências, ou arrear cartas emparelhadas, ou seja, as que combinam com as combinações já descidas. Além de poder baixar cartas nas suas combinações, ele pode também arrear cartas nas combinações dos adversários.

O primeiro jogador a se livrar de todas as cartas é o vencedor. Caso todas as cartas que ele tenha na mão possam ser arreadas ou combinadas com as já existentes na mesa, ele não precisa descartar.

## Contagem de pontos

Cada um dos jogadores que permanecem com cartas na mão após um participante ter vencido contará o valor de seus pontos, que serão creditados ao vencedor. No Rummy, os valores são os seguintes: Rei, Dama e Valeta, 10 pontos cada um; o Ás vale 1 ponto e as outras cartas valem pelo seu próprio índice.

Quando um jogador faz Rummy, ou seja, arrea todas as cartas de uma só vez sem antes ter baixado nenhuma carta, conta em dobro o valor dos pontos que estão na mão dos outros jogadores.

A *mão* termina quando um dos jogadores livra-se de todas as cartas ou quando terminam as cartas do monte de compras. Neste caso, ganha o jogador que tiver menor número de pontos na mão.

## Alternativas de regras

As regras do Rummy variam, como se vê pelos seguintes exemplos:

1 — Em alguns lugares o Ás é considerado a carta mais alta.

2 — Em certos grupos recomenda-se dar 7 cartas a cada jogador quando jogam de 2 a 5 participantes.

3 — Alguns especialistas recomendam que, quando o jogo é realizado apenas por dois jogadores, as cartas não sejam distribuídas pelo vencedor da *mão* anterior, mas sim pelos dois jogadores alternadamente.

4 — Se um jogador descarta uma carta que poderia ser baixada em alguma das combinações da mesa, outro jogador pode dizer “Rummy!” e ficar com o descarte, jogando como se fosse a sua vez. A seguir, a vez de jogar volta para o jogador à esquerda daquele que cometeu o erro. Se mais de um jogador reivindicar “Rummy!”, o primeiro a falar tem prioridade ou, no caso de ter havido simultaneidade, o direito cabe ao que gritou “Rummy!”, mais próximo do carteador, à esquerda. Muitos jogadores porém preferem não considerar essa regra, para que possam ter ampla possibilidade de escolha. É que muitas vezes é mais vantajoso descartar uma carta que poderia servir para um jogo, para conservar na mão cartas de interesse maior.

5 — Alguns jogadores dão a partida por encerrada quando um dos jogadores faz 100 pontos, mas essa contagem pode ser aumentada ou diminuída.

6 — Em alguns lugares, é proibido ao jogador arrear todas as cartas de uma só vez (fazer Rummy); mesmo que ele tenha essa possibilidade, deve arrear as cartas em duas vezes, pois evita que os outros jogadores, pegos de surpresa, fiquem com todas as cartas na mão.

7 — Em alguns lugares, o jogador só pode arrear quando a *mão* está com todas as combinações já feitas.

## BLOCK RUMMY

Esta variante segue as regras do Rummy básico, com as seguintes modificações:

1 — Para bater, o jogador tem que fazer um descarte final, ou seja: ele não pode, por exemplo, arrear todas as suas cartas sobre a mesa sem que faça um descarte.

2 — Depois que o monte de compras se esgota, os jogadores continuam jogando, comprando apenas as cartas do bagaço, ou seja, as cartas da pilha de descarte, que é voltada para baixo, transformando-se em um novo monte de compras.

3 — Quando o jogo é a dinheiro, o jogador deve conservar na mão todas as combinações até que ele ou algum dos adversários faça “Rummy”.

O ganhador tem a seu favor todos os pontos que ficaram nas mãos do adversário. Nesta modalidade jogada a dinheiro, se o monte de cartas se esgota sem que um dos participantes faça "Rummy", todos os jogadores arreiam suas combinações. As cartas que não constituírem nenhum grupo ou seqüência são computadas e o jogador perde pontos por elas. Neste caso, vence o jogador com menor número de pontos na mão.

## RUMMY 500

Entre os jogos de Rummy, este é um dos mais conhecidos. É semelhante ao Rummy básico em alguns aspectos, enquanto em outros apresenta diferenças fundamentais.

Nesta variante jogam de duas a oito pessoas, individualmente. Quando jogam de dois a quatro participantes, usa-se um baralho comum de 52 cartas, sem o curinga. Entre cinco e oito participantes, usam-se dois baralhos de 52 cartas, embaralhados em conjunto. No Rummy 500, o Ás pode ser a carta mais alta ou a mais baixa, como no Buraco. Portanto, a seqüência descendente de um naipe é a seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três, Dois e novamente Ás.

Colocado numa seqüência alta (Ás, Rei, Dama) o Ás vale 15 pontos. Colocado numa seqüência baixa (Três, Dois, Ás), vale 1 ponto. As figuras (Rei, Dama e Valete) valem 10 pontos e as demais cartas têm o seu valor nominal.

O objetivo do Rummy 500 é duplo: marcar pontos pelas cartas colocadas na mesa, formando combinações, e desfazer-se o mais rápido possível de todas as cartas da mão. Como no Rummy básico, o jogador pode arrear combinações completas (grupos e seqüências), baixar cartas que combinem com as combinações já arreadas pelo jogador ou pelos adversários. Quando um jogador deseja arrear sua primeira combinação, deve ter, no mínimo, ou uma seqüência de três cartas (6, 5, 4 de Copas, por exemplo), podendo continuá-la depois, se quiser, ou um grupo de pelo menos três cartas (três Reis, por exemplo), podendo posteriormente acrescentar mais Reis.

Como no Rummy básico, o carteador é escolhido pelo sorteio da carta de menor valor. O carteador embaralha as cartas, oferece-as ao seu vizinho da direita para o corte e inicia a distribuição pelo seu oponente da esquerda. Quando são apenas dois jogadores, cada um recebe 13 cartas. Se jogarem

mais de dois, cada participante recebe 7 cartas, distribuídas uma a uma e fechadas, ou seja, com a face voltada para baixo. O resto do baralho não distribuído é colocado no centro da mesa com a face voltada para baixo, constituindo o monte de compras. A carta superior desse monte é aberta pelo carteador e colocada ao lado, dando início à pilha de descarte (bagaço).

## O jogo

O jogador à esquerda do carteador (o mão) dá início ao jogo, que se desenvolve no sentido dos ponteiros do relógio, isto é, da direita para a esquerda. Cada jogador, na sua vez, compra uma carta do monte (de compras ou de descarte, à sua escolha), arreia as combinações ou as cartas que puder e, em seguida, descarta.

No Rummy 500, sempre que um jogador compra do descarte, ele é obrigado a utilizar nessa mesma vez a carta obtida nessa, arreando-a em alguma seqüência ou combinação. No Rummy 500 há também a particularidade do jogador poder comprar uma, duas ou todas as cartas que quiser da pilha de descartes, desde que possa arreá-las imediatamente em combinações. Para facilitar a operação de compra do bagaço, as cartas desse monte ficam enfileiradas, parcialmente sobrepostas para que seus valores fiquem à vista.

Se um jogador baixar uma carta em jogo adversário, deve conservá-la ligeiramente separada do jogo do oponente, para que ao final seja mais fácil a computação de pontos para cada um. O jogo termina quando um dos jogadores livra-se de todas as cartas. Se nenhum jogador conseguir fazer Rummy antes do monte de compras acabar, o jogo prossegue com o bagaço. O jogo finda quando um dos jogadores não quiser comprar mais.

## Contagem de Pontos

Ao término de uma *mão* de Rummy 500, cada jogador soma o valor das cartas que colocou sobre a mesa e, de seu total, subtrai o total das cartas que ficaram na sua mão. O primeiro jogador a alcançar 500 pontos positivos é o vencedor da partida. Caso a contagem seja alcançada por mais de um dos participantes, vence o que obtiver uma contagem superior.

## Uma alternativa para o Rummy 500

Quando são quatro os jogadores, o Rummy 500 pode também ser jogado em

parceria, seguindo-se as mesmas regras já explicadas. Ao contrário do Buraco, os seus jogos se conservam separados sobre a mesa, mas a contagem é feita em conjunto.

## RUMMY PERSA

Esta variante segue, em linhas gerais, as regras do Rummy 500, com algumas diferenças: é jogada por quatro jogadores que se alinham em duas parcerias. O baralho utilizado é o comum, de 52 cartas, ao qual são acrescentados 4 curingas. Mas nesta modalidade os curingas não têm as características comuns, ou seja, não têm possibilidade de encaixar-se em qualquer tipo de jogo. No Rummy Persa eles são usados em jogos separados, formando grupos de três ou quatro, só deles, não podendo entrar nas seqüências. O valor de cada curinga é de 20 pontos.

No Rummy Persa, um grupo de 4 cartas tem valor diferente. Por exemplo: uma trinca de Reis, quando baixada, vale 30 pontos. Se lhe for acrescentado mais um Rei, a quadra fica valendo 40 pontos. Mas se a quadra for baixada de uma só vez, tem valor duplo, ou seja, 80 pontos (40 pontos — cada Rei vale 10 pontos — multiplicados por dois). O valor do Ás é de 15 pontos, mas ele só pode entrar numa seqüência alta (Ás, Rei, Dama), não podendo formar uma seqüência baixa.

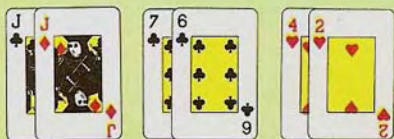
Qualquer carta do bagaço só pode ser comprada se o jogador comprar também as cartas que estiverem acima dela. Além disso, o jogador tem que baixar a carta que lhe interessou imediatamente, com pelo menos duas outras cartas que já tenha na mão.

Um jogo completo consta de duas partidas. A parceria que alcançar maior número de pontos depois de duas partidas jogadas recebe um prêmio de 50 pontos por cada uma. O jogador que bater tem um prêmio de 25 pontos para a sua parceria. Mas no Rummy Persa é obrigatório o descarte final. A última carta deve ser jogada à mesa, não podendo ser usada em jogos já expostos. Se nenhum jogador bater, a partida acaba quando se esgota o monte de compras. Em alguns lugares, o jogo completo de Rummy Persa compreende três partidas. Nesse caso, o prêmio para a parceria vencedora é de 100 pontos. No Rummy Persa os parceiros podem fazer sinais para pedir ao seu companheiro que descarte uma determinada carta.

## Algumas dicas

Para formar seqüências ou grupos, o jogador deve analisar corretamente as possi-

lidades de fazê-los. Supondo que ele tenha na mão dois Reis (par), um Nove e um Dez de Espadas (seqüência), um Cinco e um Sete de Copas (seqüência *skip*, sem a carta no meio), o jogador deve dar preferência a manter o par de Reis e a seqüência de Espadas (desde que as cartas que possam completar estas combinações não estejam sobre a mesa, em outros jogos, ou mortas, na pilha de descarte).



A seqüência é sempre melhor jogo do que o par, porque abre duas opções: no exemplo citado (Nove e Dez de Espadas), podem entrar o Oito ou o Valete de Espadas, continuando até completar 13 cartas (se o jogador conseguir). Este sistema de seqüência é igual ao da seguida do Buraco.

Se o jogador tem um par de Reis, tem apenas mais duas possibilidades, ou seja, fazer uma trinca com um dos dois Reis ainda disponíveis na mesa. Como o Rummy não usa curinga, torna-se difícil para o jogador conseguir completar o grupo. Mas, ainda assim, é melhor manter o par do que a seqüência *skip*, pois, se o par depende de duas cartas para formar uma combinação, a seqüência *skip* depende apenas de uma, o que torna restritas as possibilidades do jogador.

Raramente se aconselha comprar da pilha de descarte para fazer apenas uma combinação. Essa possibilidade é aceita no início do jogo, se o jogador ainda não tiver combinações formadas.

O jogador precisa acompanhar com atenção todos os descartes efetuados e, principalmente, as compras feitas na pilha de descarte pelos seus adversários, pois dessa forma pode obter informações valiosas sobre o jogo dos adversários. As cartas compradas na pilha de descarte indicam o que o adversário necessita e qual o jogo que está sendo formado em sua mão. Para saber com mais certeza se é uma seqüência ou grupo, é importante observar o descarte feito por ele. Quando, através da observação do jogo dos adversários, o jogador conclui que uma das suas próprias cartas é necessária para o jogo de um dos adversários, deve tentar evitar descartá-la e procurar construir alguma combinação com ela.

O jogador não deve arrear seu jogo muito cedo, pois dá oportunidade aos outros jogadores de que eles arriem cartas em suas combinações. Além disso, o jogador que arreja suas combinações prematuramente leva os adversários a concluir que pode estar perto da batida. Com isso os outros se apressam em arrear suas combinações, perdendo a oportunidade de ganhar mais pontos.

Descer as combinações logo no início do jogo só é indicado para quem deseja fazer dessa medida uma tática de jogo. Por exemplo: se o jogador recebe cartas muito ruins, que não combinem, deve arrear algo logo na primeira oportunidade, para que os outros também arriem suas combinações. O jogador então pode aproveitar as combinações dos adversários para arrear suas cartas.

### **Irregularidades e penalidades**

Se por um lado o Rummy é um jogo muito fácil de aprender e também de fácil domínio depois de certa prática, ele tem por outro lado uma lista imensa de possíveis contravenções e suas adequadas penalidades.

Mas antes de passar à sua descrição, é importante que o jogador se familiarize com a prática do Rummy. Vejamos pois quais são as irregularidades e a pena relativa a cada uma delas:

1 — *Mão Incorreta*: se, na distribuição, o jogador recebe um número errado de cartas e descobre o erro antes da sua primeira jogada, deve-se proceder a um novo embaralhamento e distribuição. Entretanto, se o erro já for descoberto durante o jogo, o participante que tiver cartas em excesso deve, nessa jogada, descartar sem comprar. Se for mais de uma carta, procederá da mesma forma, até obter o número certo de cartas.

Por outro lado, o jogador que tiver cartas a menos deve comprar e não descartar (também uma de cada vez) até atingir o número correto.

Enquanto o jogador não estiver com o número correto de cartas na mão, não pode arrear nenhuma combinação, nem arrear carta emparelhada em combinações suas ou do adversário. Caso tiver baixado alguma carta e isso for percebido na hora, as cartas ou combinações já realizadas nesse momento deverão voltar à mão do infrator.

Se um jogador bater, aquele que ficar com cartas a mais paga ao vencedor os pontos por todas elas. Se tiver cartas de menos, paga 10 pontos por cada carta que estiver faltando.

2 — *Jogadas Fora de Vez*: quando um jogador compra uma carta não sendo a sua vez de jogar e prossegue na jogada sem que lhe seja chamada a atenção antes que descarte, a jogada prossegue normalmente. Os jogadores intermediários, ou seja, os que ficaram entre o último a jogar e o infrator, perdem a sua vez de jogar.

Se, no entanto, o erro for imediatamente percebido, há as seguintes alternativas: se o jogador comprou a carta do monte de compras e já a tiver colocado junto às outras, na mão ou na mesa, ele conserva a carta, porém a jogada passa ao jogador a quem cabia a vez; quando for a vez do transgressor, ele não compra, não pode arrear nenhum jogo e é obrigado a recolher algum jogo que tenha feito no momento da transgressão. Se a carta foi comprada na pilha de descarte, ele restitui a carta à pilha de descarte, dando a vez ao jogador que tinha realmente o direito de jogar.

Se o jogador compra do baralho fora de sua vez, ou compra mais de uma carta, vendo assim uma carta que não tinha o direito de ver — e se o erro for descoberto antes que essa carta tenha sido juntada às cartas da mão, o transgressor tem de recolocá-la no baralho, com a face voltada para cima.

Nessa vez o transgressor não pode arrear nenhuma combinação ou carta. O jogador seguinte pode comprar a carta exposta sobre o monte de compras ou recusá-la, colocando-a no centro do baralho. Em seguida, compra a próxima carta, normalmente.

Se o jogador comprar mais de uma carta de uma só vez e o erro for percebido só depois que as cartas já estiverem junto às outras, na mão, o transgressor é obrigado a descartar sem poder baixar nenhum jogo e só uma carta por vez.

Se o jogador compra da pilha de descarte, mas não compra o *último* descarte, e se o erro for percebido antes do descarte, o infrator é obrigado a recolocar a carta na pilha de descarte, no seu lugar correto e perde a sua vez de jogar.

Se não chegou a juntar a carta comprada às cartas da mão, devolve a carta, podendo continuar a jogar sem penalidade alguma. Se chegou a juntar e a arrear algum jogo, deve recolhê-lo imediatamente, perdendo também a vez de jogar. Se o erro é descoberto depois do transgressor ter terminado sua jogada, o erro é perdoado.

3 — *Erros nos Descartes*: se um jogador descarta sem comprar, mas o jogador se-



guinte ainda não comprou, o transgressor tem direito a comprar uma carta do monte de compras. Em hipótese alguma um jogador pode arrear algum jogo depois de haver descartado; caso esqueça de baixar alguma carta, terá porém de esperar chegar sua vez para poder fazê-lo.

Se um jogador descarta mais de uma carta e o erro não for percebido antes que o jogador seguinte descarte, o infrator pode recuperar uma delas. Porém, se o jogador seguinte já tiver comprado uma delas, o transgressor fica com a que restou. Se o erro for descoberto depois que o jogador seguinte já descartou, a rodada continua: na próxima vez, o infrator compra mas não descarta.

O jogador que olhar as cartas descartadas anteriormente perde o direito, nessa vez, de comprar da pilha de descarte.

4 — *Cartas Queimadas*: se mais de uma carta for voltada para cima (queimada) no momento da distribuição, ou surgir no baralho com a face exposta, deve-se proceder a um novo embaralhamento, novo corte e nova distribuição.

Não existem penalidades se um jogador virar a sua própria carta. Mas se um jogador olha as cartas distribuídas a outro jogador, o prejudicado tem o direito de escolher entre suas próprias cartas e as cartas dadas ao jogador que cometeu a infração e ficar com as que lhe interessem mais.

Se uma carta surge virada no monte de compras no transcorrer do jogo, o participante que tem a vez de comprá-la pode acei-

tá-la e colocá-la corretamente no meio do baralho, comprando a seguir, normalmente. Entretanto, se as cartas viradas forem mais de uma, o jogador só poderá fazer uma opção quanto à primeira. Caso mais de uma carta esteja voltada para cima, e o jogador não quiser a primeira, ele pode comprar a seguinte (aberta) ou então a da pilha de descarte.

5 — *Enganos Cometidos ao Arrear as Cartas*: se um jogador coloca sobre a mesa algum jogo incompleto ou errado, as cartas voltam para a sua mão; as outras cartas já baixadas continuam sobre a mesa, mas não lhes pode ser acrescentada nenhuma carta emparelhada: só jogos completos.

Se um jogador anuncia que bate, sem ter realmente condições para isso, é obrigado a mostrar todas as cartas que tem na mão, além de arrear todos os jogos possíveis. Depois disso, o jogo prossegue normalmente.

6 — *Contagem Errada*: qualquer erro de contagem só pode ser corrigido ou reclamado antes da liquidação do jogo.

7 — *Baralho Imperfeito*: se antes da distribuição de cartas algum dos jogadores observar que determinada carta pode ser identificada pelas costas, o baralho deve ser substituído. Entretanto, se isso for percebido depois de começada a partida, ela deve prosseguir normalmente. Se for observado que o baralho tem cartas em duplicata, ou se falta alguma, ele deve ser substituído. Porém, as partidas jogadas com ele, antes da descoberta do erro, continuam válidas.

## BURRO

**O** Burro é um jogo de cartas para crianças entre cinco e dez anos, divertido e fácil de aprender. Participam 2 (dois) ou mais jogadores, com um baralho comum de 52 cartas, do qual são retirados os curingas.

Quando a partida é jogada por duas pessoas, o desenvolvimento é o seguinte: um dos jogadores, A ou B, embaralha as cartas, oferece o baralho ao seu adversário para o corte e distribui 4 cartas para cada um, uma de cada vez e com a face voltada para baixo. As cartas restantes são colocadas sobre a mesa, também com a face voltada para baixo, tornando-se a partir de então o monte de compras.

Quem começa a jogar é o jogador que cortou o baralho, a quem chamaremos de joga-

dor A. Ele escolhe uma carta entre as que recebeu na distribuição e joga-a à mesa, agora com a face voltada para cima. O adversário, o jogador B, deve segui-lo jogando uma carta do mesmo naipe. Caso não tenha, o jogador B deve comprar uma carta do monte, ou várias, até conseguir uma carta do mesmo naipe. Ganha a carta de valor mais alto; em ordem decrescente, os valores das cartas no jogo do Burro são normais, ou seja: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três e Dois. Supondo que o jogador B tenha jogado uma carta de valor mais alto que o jogador A, ele recolhe as duas cartas e escolhe, entre as cartas da sua mão, uma para jogar à mesa. Se o jogador A não tiver nenhuma carta daquele nai-

pe, recorrerá ao monte, de onde retirará quantas cartas forem necessárias para poder acompanhar o naipe do oponente. O jogo prossegue dessa forma, até que um dos jogadores consiga se desfazer de todas as suas cartas. Aquele que permanecer com cartas na mão é o Burro. Cada uma dessas cartas corresponde a um ano de burrice: 3 cartas, 3 anos de burrice; 10 cartas, 10 anos e assim por diante.

Mesmo que o monte de cartas se esgote antes que um dos jogadores consiga se livrar de todas as suas cartas, o jogo prossegue da seguinte forma: se A jogar à mesa uma carta que B não possa acompanhar em naipe, B deve comprá-la, uma vez que não há mais cartas disponíveis no monte. Da mesma forma A deve proceder, se B jogar à mesa uma carta cujo naipe ele não possui.

No caso de três ou mais jogadores o processo é idêntico. Um dos participantes embaralha as cartas, o jogador sentado à sua direita corta o baralho e o que embaralhou procede à distribuição: 4 cartas para cada um, distribuídas uma a uma, no sentido horário, ou seja, o carteador inicia a distribuição pelo jogador que está sentado à sua esquerda. Aliás, esse jogador que recebeu a primeira carta é quem irá iniciar o jogo, após a distribuição. O mecanismo é idêntico ao Burro para dois jogadores, ou seja, o primeiro jogador descarta uma carta, que deve ser acompanhada no naipe pelos demais. Não possuindo o naipe, recorre-se ao monte. A cada rodada ganha a carta mais alta e o jogador que ganhar inicia a rodada seguinte, descartando uma carta à sua escolha. A seguir, o jogador à sua esquerda deve jogar uma carta acompanhando o naipe e assim por diante.

Se o monte de compras terminar, o jogador que não tiver o naipe da rodada deve

comprar todas as cartas descartadas naquela rodada e colocá-las na mão. O jogo continua com o jogador à esquerda, que joga uma carta à sua escolha. Vence o jogo o primeiro que se livrar das suas cartas. As cartas que restarem na mão dos outros jogadores corresponderão aos anos de burrice.

## BURRO EM PÉ

O mecanismo desta variante é idêntico ao anterior, com a diferença de que o monte, ao invés de permanecer sobre a mesa, é dividido cuidadosamente ao meio e as duas metades são colocadas em pé, apoiando-se uma na outra, como na ilustração abaixo.



Como pode ser observado, a face das cartas encontra-se voltada para dentro. Ao comprar uma carta, o jogador deve ter o cuidado de não derrubar o baralho. Caso isso aconteça, todas as cartas lhe pertencem. No entanto, o jogador esperto pode transformar essa desvantagem em vantagem. Por exemplo: o jogador que ficar com todas as cartas pode se desfazer delas descartando inicialmente uma carta baixa de um naipe que o adversário não tenha, que pode; por exemplo, ser um Três. Assim, o oponente é obrigado a comprar a carta da mesa, pois o monte não existe mais. A seguir, o jogador descarta uma carta do mesmo naipe, porém de valor maior, que pode, por exemplo, ser um Quatro ou um Cinco. O adversário é obrigado a acompanhá-lo, jogando a carta que acabou de comprar, perdendo a rodada. Assim o jogador que pegou todo o monte de cartas pode desfazer-se delas até “limpar” a mão.

# JUBILEU

A origem do *Jubileu* é desconhecida. É provável que seus ancestrais remotos sejam o *Eucre* (porque, como ele, o *Jubileu* é um jogo de *vazas*) ou o *Skat* (porque o *Jubileu* é também um jogo de declarações). Mas o fato concreto que possuímos a respeito dele é que sua introdução no Brasil deveu-se aos padres alemães que se estabeleceram no início do século XX no Seminário Santo Afonso, em Aparecida do Norte.

Muito disputado entre os internos, o *Jubileu* era o principal divertimento da época das férias, pois grande parte dos seminaristas permanecia no colégio durante esse período. Como o dinheiro era proibido, apostavam santinhos. Os coloridos eram de valor maior que os em branco e preto e havia também os santinhos raros que, para os colecionadores, tinham imenso valor. E foi assim que, através dos padres de Santo Afonso, o *Jubileu* chegou até nós.



O Jubileu é um jogo de trunfos mais complexo que o *Eucre* porém fácil de aprender para quem sabe *King*, *Whist*, *Bridge* e outros jogos de vazes.

Trata-se de um jogo para quatro participantes. Utiliza-se um baralho normal de 52 cartas, sem o Curinga.

O carteador é escolhido pelo sistema de quem tira a *menor* carta. A distribuição de cartas e o desenvolvimento do jogo obedecem o sentido anti-horário, ou seja, da esquerda para a direita. Assim, o segundo carteador será o jogador à direita de quem foi o primeiro carteador. E assim por diante.

O carteador distribui todas as cartas do baralho — uma de cada vez e fechada —, sendo ele próprio sempre o último a recebê-las. Cada jogador fica, portanto, com 13 cartas. O carteador deve olhar a última carta que recebeu e dizer o seu naipe em voz alta.

Como no *Eucre* e demais jogos de trunfos, a cada *mão* existirá um naipe cujas cartas valerão mais do que qualquer outra carta dos naipes restantes. Só há uma exceção — a *Meia Miséria* —, cujas explicações daremos depois.

A escolha do trunfo no Jubileu se faz num leilão inicial, através de declarações.

## Declarações

Para cada participante o objetivo do jogo é cumprir a sua declaração, fazendo o número de vazes previstas em cada uma delas, ou então mais. No leilão, a declaração que predomina sobre todas as outras é a mais alta, ou seja, se um jogador declarar determinado jogo, os outros ou passam ou declaram um jogo maior. Para tanto existe uma hierarquia de valores, que damos em seguida em ordem *crecente*:

*Jubileu*: esta é a declaração mínima. O jogador que escolhe Jubileu se compromete a fazer no mínimo 7 vazes e joga com um parceiro.

Assim, se um jogador declarar Jubileu e sua declaração vencer, ele, após anunciar à mesa o naipe de trunfo, ordenará também que seu parceiro seja o portador do Ás de determinado naipe.

**Atenção:** esse Ás nunca poderá ser o Ás de trunfo.

O parceiro não se identifica imediatamente; só quando o declarante vencedor o ordenar. Isso é feito durante o jogo, quando ele disser: “Espirra” ou “Espirra quando quiser”. A essa ordem, o parceiro lança à mesa

o Ás escolhido, identificando-se e ganhando aquela vaza, pois o Ás de espirra, ou seja, o Ás chamado a mesa pelo declarante, será a carta mais alta daquela *mão*, ganhando inclusive do maior trunfo.

Se, porém, o portador desse Ás lançá-lo à mesa antes do declarante dizer “Espirra” ou “Espirra quando quiser”, essa carta terá valor normal, podendo ser cortada por um naipe de trunfo.

Identificado o parceiro, a dupla vai então procurar realizar o número de vazes previsto na declaração. Os outros dois jogadores tentarão, por sua vez, impedir que a declaração seja cumprida.

*Jubileu da Última*: esta é uma declaração mais alta que o Jubileu simples.

Nesta declaração o jogador se compromete também a fazer 7 vazes, porém o trunfo é sempre o naipe da última carta recebida pelo carteador na distribuição. Por isso é praxe no Jubileu que, antes das declarações se iniciarem, o carteador verifique a última carta recebida e anuncie o naipe aos demais jogadores.

No *Jubileu da Última* o processo é idêntico ao do Jubileu simples. O declarante escolhe um parceiro pelo Ás de determinado naipe. O parceiro só se identifica quando o declarante disser “Espirra” ou “Espirra quando quiser”.

**Atenção:** quando o declarante disser “Espirra quando quiser”, seu parceiro terá que ganhar uma vaza antes de poder jogar o Ás de espirra.

A seguir vem o *Solo Sete*: nesta declaração o jogador se compromete a realizar *sozinho* 7 vazes, joga contra os outros três jogadores e escolhe o trunfo.

Segue-se o *Solo Sete da Última*, no qual o declarante se compromete a fazer 7 vazes sozinho, mas o naipe escolhido deverá ser necessariamente o naipe da última.

*Meia Miséria*: é uma declaração mais alta que o *Solo Sete* ou que o *Solo Sete da Última*. Nesta, o declarante se propõe sozinho a fazer apenas *uma* vaza. Nem mais, nem menos.

Nesta declaração não existe trunfo, mas em contrapartida são aceitáveis duas ou mais declarações. Ou seja: se um jogador anuncia *Meia Miséria*, outro ou outros jogadores, mesmo já tendo feito sua declaração anteriormente, podem anunciar à mesa que também farão *Meia Miséria*.

Se dois ou mais jogadores se propuserem essa declaração, isso não significa que eles

joguem em dupla ou constituam um time. Ao contrário, continua sendo cada um por si. Apenas seus adversários, como de hábito, vão tentar se esforçar no sentido de fazer com que o declarante ou declarantes não cumpram o prometido.

O *Solo Oito* tem o mesmo valor da *Meia Miséria*. Nessa declaração o jogador se propõe a fazer oito vazas sozinho.

No *Solo Oito da Última* o declarante se compromete a fazer 8 vazas sozinho, mas o naipe escolhido deverá ser necessariamente o naipe da última.

Numa declaração, o *Solo Oito da Última* vence. O *Solo Oito* simples mas, se alguém tiver anunciado anteriormente *Meia Miséria*, o *Solo Oito da Última* não pode competir. Isso porque a *Meia Miséria*, o *Solo Oito* e o *Solo Oito da Última* têm valor praticamente equivalente e na declaração prevalece quem se manifestar em primeiro lugar. Quer dizer: se um declarante anunciar "Solo Oito", outro declarante pretendendo fazer *Meia Miséria* não poderá fazê-lo. Por uma sutil particularidade, apenas o *Solo Oito da Última* pode se sobrepor ao *Solo Oito*. Não se sobrepõe porém à *Meia Miséria*. Ou seja: se alguém declarar *Meia Miséria*, depois disso nenhum outro jogador pode declarar *Solo Oito da Última*.

A seguir vem o *Jogo Obrigatório*. Nesta declaração, o jogador que receber 3 ou 4 Ases nas 13 cartas distribuídas pelo carteador é obrigado a declarar no mínimo *Jogo Obrigatório* (mas, se ele o desejar, pode declarar um jogo maior). Esta declaração exige 8 vazas. Embora aparentemente o número de vazas exigido seja o mesmo do *Solo Oito* e do *Solo Oito da Última*, o *Jogo Obrigatório* é superior na hierarquia das declarações ao *Solo Oito*, *Solo Oito da Última* e *Meia Miséria*.

O jogador que declarar *Jogo Obrigatório* também terá um parceiro. Este será o portador do 4.º Ás, ou seja, no caso do declarante possuir Ás de Espadas, Ouros e Copas, o seu parceiro será o portador do Ás de Paus. No caso do declarante ter os quatro Ases, seu parceiro será o portador de um Rei de determinado naipe, à escolha do declarante.

A identificação do parceiro é imediata. O jogador que possuir o 4.º Ás (ou, no caso de o declarante ter chamado um Rei, quem tiver o Rei) identifica-se apontando o naipe do trunfo no qual irão jogar aquela *mão*. Mas atenção: o trunfo escolhido não pode ser o mesmo do 4.º Ás ou do Rei, se for este

o caso. Assim, se o portador tiver um Ás de Paus, o trunfo não poderá ser Paus, mas qualquer outro à sua escolha.

Quem começa o jogo descartando uma carta é o parceiro que tem o 4.º Ás. Em seguida ao *Jogo Obrigatório* vem o *Solo Nove*, onde o declarante se propõe fazer sozinho pelo menos 9 vazas. Segue-se o *Solo Nove da Última* e depois:

*Solo Dez*

*Solo Dez da Última*

*Miséria*: nesta o declarante se propõe fazer nenhuma vaza. Mas ao contrário da *Meia Miséria*, onde não existe trunfo, na *Miséria* o trunfo é determinado pelo declarante e naturalmente será aquele no qual ele terá menos cartas ou nenhuma.

*Solo Dez*, *Solo Dez da Última* e *Miséria* têm valor praticamente idêntico, apenas com uma diferença: o *Solo Dez da Última* vence uma declaração de *Solo Dez*. Mas se alguém houver declarado anteriormente *Miséria*, a declaração de *Solo Dez da Última* não pode ser feita. Se alguém declarar *Solo Dez*, o declarante seguinte não pode declarar *Miséria*. No entanto, se alguém declarar *Solo Dez*, outro declarante pode fazer *Solo Dez da Última*.

Continuando em ordem crescente:

*Solo Onze*

*Solo Onze da Última*

*Solo Doze*

*Solo Doze da Última*

*Solo Treze*

*Solo Treze da Última*

*Miséria Aberta*: nesta o declarante se propõe fazer nenhuma vaza e abre suas cartas na mesa, jogando aberto, além de escolher o trunfo.

*Miséria Aberta com Colóquio* é a declaração mais alta do jogo. Nela, não apenas o declarante se propõe fazer nenhuma vaza e jogar aberto, como os outros três oponentes têm o direito de conversar, manifestando-se a respeito do seu próprio jogo e do jogo do declarante, discutindo a melhor forma de evitar que o declarante cumpra sua declaração.

## O jogo

Durante o leilão, se um ou mais jogadores considerarem que não têm jogo suficiente para fazer qualquer declaração, podem dizer "eu passo".

Realizadas as declarações, o declarante vencedor anuncia o trunfo e abre a primeira vaza com uma carta qualquer. Em seguida, 131

o próximo jogador à sua direita deverá descartar uma carta do mesmo naipe, o mesmo fazendo os jogadores seguintes. Se algum jogador não tiver nenhuma carta de qualquer naipe, inclusive do que é trunfo, mas se tiver cartas do naipe em jogo, é obrigado a descartá-las.

As quatro cartas descartadas por cada um dos participantes formam uma *vaza*, que será ganha pelo jogador que jogou a carta mais alta.

O jogador que ganhar uma *vaza* recolhe todas as cartas dessa *vaza*, sem misturá-las com as cartas da mão, e inicia a *vaza* seguinte jogando uma carta na mesa.

Quando um jogador não tem cartas do naipe em jogo e descarta um trunfo, isso é chamado de "cortar com trunfo", pois qualquer trunfo é maior do que qualquer carta do naipe em jogo. Uma carta de trunfo só perde para um outro trunfo de valor maior.

Quando se joga em parceria, o número de vazas exigido pela declaração é feito pelo declarante, em colaboração com o seu parceiro. Neste caso, os demais jogadores costumam unir-se contra o declarante e seu parceiro, evitando que eles completem o número de vazas convencionado.

Quando um declarante joga sozinho, os três demais unem-se contra ele para evitar que ele realize sua declaração.

### Contagem de fichas

Quando o declarante realiza sua declaração, recebe de cada jogador um determinado número de fichas, de acordo com o valor de cada uma. Assim, em ordem crescente:

- Jubileu — 2 fichas
- Jubileu da Última — idem
- Solo Sete — 2 fichas
- Solo Sete da Última — idem
- Solo Oito — 3 fichas
- Solo Oito da Última — idem
- Meia Miséria — idem
- Jogo Obrigatório — idem
- Solo Nove — 4 fichas
- Solo Nove da Última — idem

- Solo Dez — 5 fichas
- Solo Dez da Última — idem
- Miseria — idem
- Solo Onze — 6 fichas
- Solo Onze da Última — idem
- Solo Doze — 7 fichas
- Solo Doze da Última — idem
- Solo Treze — 8 fichas
- Solo Treze da Última — idem
- Miséria Aberta — 10 fichas
- Miséria Aberta com Colóquios — 15 fichas.

Quando o declarante faz mais vazas do que o previsto na sua declaração, recebe uma ficha por *vaza* extra.

Se o declarante joga com um parceiro e ambos conseguem fazer o número de vazas previsto, cada um dos jogadores perdedores paga a um dos vencedores. Se **A** e **B** ganham, **C** paga para **A** e **D** paga para **B**.

Se o declarante não cumprir a declaração, paga aos demais jogadores uma multa correspondente ao número de fichas da sua declaração. Se tiver jogado com um parceiro, este também será perdedor, devendo cada um pagar a um dos outros dois a multa correspondente à sua declaração.

Se o declarante não cumprir a sua declaração por mais de uma *vaza*, ele (e eventualmente seu parceiro, se a declaração envolver parceria) pagará não apenas a multa como também uma ficha por *vaza* extra obtida pelos outros jogadores. Se o declarante pediu *Solo Nove* e fez 7 vazas, pagará a cada um as 4 fichas correspondentes à declaração não cumprida e mais uma ficha. Se o declarante tivesse feito 8 vazas, pagaria somente as 4 fichas.

Como o Jubileu é um jogo de contagem de fichas, sugerimos em primeiro lugar que no início do jogo se estabeleça um limite de duração: uma, duas, três ou quantas horas os jogadores concordem em jogar.

Em segundo lugar é interessante distribuir a cada participante um determinado número de fichas, para que ele possa acompanhar devidamente todos os lances.

# RELÓGIO

**O**s jogos de tipo “paciência” sempre permitem ao jogador aumentar o seu conhecimento sobre o baralho e sua intimidade com as cartas. Além disso, constituem excelente exercício, pois exigem muita persistência — daí o seu nome — para conseguir um resultado favorável ao jogador. O *Relógio* é uma “paciência” que confirma a regra, pois a vitória do jogador é muito difícil e depende da sorte.

Utilizando um baralho comum de 52 cartas, sem Curinga, o jogador deverá distribuir as cartas, uma a uma e fechadas, formando 13 montes de 4 cartas cada um. Esses montes devem ser dispostos em forma de círculo, como se cada um representasse um número do mostrador do relógio; além das “12 horas”, um 13.º monte deve ser colocado no centro do círculo.

Cada carta do baralho, independente da posição que lhe couber pela distribuição, representa determinada hora do relógio: o Ás corresponde a uma hora, o 2 corresponde a duas horas, e assim por diante; o Valete corresponde a 11 horas, a Dama, a 12 horas, sendo o Rei destinado ao centro do círculo.

O objetivo do jogo é colocar todas as cartas em seus lugares corretos, isto é, todos os 9 no lugar das 9 horas, os Reis no centro, os 5 nas 5 horas, e assim por diante. O jogador deve iniciar o jogo pelo monte central, virando a primeira carta de cima e colocando-a no seu lugar correspondente no relógio. Se ele virar um 7, por exemplo, deverá colocar essa carta, aberta, debaixo do monte das 7 horas, apenas parcialmente coberta. Em seguida, o jogador vira a primeira carta de cima do monte em que colocou a carta aberta, e procede como na vez anterior. Assim prossegue o jogo, até que todas as cartas estejam colocadas. Se o jogador virar uma carta e ela pertencer àquela “hora”, ela deverá

ser colocada, aberta, embaixo do monte, e o jogador abrirá outra carta do mesmo monte.

Quando a 4.ª carta de um monte for aberta, o jogador reinicia o jogo virando uma carta do monte central. Por isso, o jogo estará irremediavelmente perdido se os 4 Reis forem abertos antes que as cartas dos outros montes. No Relógio, o jogador só pode vencer se virar todas as cartas de todos os montes antes que os 4 Reis apareçam, o que é extremamente difícil. Para melhorar as chances do jogador, a regra prevê que um Rei, *apenas uma vez durante o jogo*, pode ser trocado por outra carta ainda fechada.

*Relógio Real.* A principal diferença dessa variante para com a anterior é que as cartas são distribuídas com a face para cima. Formam-se 13 montes de 4 cartas cada um, dispostos como os algarismos do relógio. O jogador deverá começar pela uma hora e percorrer o relógio no sentido horário, procurando colocar as cartas em seus lugares corretos. Se o primeiro monte (uma hora) não tiver o Ás como primeira carta, o jogador começará por esse monte; se ali estiver o Ás, ele começará pelo monte que, seguindo a seqüência das “horas”, não tiver a carta correta como sua carta de cima.

Ao pegar a carta que não está corretamente colocada na sua “hora”, o jogador deve colocá-la debaixo das cartas do próximo monte. Então, colocará a primeira carta desse monte no seguinte, mas sempre pulando os montes cujas primeiras cartas estão corretamente colocadas. O jogo prossegue dessa forma, até que todos os montes fiquem com suas cartas de cima corretamente colocadas. Nesse momento, o jogador poderá retirar as 13 cartas, em seqüência do Ás ao Rei, e continuar com as cartas que ficaram nos montes. O jogador vencerá o jogo se conseguir retirar três seqüências de Ás a Rei.

# EL GATO

**D**e origem espanhola, o *El Gato* combina a dinâmica dos jogos de vaza com o acaso dos jogos baseados exclusivamente na sorte. Como em qualquer jogo do mesmo tipo, a vaza é formada por uma carta de cada um dos participantes; normalmente, um jogador abre a vaza com uma carta de um determinado naipe, e os demais são obrigados a seguir o mesmo naipe, vencendo a vaza a carta de maior valor. A originalidade do *El Gato* está no fato de que os jogadores não podem escolher que carta jogar; eles são obrigados a jogar as cartas na mesma ordem em que foram recebidas, como explicaremos adiante.

O *El Gato* é jogado com o Baralho Espanhol (48 cartas), do qual se retiram os Reis e Cavaleiros dos quatro naipes. Portanto, joga-se com apenas 40 cartas, e podem participar de dois a dez jogadores, desde que o seu número permita a exata divisão das 40 cartas (2, 4, 5, 8, 10 jogadores).

Para embaralhar e distribuir as cartas, os jogadores devem escolher um carteador por meio do sorteio da maior carta. Após embaralhar, o carteador distribui todas as cartas, uma de cada vez, começando pelo primeiro jogador à sua esquerda. Os jogadores recolhem suas cartas só depois que todas foram distribuídas, mas a ordem das cartas não pode ser alterada. As cartas do jogador são colocadas na mesa, com a face para baixo.

A não ser que os jogadores combinem previamente uma outra forma, o jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador. Ele joga na mesa a primeira carta do

seu monte, e os demais jogadores, pela ordem, procedem da mesma maneira. Depois que todos os jogadores jogarem a sua primeira carta, a vaza será recolhida pelo jogador que jogou a carta de maior valor (os naipes têm valor igual). O vencedor da vaza recolhe as cartas da vaza *sem alterar a sua ordem*, colocando-as embaixo do seu monte. O objetivo do jogo é ficar sem nenhuma carta na mão, e o perdedor será aquele que ficar com todas as cartas. Como a ordem das cartas recebidas e ganhas na vaza não pode ser alterada, o *El Gato* é um jogo que depende exclusivamente da sorte.

O nome do jogo vem do 5 de Ouros, que é chamado *gato* e tem valor superior a qualquer outra carta. Quando duas cartas de valor igual são jogadas na mesma vaza, ocorre a "guerra". Se estiverem jogando apenas dois jogadores, eles deixam momentaneamente de lado as cartas empatadas, e iniciam uma nova vaza.

O vencedor dessa última é obrigado a recolher as cartas das duas vazas, na ordem em que foram jogadas. Quando o empate envolve mais de dois jogadores, ele é decidido por meio de uma vaza jogada apenas entre os jogadores envolvidos, e o vencedor ficará com todas as cartas.

Se um jogador envolver-se em uma "guerra" ao jogar a sua última carta da mão, para participar do desempate ele deverá receber, fechada, a primeira carta do monte de seu adversário. Essa carta será jogada na vaza de desempate, contra a carta do outro jogador envolvido na "guerra".



# INJUN

A sorte exerce um grande fascínio sobre um grande número de pessoas, e poucas conseguem recusar um estimulante desafio para vencer o acaso e o imprevisível. O *Injun*, por exemplo, é um jogo de apostas baseado exclusivamente na sorte, em que a simples distribuição de cartas determina o vencedor. Mas ele tem uma forma atraente e interessante, exigindo observação e raciocínio por parte dos jogadores, permitindo-lhes uma constante avaliação do risco que estão correndo.

O *Injun* admite a participação de 2 a 15 jogadores, e é jogado com um baralho comum de 52 cartas. No jogo, a *ordem decrescente* de valor das cartas vai do Ás (carta mais alta) ao 2, e os naipes têm valores iguais. Além do baralho, os jogadores devem utilizar fichas para apostas. Nesse jogo, as apostas são ganhas pelo jogador que tiver a carta mais alta. Entretanto, como explicaremos adiante, ele deverá fazer suas apostas *sem ver* sua carta, conhecendo apenas as cartas dos adversários.

## As regras

Para distribuir as cartas deve ser escolhido um carteador através de sorteio. Cada jogador tira uma carta do baralho, e aquele que tirar um Ás será o carteador. Em seguida, qualquer jogador pode embaralhar as cartas, mas o carteador deve embaralhar pela última vez, e oferecer o baralho para que seja cortado pelo primeiro jogador à sua direita.

Antes de começar a distribuição das cartas, cada jogador, inclusive o carteador, deve depositar no centro da mesa um número de fichas previamente acertado entre os participantes. Essas fichas iniciam o "monte" que vai ser disputado pelos jogadores.

Após esses procedimentos inicia-se o jogo propriamente dito. As cartas são distribuídas no sentido do carteador para o jogador à sua esquerda (sentido horário); cada jogador recebe uma carta fechada, isto é, com a face voltada para baixo.

Aos jogadores *não é permitido ver a própria carta*; por isso, cada jogador deve segurar a carta acima da cabeça, virada para os outros jogadores, ou, então, segurá-la de pé, de forma que todos possam vê-la, menos ele próprio. Os jogadores devem ficar bem aten-

tos, para impedir que qualquer um dos outros espie sua própria carta. O primeiro jogador à esquerda do carteador inicia as apostas, que se sucedem também no sentido horário. Cada jogador aposta levando em conta se a sua carta, que ele não vê, tem valor superior às demais. A aposta é obrigatória, e se um jogador decidir não apostar, ele deve retirar-se do jogo, deixando a carta fechada em seu lugar.

No *Injun* as apostas podem ser do sistema Pôquer ou do Brag. Nas apostas tipo Pôquer, o primeiro jogador à esquerda do carteador faz uma aposta inicial qualquer, que deve ser sucessivamente aumentada pelos outros jogadores. Se, por exemplo, o primeiro jogador apostar 20 fichas, o segundo apostará 20 fichas mais 2, o terceiro 22 fichas mais 5, e assim por diante. As apostas terminam quando um jogador iguala a aposta do jogador imediatamente anterior; isso significa que ele apenas iguala as apostas feitas até então, pagando para que as cartas sejam confrontadas entre si.

Nesse caso, o ganhador do "monte" de fichas será o jogador que tiver a carta de maior valor. Se durante a rodada de apostas algum jogador quiser se retirar do jogo, é bastante que ele deixe de fazer uma aposta. Assim, ele sai do jogo e deixa de concorrer ao "monte" de fichas.

Nas apostas pelo sistema Brag cada jogador, na sua vez, coloca uma ficha no "monte". As apostas devem continuar até que restem apenas dois jogadores disputando o "monte", tendo os demais abandonado o jogo. Os dois jogadores continuam até que um deles desista e resolva sair do jogo. Nesse caso, o último jogador será o vencedor, mesmo que a sua carta não seja maior que as dos demais; portanto, ele poderá vencer apenas pela sua persistência.

Se um dos dois jogadores quiser interromper as apostas, ele "pagará para ver", isto é, colocará duas fichas no "monte", pedindo a exibição das cartas. Cada jogador olha a sua própria carta e aquele que tiver a maior delas vence a partida e ganha o "monte" de fichas. Se ambos os jogadores tiverem cartas do mesmo valor, as fichas serão repartidas.

Nas apostas tipo Brag, quando algum jogador ficar sem fichas e quiser continuar no jogo, ele deverá mostrar mais uma vez a sua

carta aos demais jogadores e colocá-la, fechada, em cima do “monte” de apostas. As apostas seguintes deverão ser feitas em um novo “monte”. Quando as cartas forem exibidas, o primeiro “monte” será disputado pe-

los dois jogadores que continuaram mais aquele que havia fechado o “monte” com sua carta. O segundo “monte” será disputado apenas pelos dois jogadores que continuaram.

---

# PIQUÉ



**U**m dos mais antigos e tradicionais jogos de carta franceses, o Piquê foi muito popular tanto na França como em outros países da Europa no período compreendido entre os séculos XVI e XIX.

Sua difusão nessa época foi tão grande que se tornou uma espécie de símbolo dos jogos de cartas. E ainda hoje, em muitas regiões da França, o Piquê designa qualquer jogo disputado com 32 cartas.

## O jogo

O Piquê é um jogo para duas pessoas, e nele se utiliza um baralho normal, do qual são retiradas as cartas abaixo de 7, ficando apenas todos os Ases, Reis, Damas, Valetes, 10, 9, 8 e 7, num total de 32 cartas. Neste jogo o valor das cartas é o seguinte: os Ases valem 11 pontos cada um, as figuras, 10 pontos cada uma e as demais cartas valem o mesmo número de pontos de seus números — isto é: 10 = 10 pontos; 9 = 9 pontos; 8 = 8 pontos e 7 = 7 pontos. Todos os naipes têm o mesmo valor.

O carteador é escolhido pelo sorteio da menor carta, e a ele cabe a tarefa de embaralhar, oferecer o baralho para o adversário cortar, e distribuir 12 cartas para cada um.

As cartas são distribuídas, três a três, fechadas e sempre começando pelo adversário. As oito cartas restantes são colocadas fechadas sobre a mesa, em dois montes distintos: um de 5 cartas e outro de 3 cartas.

No Piquê, os jogadores têm dois objetivos: 1) possuir a melhor combinação de cada categoria e, 2) ganhar o maior número de vazas, que são formadas pelas duas cartas descartadas, uma por cada jogador, a cada rodada.

Chamam-se *Combinações* determinados conjuntos formados pelas cartas recebidas pelos jogadores, que se distribuem em 4 categorias e são as seguintes:

1. *Carta Branca* — quando as 12 cartas recebidas por um jogador não contêm nenhuma figura (Rei, Dama ou Valete). O Ás, neste jogo, não é considerado figura. Essa combinação vale 10 pontos.

2. *Ponto* — é o maior número de cartas do mesmo naipe que o jogador tiver na mão. O valor dessa combinação é dado pelo número de cartas que a formam. Por exemplo: se um jogador possuir 5 cartas de Ouros, ele tem um *Ponto de 5*, que vale 5 pontos.

3. *Seqüência* — é a combinação formada por várias cartas, consecutivas, do mesmo

naipe. Os valores dessas combinações são os seguintes:

— seqüência de 3 cartas = 3 pontos

— seqüência de 4 cartas = 4 pontos

— as seqüências formadas por 5 ou mais cartas valem 10 pontos, mais o número de cartas que contiverem. Assim, uma seqüência com 5 cartas vale 15 pontos (10 + 5); uma seqüência de 16 cartas vale 16 pontos (10 + 6), e assim por diante.

4. *Trios e Catorzes* — é a combinação formada por várias cartas iguais. Por exemplo: 3 Damas, 4 Ases, 4 Dez, 3 Valetes, etc. Os valores dessas combinações são:

— *Trio* (3 cartas): 3 pontos

— *Catorze* (4 cartas): 14 pontos

**Atenção:** Os *Trios* e *Catorzes* de cartas inferiores a 10 não têm valor, não são considerados *Trios* e *Catorzes* de 9, 8 e 7.

Esse jogo desenvolve-se em duas fases. A primeira começa logo que as cartas são distribuídas; e a segunda, chamada de “etapa de vazas”, que se inicia depois de terminadas as *declarações*.

## Primeira fase

Para facilitar a explicação do processo de desenvolvimento do jogo, chamaremos o carteador de jogador A e seu adversário de jogador B. Depois de distribuídas as cartas, o jogador B dá início ao jogo, descartando na mesa, fechadas, um máximo de 5 cartas e um mínimo de 1 carta. Essas cartas, que devem ser de pouco interesse para ele, são substituídas por um número correspondente de cartas, que são retiradas do monte de 5 cartas. Como já dissemos anteriormente, as cartas que restam da distribuição são divididas em dois montes, um de 5 e outro de 3 cartas. O monte de 5 cartas é privativo do jogador B, e é nesse monte que ele substitui o número de cartas por ele eventualmente descartadas no início do jogo. Mesmo que todas as cartas recebidas pelo jogador B sejam boas, ele é obrigado a descartar pelo menos uma carta. O jogador B nunca pode deixar de comunicar ao seu adversário o número de cartas que vai trocar. Caso ele não utilize todas as cartas do monte, tem o direito de verificar as cartas que não utilizou, embora elas continuem fechadas sobre a mesa.

O jogador A, por sua vez, pode descartar, em princípio, um máximo de 3 cartas e um mínimo de 1 carta, substituindo-as pelas cartas do monte de 3 cartas.

Caso o jogador B não utilize todas as 5 cartas do seu monte, o jogador A, se quiser

trocar 5 cartas em vez de 3, pode utilizar as 3 cartas do seu monte e mais as restantes do monte do adversário, num máximo de 5 cartas — ou seja: 3 do seu monte e 2 do monte do jogador B. Caso o jogador A não utilize todas as cartas do seu monte e quiser verificar as cartas restantes, ele é obrigado a abri-las na mesa para que o jogador B também as examine.

Efetuada o descarte e as substituições de cartas, as cartas trocadas são deixadas nos montes, permanecendo fora do jogo durante toda a partida.

Quando um dos jogadores possui a combinação chamada *Carta Branca*, alteram-se os critérios para essa fase de descarte e substituição. Se for o jogador A que possuir uma *Carta Branca*, ele deve deixar o jogador B efetuar o descarte e a substituição antes de comunicar-lhe que possui uma *Carta Branca*, exibindo suas cartas ao adversário. Somente então ele inicia o seu descarte. Em caso contrário — isto é, se o jogador B possuir a *Carta Branca* —, antes de efetuar o descarte e a substituição, ele deve comunicar ao seu adversário que possui tal combinação. Nesse caso, o jogador A realiza o descarte em primeiro lugar e, após essa operação, o jogador B exhibe o seu jogo, fazendo em seguida seu descarte e sua substituição de cartas. Embora ganhe 10 pontos, o jogador que possuir uma *Carta Branca* sofre a desvantagem de ter que mostrar seu jogo ao adversário.

A seguir, os jogadores fazem a declaração das combinações. Essa etapa do jogo tem início após as substituições de cartas, e cada jogador deve ter 12 cartas em seu poder. A declaração começa pelo jogador B que, caso não tenha nenhuma combinação, deve declarar “Nenhum ponto”. Se ele tiver alguma combinação, deve declará-las de acordo, na seguinte ordem de precedência:

1. *Ponto* — o jogador deve enunciar em primeiro lugar o maior número de cartas do mesmo naipe. Se ele tiver 4 cartas de um mesmo naipe, dirá: “Ponto quatro”; se tiver 5 cartas do mesmo naipe, dirá: “Ponto cinco”, e assim por diante. Não é preciso — e nem conveniente — declarar o naipe das cartas das combinações.

Se o jogador A não tiver uma combinação deste tipo que seja igual ou maior — isto é, que tenha o mesmo número ou um número maior de cartas de um naipe —, ele deve responder: “Bom”. O jogador B, então, anota o número de pontos que acabou de ganhar,

correspondente à combinação que tem em seu poder. Mas, antes de marcar os pontos, é obrigado a mostrar a combinação ao adversário.

Caso o jogador A possua uma combinação maior que a declarada pelo adversário, ele deverá dizer: “Não é bom”. Nesse caso, o jogador B prossegue sua declaração, mas não marca ponto pela combinação declarada.

Se o jogador A tiver uma combinação que valha o mesmo número de pontos da combinação declarada pelo jogador B, ele deverá dizer: “Igual”. Nesse caso, ambos os jogadores somam os valores das cartas que formam suas combinações, e quem obtiver o maior número de pontos é que terá direito a marcá-los. Se a soma dos valores for igual, nenhum deles marcará pontos.

**Atenção:** No caso de um jogador ter mais de uma combinação desse tipo, ele só marcará os pontos referentes à maior combinação.

2. *Seqüência* — declarado o *Ponto*, o jogador B declara suas seqüências. O procedimento é o mesmo da declaração dos *Pontos* — isto é, o jogador B inicia a declaração, devendo sempre declarar a sua seqüência mais longa como, por exemplo, uma “Seqüência de 5”.

Se o jogador A declarar “Igual”, cada um dos jogadores deve anunciar a carta mais alta de sua seqüência. O que possuir a seqüência de maior valor, determinada pela carta mais alta, será o vencedor e marcará os pontos correspondentes à seqüência vencedora e também os pontos de outras seqüências menores que porventura tenha à mão, ainda que estas sejam inferiores à declarada pelo adversário.

3. *Trios e Catorzes* — após a declaração das seqüências, o jogador B anuncia seus *Trios* e *Catorzes*, dizendo, por exemplo: “Trio de Damas” ou “Catorze de 10”. Neste tipo de declaração, o jogador A só poderá responder: “Bom” ou “Não é bom”. O jogador que vencer no *Trio* poderá marcar os pontos de outros *Trios* que possuir, o mesmo acontecendo se vencer no *Catorze*.

**Atenção:** O jogador B não é obrigado a declarar as combinações que possuir. Pode dizer simplesmente: “Nenhum ponto”, mesmo que possua *Pontos*, *Seqüências* e outras combinações. Além disso, ele pode diminuir o valor de uma combinação ao fazer uma declaração, dizendo, por exemplo, que possui um “Trio de Reis”, quando, na verdade, possui um “Catorze de Reis”. A sua intenção

ao blefar na declaração é esconder o seu jogo do jogador A, com a finalidade de fazer mais pontos na segunda fase do jogo, como veremos a seguir.

## Segunda fase

Após terminadas as declarações, o jogador B descarta uma carta na mesa, dando início à segunda fase do jogo, que é chamada de “etapa de vazas”. Ao descartar a primeira carta, o jogador B anuncia também o total de pontos obtidos na primeira fase, e acrescenta a ele mais 1 ponto pelo fato de dar início à vaza. Cabe então ao jogador A anunciar os pontos que fez na primeira fase. Em seguida, ele deverá descartar uma carta na mesa, acompanhando o mesmo naipe da carta jogada pelo jogador B. Vencerá a vaza quem jogar a carta de maior valor. Caso não tenha carta do naipe em jogo, o jogador pode descartar uma carta de qualquer naipe, mas está claro que perderá a vaza. O vencedor da primeira vaza dá início à segunda vaza, e assim sucessivamente. A cada vaza ganha, o jogador vencedor deve marcar mais 1 ponto e anunciar seu novo total de pontos ao adversário. Terminadas as doze vazas, os jogadores verificam sua contagem e acrescentam os ganhos adicionais, como veremos a seguir.

## Contagem de pontos

Cada jogador anota seus pontos à medida que os vai obtendo, tanto na primeira como na segunda fase da partida, sempre comunicando ao adversário o novo total.

No final da segunda fase do jogo (“etapa de vazas”) acrescentam-se aos pontos obtidos os ganhos adicionais, que são os seguintes:

a) o jogador que ganhar o maior número de vazas acrescenta 10 pontos à sua contagem. Se cada jogador ganhar 6 vazas, nenhum dos dois marca pontos;

b) se um dos jogadores ganhar todas as vazas, terá dado um *capote* e, por isso, ganhará 40 pontos;

c) o vencedor da última vaza ganha 1 ponto extra. Contudo, o jogador que der um *capote* não tem direito a esse ponto extra;

d) quando o jogador B completar 30 pontos e o jogador A ainda não tiver marcado nenhum ponto, ele ganha o chamado *pique*. Se os 30 pontos forem completados com o auxílio de algum ponto obtido durante a segunda fase do jogo (“etapa de vazas”), o *pique* vale 30 pontos, que são somados aos 30 pontos que ele já possuía;

e) se o jogador totalizar 30 pontos antes que se inicie a segunda fase do jogo (“etapa de vazas”), ele ganha um *repique*, que vale 60 pontos e que são somados aos 30 pontos que ele já possuía.

O Pique é geralmente disputado em 6 partidas, com os jogadores se revezando na função de carteador. Terminadas as 6 partidas, o vencedor será aquele que totalizar o maior número de pontos. Em vez de se estabelecer o número de partidas, pode-se, também, determinar um limite de pontos (100, 200, 300 etc.), sendo vencedor quem primeiro o atingir.

---

# MICHIGAN

**O** Michigan é um jogo de cartas bastante rápido, muito popular nos Estados Unidos. Dele podem participar de 3 a 8 jogadores, usando-se um baralho comum de 52 cartas e um segundo baralho do qual são retiradas apenas 4 cartas: o Ás de Copas, o Rei de Paus, a Dama de Ouros e o Valete de Espadas. Chamadas de “cartas da cambada” ou “cartas do dinheiro”, estas 4 cartas devem ser colocadas abertas, no centro da mesa, uma ao lado da outra, ali permanecendo durante toda a partida.

As 52 cartas do baralho em jogo têm va-

lor normal — ou seja: o Ás é a carta de valor mais alto, seguindo a ele o Rei, a Dama, o Valete, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, e 2, sendo esta última a carta de menor valor. No Michigan não são usados curingas.

## O jogo

Antes de iniciado o jogo, cada jogador deve receber um número igual de fichas — 10 ou 20, por exemplo. E, antes que se faça a distribuição das cartas, cada jogador deve colocar uma ficha sobre cada uma das “cartas da cambada”.

Em seguida, sorteia-se o carteador, que será quem retirar a carta *mais alta* do baralho. A cada *mão*, a função do carteador passa para o primeiro jogador sentado à esquerda do carteador da *mão* anterior. *Todas* as cartas do baralho devem ser distribuídas, uma a uma e, ao se fazer sua distribuição, deve-se proceder sempre como se houvesse um jogador *a mais*, e as cartas destinadas a esse jogador hipotético ficarão fechadas ao lado do carteador, formando a chamada *viúva*. Assim, no caso de serem 3 os jogadores, distribuem-se 13 cartas para cada um e mais 13 para a *viúva*.

**Atenção:** Quando o número total de jogadores (mais a *viúva*) não permitir que haja uma divisão exata das cartas, as cartas que eventualmente sobrarem deverão ser retiradas do jogo sem que sejam olhadas. Isso porque o número de cartas dos jogadores e da *viúva* deve ser *sempre* igual. No caso de 4 jogadores, por exemplo, cada um receberá 10 cartas, que somadas às 10 cartas da *viúva* totalizam 50 cartas. As 2 cartas restantes devem ser retiradas do jogo.

Depois de olhar as suas cartas, o carteador poderá trocá-las pela *viúva*. Caso efetue a troca, não precisará mostrar aos outros jogadores as cartas que recebeu na distribuição. No caso de não desejar fazer a troca, a *viúva* é colocada em leilão, e o jogador que oferecer o maior número de fichas ao carteador terá direito a ela. Se ninguém quiser adquirir a *viúva*, ela é colocada de lado.

O objetivo do jogo é descartar uma carta igual a uma das “cartas da cambada” para ganhar as fichas depositadas sobre ela e, ao mesmo tempo, livrar-se de todas as suas cartas, formando para isso seqüências do mesmo naipe.

## Desenvolvimento do jogo

Feitas a distribuição das cartas e a eventual troca da *viúva*, pelo carteador, o jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que descarta na mesa a carta mais baixa de qualquer naipe que tiver em seu poder. As próximas cartas jogadas pelos outros jogadores deverão ser, necessariamente, em seqüência de *valor crescente* e do mesmo naipe.

Por exemplo: se o primeiro jogador jogou um 5 de Copas, a próxima carta a ser jogada sobre esta só pode ser o 6 de Copas; em seguida, o 7 de Copas e assim por diante. Portanto, o segundo jogador a descartar não será necessariamente o segundo jogador situa-

do à esquerda do carteador, mas sim aquele que tiver em seu poder a carta (ou cartas) em seqüência. Por exemplo: se o primeiro jogador descartou um 5 de Copas e um dos jogadores tiver na mão 6, 7 e 8 de Copas, ele deverá colocá-las em ordem, uma sobre a outra, em cima da carta inicial. A seguir, o jogador que tiver o 9 continuará a seqüência que prosseguirá com o 10, o Valete, a Dama, o Rei e o Ás, sempre do mesmo naipe.

A seqüência é suspensa quando nenhum dos jogadores possui uma carta que possa prosseguir-la ou, então, quando ela se fecha com a última carta, que é sempre o Ás. Se, ao formar uma seqüência, algum jogador descartar na mesa uma carta igual em naipe e valor a uma das “cartas da cambada”, ele ganhará todas as fichas que estiverem colocadas sobre esta “carta da cambada”, no centro da mesa.

O jogador que descartar a última carta de uma determinada seqüência dá início a uma nova seqüência, abrindo na mesa a carta de menor valor que tiver em seu poder, que deverá ser baixa, sempre de naipe diferente da seqüência anterior. Se o jogador não tiver possibilidade de mudar o naipe, a vez de jogar passa para o primeiro jogador à sua esquerda, que iniciará uma nova seqüência. Se nenhum dos jogadores puder iniciar uma nova seqüência com naipe diferente, caberá ao primeiro jogador à esquerda do carteador descartar uma carta baixa, do mesmo naipe da seqüência anterior, abrindo uma nova seqüência.

O jogo termina quando um dos jogadores conseguir descartar todas as suas cartas, vencendo a partida. Este jogador deverá receber de cada um de seus adversários tantas fichas quantas forem as cartas que cada um deles ainda tiver na mão.

## Observações

1 — Em geral, os jogadores anunciam o valor e o naipe das cartas jogadas na mesa.

2 — Cada jogador, ao descartar, deve colocar sua carta sobre a última carta da seqüência em jogo, sem consultar as cartas de baixo dela.

3 — Quando um jogador coloca na seqüência uma carta igual a qualquer uma das “cartas da cambada”, ganha todas as fichas que estiverem sobre essa carta. Mas se um jogador não conseguir colocar na seqüência alguma “duplicata” de uma das “cartas da cambada”, por ela ter sido suspensa, as fi-

chas que estão sobre a carta correspondente ficarão acumuladas até que alguém as ganhe. Isso porque, antes da próxima distribuição de cartas, todos os jogadores devem pinçar novamente uma ficha sobre cada "carta da cambada".

### Regras adicionais

1 — Se algum jogador tiver em seu poder uma carta da sequência e deixar de descartá-la deliberadamente, ele deve pagar uma multa de 1 ficha para cada um de seus adversários. Se, ao proceder dessa forma, o jogador impedir que os outros jogadores coloquem na sequência qualquer uma das "cartas da cambada", ele deverá pagar, com suas próprias fichas, a quantia perdida pelos outros jogadores. Nesse caso, as fichas colocadas sobre a "carta da cambada" ficam acumuladas para nova rodada.

2 — Pode-se estipular um tempo de duração ou certo número de *mãos* para o jogo.

### Dicas

1 — Para o carteador saber se deve ou

não trocar as cartas que recebeu pela *viúva*, ele deve considerar: a) se já tem em seu poder alguma duplicata das "cartas da cambada"; b) a quantidade de Ases e cartas figuradas que tem na mão. Se ele tiver alguma duplicata das "cartas da cambada" e/ou um bom número de cartas altas, não é aconselhável que faça a troca, pois é sempre mais fácil descartar as cartas altas do que as baixas, e as "cartas da cambada" dão direito a fichas.

2 — Caso tenha recebido cartas "pobres", o jogador deverá comprar a *viúva*, se não for o carteador. Além da possibilidade de conter cartas melhores, a *viúva* lhe permitirá ter uma visão melhor da distribuição geral das cartas entre os seus adversários. Isso porque o jogador já sabe quais são suas cartas iniciais, que ficarão fora do jogo ao serem trocadas pela *viúva*.

3 — No começo do jogo é conveniente deixar o seu naipe mais extenso na mão. Se, porém, você possuir uma "carta da cambada" desse naipe, é melhor jogar cartas dele em todas as oportunidades que tiver.

---

## CALABRASELLA

**O** Calabresella é um jogo de cartas de origem italiana, de desenvolvimento muito rápido e fácil de ser aprendido. Para jogá-lo usa-se um baralho comum do qual são retirados todos os 8, 9 e 10, além dos curingas. Desse jogo podem participar normalmente apenas 3 jogadores e, no caso da participação de 4 pessoas, o carteador não recebe cartas.

### O jogo

Para dar início ao jogo, faz-se a escolha do carteador, pelo sistema de sorteio da carta de *menor* valor. Nesse jogo, o valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: 3 (que é a carta mais alta), 2, Ás, Rei, Dama, Valete, 7, 6, 5 e 4 (que é a carta mais baixa).

Em seguida, o carteador distribui 12 cartas para cada jogador, de 4 em 4 e fechadas. A distribuição inicia-se pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, passa para o jogador seguinte e termina no carteador. As 4 cartas que sobram são colocadas no centro

da mesa, fechadas, formando a *viúva*. A função de carteador muda depois de cada *mão*, passando na 2.<sup>a</sup> *mão* para o jogador à esquerda do que foi carteador e assim sucessivamente.

O objetivo do jogo é o de ganhar o maior número possível de vazas que contenham cartas que valham pontos e, também, ganhar a última vaza.

Chama-se *vaza* o conjunto das três cartas descartadas por cada um dos jogadores em cada *mão*. A vaza é ganha pelo que tiver jogado a carta de maior valor.

Nesse jogo, as cartas que valem pontos são as seguintes: Ás = 3 pontos; 3, 2, Rei, Dama e Valete = 1 ponto.

Ao final de cada *mão*, o jogador marca os pontos relativos às cartas que valem pontos por ele eventualmente ganhos na vaza. Além disso, o jogador que ganhar a última vaza tem direito a 3 pontos extras, mais os pontos referentes às cartas do *descarte* e às eventuais *sobras da viúva*, como veremos mais adiante. O máximo de pontos que se



pode fazer numa *mão* é de 35 pontos (32 referentes aos pontos das cartas e 3 pela última vaza).

## Desenvolvimento do jogo

O jogo inicia-se com uma *proposta* — isto é: o jogador sentado à esquerda do carteador começa o jogo dizendo “jogo” ou “passo”. Na primeira hipótese, significa que ele está disposto a jogar sozinho contra os outros dois, os quais, a partir desse momento, tornam-se parceiros. Mas, se o jogador disser “passo”, o direito de se pronunciar passa para o jogador seguinte.

No momento em que qualquer jogador anuncia, em sua vez, a intenção de jogar, dizendo “jogo”, os demais perdem o direito de fazer o mesmo. Caso os três jogadores decidam “passar”, as cartas são recolhidas, o carteador é substituído e realiza-se uma nova distribuição de cartas.

Caso qualquer um dos jogadores resolva propor “jogo”, então esse jogador deve fazer um descarte de 1 a 4 cartas, substituindo-as pelas cartas da *viúva*. Esse descarte é colocado (fechado) sobre a mesa, juntamente com as eventuais sobras da *viúva*. Como já foi dito anteriormente, os pontos referentes a essas cartas pertencerão ao jogador que ganhar a última vaza.

Em seguida, o jogo prossegue com o jogador à esquerda do carteador dando início à primeira vaza, o que faz descartando qualquer carta. Cada um dos outros jogadores deve, na sua vez, descartar uma carta do mesmo naipe, de qualquer valor. Caso algum jogador não possua cartas do naipe em jogo, ele pode descartar qualquer outra, à sua escolha, mas o vencedor da vaza será quem jogar a carta mais alta do naipe em jogo, pois as cartas de outro naipe não têm valor na disputa de vaza. O vencedor de uma vaza inicia a seguinte, e o jogador que ganhar a última vaza tem direito a 3 pontos extras e aos pontos referentes às cartas do descarte e das sobras da *viúva*, como já foi dito anteriormente.

## Contagem de pontos

É importante observar que os adversários do jogador que joga sozinho colocam as cartas ganhas nas vazas em uma única pilha, e seus pontos devem ser contados no final da partida e divididos por dois.

Após a contagem dos pontos, o menor

total obtido é subtraído do total maior, pois é essa diferença que irá indicar o total de pontos do vencedor ou dos vencedores, nessa *mão*. Não são computados pontos para o perdedor ou perdedores.

Se o jogador ou seus dois adversários conseguirem fazer 35 pontos em uma única *mão*, seus pontos deverão ser dobrados, cabendo ao jogador ou aos jogadores um total de 70 pontos naquela *mão*.

Se o jogador que joga sozinho marcar maior número de pontos na *mão*, cada adversário deverá pagar-lhe um número de fichas igual à diferença entre seus pontos e os pontos daquele jogador.

Em caso contrário (isto é, se os dois outros jogadores marcarem um número maior de pontos), o jogador deve pagar a cada um dos seus adversários um número de fichas igual à diferença entre os seus pontos e o total de pontos por eles obtido.

O jogo termina quando um dos jogadores atinge 100 pontos, mas pode-se também convenionar o término para quando qualquer jogador houver perdido todas as fichas.

Pode-se jogar o Calabresella sem fichas. Neste caso, os perdedores devem pagar ao vencedor em pontos — ou seja, diminuam do seu total o número de pontos que devem pagar aos vencedores. Se um jogador atingir zero pontos, ele passa a fazer uma contagem negativa de seus pontos.

## Irregularidades e penalidades

— Se houver erro na distribuição de cartas, o carteador fará uma nova distribuição.

— Se um jogador olhar qualquer carta da *viúva* antes das propostas de jogo, as cartas são recolhidas e faz-se nova distribuição, devendo o infrator pagar 35 pontos a cada adversário. A mesma penalidade é aplicada ao jogador que olhar a *viúva* antes de ter completado o descarte.

— O jogador que, mesmo tendo uma ou várias cartas do naipe em jogo, descartar uma carta de naipe diferente (o que é chamado de *revoque*) deve subtrair 9 pontos do seu adversário (ou adversários). Se o jogador que cometer essa infração estiver jogando em parceria com outro jogador, o seu parceiro não sofrerá nenhuma penalidade.

— Ao ser constatada qualquer uma dessas irregularidades, o jogo deve ser interrompido, prosseguindo somente depois que o infrator tiver pago a multa devida.

# ROLLING STONE

**O**s jogos de cartas infantis têm como principal característica o fato de serem divertidos. Chamado de *Enflé*, na França, e de *Schwellen*, na Alemanha, este jogo apresenta como principal atrativo e elemento de diversão as constantes reviravoltas a que os jogadores estão sujeitos durante o seu decorrer. É muito comum que um jogador com poucas cartas — e, portanto, próximo da vitória — fique, de um momento para o outro, com a mão cheia de cartas e em situação bastante desvantajosa, como veremos em seguida.

## O jogo

O Rolling Stone é disputado com um baralho comum, podendo participar do jogo de 4 a 6 jogadores. De acordo com o número de jogadores, algumas cartas são retiradas do baralho, para que a divisão seja igual entre os participantes. Com quatro jogadores retiram-se os 2, 3, 4, 5 e 6 de todos os naipes, restando 32 cartas no baralho. Se forem cinco os jogadores, devem ser retirados os 2, 3, e 4 de todos os naipes, jogando-se com 40 cartas. Quando houver seis participantes, retiram-se apenas os 2 de todos os naipes, ficando em jogo apenas 48 cartas. Qualquer que seja o número de participantes, são sempre distribuídas oito cartas para cada um deles.

O objetivo dos jogadores é livrar-se o mais rápido possível das cartas que têm nas mãos, e como primeiro passo para dar início ao jogo deve-se escolher um carteador por meio do sorteio da carta mais alta, que é o Ás. Em seguida, as cartas são embaralhadas pelo primeiro jogador à direita do carteador e, feito isso, o carteador distribui as cartas, uma a uma e fechadas, começando pelo primeiro jogador à sua esquerda, no total de 8 cartas para cada um.

O jogo propriamente dito é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que descarta uma carta qualquer, aberta, e

devendo os demais jogadores descartar cartas do mesmo naipe. Se todos os jogadores descartarem cartas do naipe da primeira carta, o conjunto dessas cartas (chamado de vaza) será recolhido pelo jogador que tiver descartado a carta de maior valor. Essas cartas deverão ser colocadas, fechadas, em um monte ao seu lado, e não mais participarão do jogo.

O valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8 e assim por diante, até a carta de menor valor numérico em jogo.

O ganhador da vaza deve iniciar a vaza seguinte, descartando uma carta qualquer. Se algum jogador não tiver uma carta do naipe em jogo, ele será obrigado a recolher para si as cartas que já tiverem sido descartadas anteriormente pelos demais jogadores durante a rodada. Dependendo do número de jogadores e da posição do jogador em questão na mesa, o número das cartas que terá de recolher pode variar de 1 a 5.

Após recolher as cartas da mesa, o jogador dá início à próxima vaza. Mas ele não poderá, sob qualquer pretexto, jogar uma das cartas que acabou de recolher. Se, por exemplo, ele não tinha cartas de Ouros e foi obrigado a recolher várias delas, ele não poderá iniciar a próxima vaza com cartas de Ouros.

Nesse jogo não existe naipe de trunfo, e os jogadores são sempre obrigados a seguir o naipe da primeira carta da vaza. Essa regra só não é observada se, antes do jogo, os jogadores combinarem que é permitido negar uma carta do naipe, mesmo que o jogador tenha a carta. Esse tipo de procedimento pode ser útil para o jogador que quiser recolher muitas cartas para desenvolver uma tática de jogo. Tal procedimento, porém, é muito arriscado, pois o objetivo do jogo é ficar sem cartas na mão.

Vence a partida o que primeiro conseguir livrar-se de todas as suas cartas.

# KOZIRI

**E**sse jogo, cujo nome completo é *Svoyi-Koziri*, foi criado na Rússia e chegou à Inglaterra por intermédio do matemático Besicovitch. Por essa razão é também chamado de "o jogo de Besicovitch". Sua popularidade deve-se, sobretudo, ao fato de ser um dos raros jogos de cartas que dependem exclusivamente de raciocínio. Além disso, apresenta outra particularidade muito pouco comum nos jogos de cartas: é jogado com

as cartas abertas, tendo cada um dos dois jogadores pleno conhecimento do jogo do seu adversário.



## Regras

Este jogo é para apenas 2 jogadores, e pode ser jogado com 20, 24 ou 32 cartas. Para isso, retiram-se de um baralho normal de 52 cartas as maiores cartas de cada naipes, sempre em número exato. Desse modo, se os jogadores decidirem jogar com 20 cartas, eles utilizarão somente as cartas de valores de Ás a Dez (ou seja, os Ases, Reis, Damas, Valetes e Dez dos quatro naipes). Se decidirem jogar com 24 cartas, acrescentarão os Nove dos quatro naipes; e, se quiserem jogar com 32 cartas, acrescentarão os Sete dos quatro naipes.

O valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás (a mais alta), Rei, Dama, Valete, Dez etc.

O carteador, que é determinado pelo sistema de sorteio da *maior carta*, tem o direito de escolher dois naipes como seus: um como naipes de trunfo, e outro como "segundo naipes". Seu adversário tem que aceitar os dois naipes restantes, escolhendo um deles como seu trunfo e o outro como "segundo naipes".

**Atenção:** Essa escolha deve ser realizada antes de se embaralharem as cartas.

## Preliminares do jogo

Ao carteador cabe a tarefa de embaralhar as cartas, oferecendo ao seu adversário o baralho para o corte. Em seguida, ele abre na mesa metade das cartas do baralho. Ou seja: se os jogadores estiverem jogando com 32 cartas, as primeiras cartas serão abertas pelo carteador à sua frente; se estiverem jogando com 24 cartas, o carteador abrirá as primeiras 12 cartas na mesa; e, se estiverem jogando com 20 cartas, o carteador abrirá apenas as primeiras 10 cartas. Das cartas assim abertas, o carteador ficará somente com as que pertencerem aos seus dois naipes, e as cartas restantes são misturadas com o resto do baralho.

Feito isso, o carteador coloca as suas cartas abertas e alinhadas na mesa, à sua frente, tendo o cuidado de manter os *trunfos* separados das cartas do *segundo naipes*. Logo em seguida, o carteador procurará no baralho as cartas de trunfo e de segundo naipes do seu adversário, as quais devem corresponder às suas próprias cartas. Por exemplo: suponhamos que o carteador escolheu os naipes de Espadas e Copas, sendo Espadas o naipes de trunfo, e que o seu adversário escolheu Ouros como trunfo e Paus como segundo naipes.

Dez de Espadas e Ás, Dama, Valete, Dez, Nove e Oito de Copas, ele deverá escolher para o seu adversário as seguintes cartas: Rei, Dama, Valete e Dez de Ouros e Ás, Dama, Valete, Dez, Nove e Oito de Paus, colocando-o, assim, em igualdade de condições.

Da mesma forma que o carteador, o outro jogador também arrumará suas cartas na mesa, à sua frente. Feito isso, o carteador pegará o baralho com as cartas que restaram e as dividirá em dois montes: em um deles estarão as cartas de Espadas e Copas que restaram no baralho e, no outro, as cartas de Ouros e Paus que permaneceram no baralho.

Em seguida, o carteador entregará ao seu oponente o monte contendo os seus naipes, e ficará com o monte de cartas dos naipes do adversário. Cada um dos jogadores deverá acrescentar essas cartas às suas, colocando-as abertas, à sua frente, alinhadas e devidamente separadas por naipes. Depois de arrumadas as cartas de ambos os jogadores, o jogo está pronto para ser iniciado.

Nesse jogo, o objetivo de cada um dos jogadores é livrar-se o mais rápido possível de todas as suas cartas.

## Desenvolvimento do jogo

Quem inicia o jogo é o adversário do carteador. Ele escolhe uma de suas cartas e a coloca no centro da mesa, iniciando assim a pilha de descarte. Diante da carta jogada pelo adversário, o carteador tem 3 alternativas:

- 1 — pode jogar uma carta do mesmo naipe e de maior valor;
- 2 — pode jogar um dos seus trunfos;
- 3 — pode pegar a carta descartada pelo adversário e colocá-la entre as suas.

No caso da terceira alternativa, deve-se frisar que é obrigatório pegar a carta do adversário quando o jogador não possuir nenhuma carta de maior valor e do mesmo naipe da carta jogada pelo adversário e nem uma carta do seu naipe de trunfo. Por exemplo: se o adversário do carteador iniciar o jogo descartando um Ás de Espadas, o carteador é obrigado a pegá-lo, pois não poderá vencê-la. Contudo, se o adversário iniciar o jogo com uma carta menor e o carteador contra-atacar com uma carta maior, o adversário tem que escolher entre jogar uma carta maior ou uma carta do seu naipe de trunfo, ou, então, pegar as cartas da pilha de descarte.

É importante observar que, toda vez que um jogador for obrigado a pegar as cartas da pilha de descarte, ele deverá ficar com *todas* as cartas descartadas na pilha até o momento. Quando isso acontece, o último jogador que descartou é quem abrirá o jogo novamente, jogando uma carta na mesa para formar uma nova pilha de descarte.

O jogo prossegue dessa forma até que um jogador consiga livrar-se de todas as suas cartas, vencendo o jogo.

### Exemplo prático

Suponhamos que 2 jogadores estejam jogando com 32 cartas e nas seguintes condições: o naipe de trunfo do carteador é Espadas e seu segundo naipe, Copas; o naipe de trunfo do adversário é Ouros, e seu segundo naipe, Paus.

Para iniciar o jogo, as 16 primeiras cartas tiradas do baralho pelo carteador são as seguintes:



Sendo os naves do carteador Espadas e Copas, ele repõe as cartas de Ouros e Paus no resto do baralho, ficando apenas com 10 cartas, que são as seguintes:



Feito isso, o carteador procura no baralho as cartas correspondentes do adversário, que são as seguintes:



Em seguida, o carteador organiza dois montes com as cartas restantes, que são:

**Monte 1:**



**Monte 2:**



Feito isso, o carteador pega o primeiro monte e dará ao seu oponente, permanecendo com o segundo monte, que contém os naves

do adversário. Cada um dos jogadores separa então as cartas do seu monte, organizando-as à sua frente, abertas, tal como fez com seus naves.

Assim, eles ficam cada um com as seguintes cartas:



Depois que todas as cartas são distribuídas desse modo, começa o jogo propriamente dito. O adversário do carteador descarta Oito de Copas. O carteador tem 4 opções: pode jogar o Nove de Copas, outra carta de Copas de maior valor, um de seus cinco trunfos ou, ainda, se não quiser jogar nenhuma carta, pode pegar o Oito de Copas e colocar entre suas cartas.

Se o carteador colocar uma carta maior em cima da que foi descartada pelo seu adversário, este terá de escolher, na sua vez, entre jogar uma carta maior, um trunfo seu ou, então, pegar as duas cartas que já foram descartadas e que estão na pilha de descarte, no centro da mesa.

Suponhamos que o carteador tenha contra-atacado o Oito de Copas com o Nove de Copas. Nesse caso, seu adversário joga então o Rei de Copas, sabendo que o carteador não possui nenhuma carta de Copas de valor superior.

Para retrucar, o carteador joga um Oito de Espadas, que é do seu naipe de trunfo. O adversário responde com o Nove de Espadas, e o carteador joga o Dez de Espadas. O adversário resolve então jogar o Ás de Espadas e, como o carteador não pode vencer esta carta (pois é a carta de maior valor do

naipe de trunfo do carteador), ele terá que pegar todas as sete cartas que já foram descartadas e que formam a pilha de descarte, acrescentando-as às cartas que já tem em seu poder. Desse modo, as mãos dos dois jogadores ficarão assim:

— *Carteador*



— *Adversário*



Como foi o carteador que pegou as cartas da pilha de descarte, é o jogador adversário que abre o jogo novamente, descartando uma de suas cartas, aberta no centro da mesa. O jogo prosseguirá desse modo, até que um dos dois jogadores consiga livrar-se de todas as suas cartas.

### Observações finais

- 1) É importante observar que as cartas

que são trunfo para um jogador não o são para o seu adversário. Dessa forma, se o trunfo do carteador for Espadas e o do adversário, Ouros, as cartas de Ouros não servirão como trunfo para o carteador e nem as de Espadas servirão como trunfo para o adversário. -

- 2) Se, por acaso, um jogador receber todos os trunfos do seu adversário, ele poderá fazer com que o seu oponente os pegue todos. Para isso, basta descartá-los um a um, em ordem crescente de valor. Por exemplo: ele poderá começar jogando o Sete, e, como o seu adversário não tem nenhuma carta de trunfo para rebatê-lo, terá que pegar o Sete da mesa. O jogador prossegue jogando o Oito do mesmo naipe, e assim por diante, até descartar o Ás de trunfo do adversário, obrigando-o dessa forma a pegar todas as cartas que foi descartando.

- 3) Um dos aspectos mais emocionantes do Koziri é a forma como as cartas mudam entre os dois jogadores. Embora o jogo possa durar muito tempo e, em certos momentos, parecer interminável, ele nunca será aborrecido, pois os jogadores têm um controle absoluto sobre tudo o que acontece.

## KENTUCKY DERBY

**T**ambém chamado de *Pasteboard Derby*, esse é um dos jogos de cartas mais populares nos Estados Unidos. Inspirado nas corridas de cavalos, recebeu o nome de *Kentucky Derby* por ser esta uma tradicional prova disputada no Estado de Kentucky, que possui o maior número de criadores de cavalos de raça e onde são realizadas as mais famosas corridas dos Estados Unidos.

### Regras

Desse jogo, em que se usam um baralho comum de 52 cartas e fichas para as apostas, podem participar três ou mais jogadores. O primeiro carteador é escolhido pelo sistema de sorteio da *maior carta*. Para isso conside-

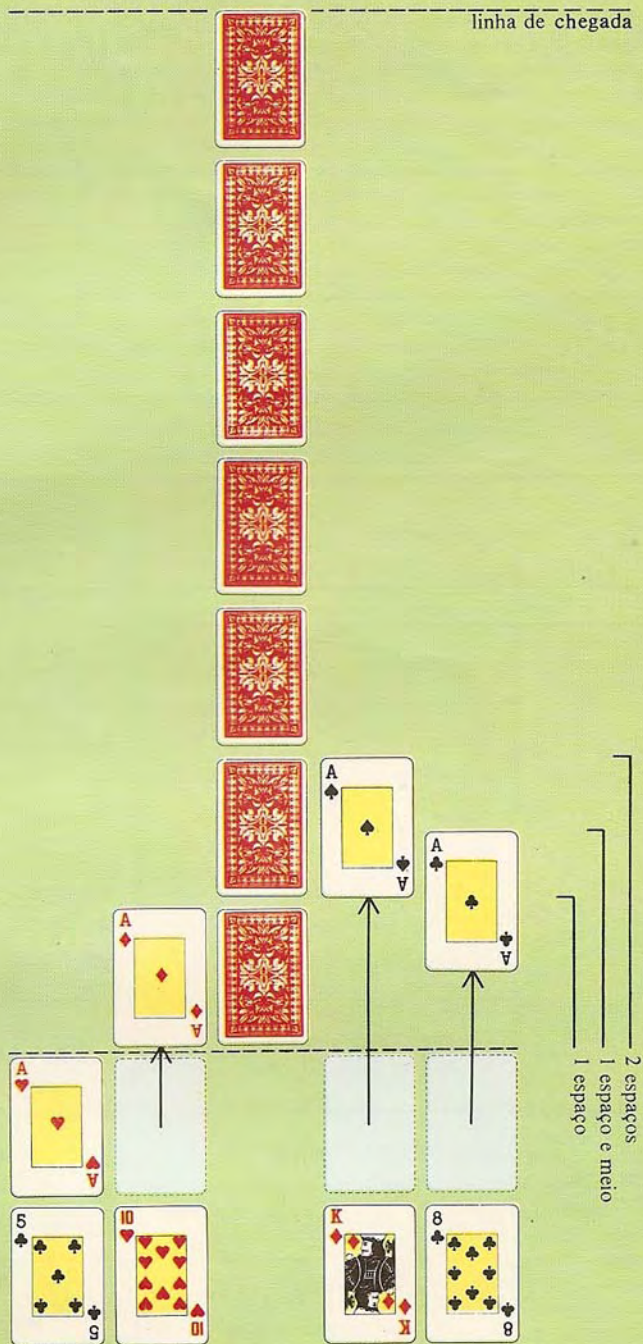
ra-se o valor das cartas o seguinte, em ordem decrescente: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez, Nove etc., até o Dois.

O objetivo do jogo é acertar no “cavalo” que cruzará a linha de chegada, ganhando assim as apostas dos demais participantes.

### Preliminares do jogo

Escolhido o carteador, este retira imediatamente todos os Ases do baralho, embaralhando em seguida todas as cartas restantes. Feito isso, ele constrói a “pista” no centro da mesa, colocando sobre ela — fechadas e em linha reta — as 7 primeiras cartas que retira do baralho, como mostra a ilustração ao lado.

linha de chegada



Os quatro Ases, que representam os “cavalos”, são alinhados logo atrás da primeira carta da “pista”, na seguinte ordem: Copas, Ouros, Espadas e Paus, conforme indicado na ilustração. Cabe ao primeiro jogador sentado à esquerda do carteador a função de alinhar os Ases e deslocá-los no decorrer do jogo.

Em seguida, cada jogador coloca um determinado número de fichas no centro da mesa, o qual deve ser previamente combinado entre os jogadores. Cada um dos jogadores, então, escolhe o “cavalo” — isto é, o Ás — da sua preferência e aposta nele. Cada jogador só pode apostar em um único “cavalo”, mas um “cavalo” pode receber apostas de mais de um jogador. Mesmo que um “cavalo” não receba nenhuma aposta, ainda as-

sim ele participará normalmente do jogo junto com os outros.

### Desenvolvimento do jogo

Feitas as apostas em cada “cavalo”, o carteador pega a primeira carta do monte do baralho e a coloca aberta na mesa, atrás do primeiro Ás — ou seja, do Ás de Copas. O jogador sentado à esquerda do carteador então moverá esse Ás por um determinado número de espaços da “pista”, fazendo-o avançar ou recuar. Cada carta retirada do baralho pelo carteador e colocada atrás de cada Ás corresponde a um determinado número de espaços que este Ás deve percorrer na “pista”. Para saber quando e quantos espaços cada “cavalo” deve avançar ou recuar, consulte a tabela que damos a seguir.

	Carta virada	Espaços a percorrer
Ás move-se para a frente	Rei	2 espaços
	Dama	1 espaço e meio
	Valete	1 espaço
	7, 8, 9 ou 10 da mesma cor do Ás	1 espaço
	3, 4, 5 ou 6 da mesma cor do Ás	meio espaço
	Qualquer carta virada do mesmo naipe do Ás	+ meio espaço
Ás move-se para trás	2 da mesma cor do Ás	meio espaço para trás
	2 de cor diferente do Ás	1 espaço para trás
	2 virado quando o Ás ainda se encontra na linha de partida	não se move



O carteador distribui sempre uma carta para cada Ás na seguinte ordem: Copas, Ouros, Espadas e Paus. As cartas sucessivas que cada Ás vai recebendo devem ser colocadas, abertas, sobre as cartas anteriores, formando uma pilha.

O primeiro Ás que atingir a linha de chegada será o “cavalo” vencedor. Se dois ou mais Ases cruzarem a linha final na mesma rodada, procede-se ao desempate. Para isso, cada Ás receberá mais uma carta do baralho, e o jogo prosseguirá até que um deles fique mais avançado, mesmo que isso ocorra após a linha de chegada.

### Pagamento de apostas

Quando participam do jogo menos de seis pessoas, disputa-se apenas o primeiro lugar. Assim, os apostadores do “cavalo” vencedor ganharão as apostas — isto é, todas as fichas em jogo, inclusive o “pingo” inicial. Se houver dois ou mais ganhadores, as fichas devem ser divididas em partes iguais. E, se sobrar(em) alguma(s) ficha(s) dessa divisão,

ela(s) permanece(m) na mesa para a próxima corrida.

Quando jogam mais de seis pessoas, podem-se disputar o primeiro e segundo lugar. Neste caso, os jogadores que apostaram no “cavalo” que chegou em segundo lugar recebem suas apostas de volta, enquanto as fichas restantes são ganhas por quem apostou no “cavalo” vencedor. Após terminada a primeira corrida, o carteador passa a ser o primeiro jogador à esquerda do que foi carteador, procedendo-se da mesma forma nas corridas posteriores. E ao primeiro jogador à esquerda do novo carteador caberá a tarefa de mover os “cavalos”.

**Atenção:** Em geral, o primeiro jogador à direita do carteador controla as apostas. Quando há um grande número de jogadores, a melhor solução é anotar em um papel as apostas de cada um. Isso também costuma ser feito pelo primeiro jogador à direita do carteador, cabendo a ele as tarefas de controlar as fichas e pagar aos ganhadores no fim da corrida.

## LIFT SMOKE

**E**sse jogo, muito simples e divertido, é há muitos anos um dos passatempos favoritos dos ingleses. É um jogo individual — ou seja, nele não há parcerias — e dele podem participar de 4 a 6 pessoas.

Para jogá-lo, utiliza-se um baralho comum de 52 cartas, que têm valor decrescente do Ás (a maior carta) até o Dois (a menor carta).

### Regras

Antes de se iniciar o jogo, cada jogador “pinga” um determinado número de fichas no centro da mesa e, em seguida, escolhe-se

o carteador pelo sistema de sorteio da *maior carta*. O carteador distribui para cada jogador tantas cartas quanto for o número de participantes, uma de cada vez. Portanto, se forem 4 os jogadores, serão distribuídas 4 cartas para cada um; se forem 5, serão 5 cartas; e, se forem 6, serão 6 cartas.

A distribuição das cartas se faz no sentido horário — isto é, do carteador para o primeiro jogador à sua esquerda — que é também o sentido em que se desenvolve o jogo.

A última carta distribuída, que pertenceria ao carteador, é colocada na mesa, aberta, para indicar o trunfo. O resto do baralho é

colocado no centro da mesa, com as cartas fechadas. Antes de descartar sua primeira carta, o carteador deve recolher a carta que lhe pertence e que está marcando o trunfo.

O jogador à esquerda do carteador abre a primeira vaza, descartando qualquer carta. Os demais são obrigados a seguir o naipe — isto é, descartar uma carta do mesmo naipe da carta jogada pelo primeiro jogador. No caso de não terem cartas do naipe em jogo, podem jogar uma carta de trunfo ou qualquer outra carta. Ganha a vaza quem descartar a maior carta do naipe em jogo ou o maior trunfo.

O ganhador da vaza, antes de iniciar a vaza seguinte, deve “comprar” uma carta do baralho, após o que inicia a próxima rodada. **Atenção:** Apenas o ganhador da vaza pode comprar uma carta do baralho.

Quando acabam as cartas de um jogador, ele é eliminado do jogo, que continua a ser disputado apenas pelos jogadores que ainda têm cartas. O vencedor da *mão* será o último jogador a permanecer no jogo — isto é, o único que ainda terá cartas. Além de ganhar as fichas pingadas na mesa no início da *mão*, o vencedor tem também o direito de ser o carteador da *mão* seguinte.

---

# SEVEN-UP



Chamado em inglês de *Seven-up*, esse jogo é provavelmente originário da região de Kent, na Inglaterra, onde teria surgido há 300 anos atrás. Segundo os historiadores de jogos, sua rápida difusão deveu-se à grande popularidade que os jogos de azar desfrutaram nos círculos aristocratas e burgueses da Inglaterra e de outros países da Europa a partir do século XVI.

Por volta de 1700, o *Seven-up* foi levado para os Estados Unidos por imigrantes ingleses e, no início do século XIX, tornou-se o jogo de cartas mais popular entre os norte-americanos. No decorrer do século XIX, porém, foi perdendo seu prestígio para o Pôquer. Mas, mesmo assim, ainda hoje é bastante praticado nos Estados Unidos, com as denominações de *Seven-up*, *High-low-Jack*, *Old Sledge* e inúmeras variantes.

## Preliminares do jogo

Do *Seven-up* podem participar duas, três ou quatro pessoas. Se forem 2 ou 3 jogadores, cada um deles joga independentemente; e, se forem 4, formam-se duas parcerias, devendo os parceiros sentar-se alternadamente. Nesse jogo utiliza-se um baralho comum de 52 cartas e o valor das cartas, em ordem crescente, é o tradicional: Ás (a mais alta), Rei, Dama, Valete, 10 etc. até o 2 (a carta mais baixa).

O objetivo de cada jogador (ou da dupla de parceiros) é fazer 7 pontos antes dos demais jogadores (ou da dupla adversária). A escolha do primeiro carteador é feita pelo sistema do sorteio da *maior* carta. Para isso, espalha-se o baralho na mesa com as cartas fechadas, e quem tirar a carta de valor mais alto será o carteador da primeira *mão*. A função do carteador passa sucessivamente, a cada *mão*, para o próximo jogador à esquerda do carteador anterior. A distribuição das cartas é feita sempre em sentido horário, isto é, do carteador para os jogadores que estão à sua esquerda.

O carteador deve embaralhar as cartas, oferecer o baralho ao jogador da direita para o corte e distribuir seis cartas para cada jogador, em grupos de três em três, e fechadas, sem que nenhum dos jogadores olhe as cartas recebidas. Quando jogam apenas duas pessoas, depois de terminada a distribuição, o carteador simplesmente vira a carta de cima do monte do baralho, cujo naipe determinará qual será o trunfo daquela *mão* — isto é, qual o naipe que, naquela *mão*, terá valor superior a todos os demais naves, como veremos adiante.

Quando jogam três ou quatro pessoas, o processo de escolha do trunfo é mais complexo, sendo feito da seguinte forma: terminada a distribuição das cartas, apenas o car-

teador e o primeiro jogador à sua esquerda podem olhar as cartas que receberam para decidir se o naipe da carta que foi virada do monte, para determinar o trunfo, pode ser aceito ou não. O primeiro a se manifestar é o jogador à esquerda do carteador, que pode dizer “Fico” ou “Peço”.

Na primeira hipótese, o *Fico* significa que ele está satisfeito com o naipe da carta virada e, portanto, esse naipe será o naipe de trunfo. Quando isso ocorre, os demais jogadores podem, em seguida, olhar as cartas que receberam, e o jogo se inicia. Se, porém, o jogador à esquerda do carteador disser “Peço”, isso significa que ele passa ao carteador o direito de decidir sobre o trunfo.

Neste caso, o carteador tem duas opções: *ficar* com o naipe de trunfo da carta virada ou, então, concordar em que se determine um outro naipe de trunfo. Se o carteador disser “Fico”, o jogador à sua esquerda terá como vantagem a marcação de 1 ponto para si, se estiver jogando sozinho, ou para a sua dupla.

Se o carteador decidir escolher outro naipe de trunfo, deverá distribuir mais três cartas para cada jogador e, em seguida, virar a próxima carta do monte do baralho que será o novo naipe de trunfo. Caso essa carta virada seja do mesmo naipe da primeira, repete-se o processo de distribuir mais três cartas para cada jogador, e vira-se novamente outra carta, até que surja um novo naipe. Quando surgir um novo naipe, ele será obrigatoriamente o trunfo que deve ser aceito pelos jogadores.

**Atenção:** Se o baralho se esgotar no processo de procura de um novo naipe para servir de trunfo, o carteador recolherá as cartas, as embaralhará novamente e fará uma nova distribuição, até que consiga virar uma carta de naipe diferente.

Os jogadores só poderão pegar suas cartas e olhá-las quando for decidido o trunfo. Após decidido o trunfo, se os jogadores estiverem com mais de seis cartas na mão, deverão selecionar apenas seis delas, descartando as restantes e colocando-as fechadas embaixo do baralho.

**Atenção:** Se a primeira carta virada para marcar o trunfo for um Valete, o carteador marca 1 ponto para si (ou para a sua dupla). Se o primeiro naipe for recusado e, no processo de se escolher um novo trunfo, virar-se um Valete de naipe diferente, o carteador também marcará 1 ponto para si ou para a sua dupla. Mas o carteador não marcará

ponto se a segunda carta virada for um Valete do naipe rejeitado.

## Desenvolvimento do jogo

Após esses procedimentos preliminares inicia-se o jogo propriamente dito, no decorrer do qual os jogadores tentarão ganhar o maior número possível de vazas. Chama-se *vaza* ao conjunto das cartas descartadas em cada *mão*, uma por cada jogador.

A primeira *mão* é aberta pelo jogador à esquerda do carteador, que pode descartar qualquer uma das suas seis cartas. O jogador seguinte deverá seguir o naipe da 1.<sup>a</sup> carta descartada, mas se não tiver cartas desse naipe, poderá descartar uma carta de trunfo ou de outro naipe qualquer. A vaza é ganha pelo jogador (ou dupla) que descartar a carta mais alta do naipe em jogo ou o trunfo mais alto. Por exemplo: se o naipe de trunfo for Ouros e o jogador A jogar um Ás de Paus, o jogador B descartar um 2 de Paus, o jogador C descartar um 4 de Paus e o jogador D descartar um 2 de Ouros (por não possuir cartas de Paus), a dupla B-D ganhará a vaza, pois embora o jogador A tenha jogado a maior carta do naipe em jogo, o jogador D, não tendo Paus, descartou uma carta de trunfo que, mesmo sendo de pequeno valor, vale mais do que a maior carta de qualquer outro naipe.

**Atenção:** Uma carta que não acompanhe o naipe em jogo e nem seja de trunfo não tem nenhum valor.

O vencedor da vaza inicia a vaza seguinte descartando uma carta qualquer, e assim sucessivamente até que terminem as cartas dos jogadores.

## Marcação e contagem de pontos

No *Seven-up* existem quatro possibilidades dos jogadores, isoladamente ou em dupla, marcarem pontos:

1) *Alto* — quando um jogador recebe, na distribuição de cartas, o trunfo mais alto daquela *mão*, marca 1 ponto para si ou para a sua dupla.

2) *Baixo* — quando um jogador recebe, na distribuição de cartas, o trunfo mais baixo daquela *mão*, marca 1 ponto, não importando em poder de quem esse trunfo venha a ficar no final da *mão*.

3) *Valete de trunfo* — quando o carteador vira uma carta para determinar o naipe de trunfo e essa carta for um Valete, ele marca 1 ponto a seu favor ou a favor da sua dupla. Mas se o Valete de trunfo se encontrar,

ao final de uma *mão*, numa das vazas ganhas por algum jogador, este jogador marca 1 ponto a seu favor ou a favor da sua dupla.

4) *Game* — o jogador ou dupla que, ao final da *mão*, obtiver o maior número de pontos na contagem do valor das cartas pertencentes às vazas que ganhou, marca 1 ponto. Para efeito de contagem de pontos, as cartas têm o seguinte valor:

Ás — 4 pontos

Rei — 3 pontos

Dama — 2 pontos

Valete — 1 ponto

Dez — 10 pontos

As demais cartas não valem pontos.

### Observações

1) Se, por uma rara eventualidade, houver apenas *uma* carta do naipe de trunfo em jogo, o jogador que a recebeu na distribuição

## VARIANTES

### CALIFÓRNIA JACK

Nesta variante do *Seven-up*, que é para apenas 2 pessoas, cada jogador recebe seis cartas, distribuídas uma a uma e fechadas. As cartas restantes são colocadas fechadas num monte, no centro da mesa, e para se determinar o trunfo abre-se a primeira carta do monte.

O jogo é iniciado pelo adversário do carteador, que descarta uma das suas seis cartas na mesa. O carteador deve seguir o naipe dessa carta ou, se não o tiver, descartar qualquer carta de outro naipe ou do naipe de trunfo. Da mesma forma que no *Seven-up*, a vaza é ganha pela carta mais alta do naipe em jogo ou por uma carta de trunfo, se um dos jogadores não tiver cartas do naipe em jogo.

O vencedor da primeira vaza inicia a vaza seguinte, mas antes deve comprar a carta de cima do monte (que está aberta para indicar o trunfo), enquanto seu oponente compra a próxima carta. O naipe de trunfo, entretanto, permanece o mesmo até o fim da *mão*.

O jogo desenvolve-se sempre dessa maneira — isto é, a cada rodada os jogadores “compram” uma carta do monte antes de disputar a próxima vaza, devendo o vencedor da vaza anterior fazer isso sempre em primeiro lugar. Em seguida, o vencedor da vaza anterior descarta uma carta qualquer, cujo naipe deve ser seguido pelo seu adversário

marca 2 pontos, pois considera-se que esse trunfo é o maior e o menor ao mesmo tempo, visto ser o único em jogo. E, se além de único, esse trunfo for o Valete, o jogador marcará 3 pontos.

2) Se houver empate na contagem do *Game*, o ponto referente ao *Game* não será marcado por nenhum jogador ou nenhuma dupla.

3) Se dois jogadores ou duplas obtiverem 7 pontos numa determinada *mão*, vencerá, marcando 1 ponto, o jogador ou a dupla que tiver o trunfo mais alto.

4) Se o carteador ou a sua dupla já tiverem marcado 6 pontos — isto é, se precisarem de apenas 1 ponto para completar 7 pontos — e o carteador virar um Valete para determinar o trunfo, ele ou sua dupla vencem automaticamente a partida, sem que seja preciso disputar essa *mão*.

O jogo prossegue até que acabem as cartas do monte e dos jogadores. Como no *Seven-up*, também no *Califórnia Jack* o objetivo dos jogadores é fazer 7 pontos em cada *mão*. Para efeito de contagem dos pontos, são os seguintes os valores das cartas:

1) *Alto* (Ás de trunfo): 1 ponto

2) *Baixo* (Dois de trunfo): 1 ponto

3) *Valete de trunfo*: 1 ponto

4) *Game*: 1 ponto quando o jogador faz 41 pontos ou mais. São os seguintes os valores das cartas ganhas na vaza:

— cada Ás: 4 pontos

— cada Rei: 3 pontos

— cada Dama: 2 pontos

— cada Valete: 1 ponto

— cada Dez: 10 pontos

As demais regras do *Califórnia Jack* são idênticas às do *Seven-up*, com uma única exceção: nesta variante, quem marca pontos pelo trunfo baixo não é o jogador que o recebeu na distribuição, mas sim o jogador que estiver com ele no final da *mão*.

### AUCTION PITCH

Conhecida também com o nome de *Set Back*, esta é uma das variantes mais populares do *Seven-up*, especialmente nos Estados Unidos. Embora dessa variante possam participar de 2 a 7 pessoas, o número ideal de jogadores é 4, jogando cada um deles isoladamente, sem parceria. Da mesma forma que no *Seven-up*, usa-se um baralho comum de 52 cartas, e o valor das cartas decresce 155

do *Ás* ao *Dois*. A escolha e o revezamento do carteador também se fazem como no *Seven-up*, e o carteador distribui seis cartas para cada jogador, de três em três. As cartas que sobraem no baralho são postas de lado, pois não serão usadas no jogo.

Nessa variante, o objetivo dos jogadores é fazer 11 pontos (ou 7, ou 9, ou 21, conforme o que for previamente combinado entre os participantes).

### Desenvolvimento do jogo

Após a distribuição das cartas, cada jogador (começando pelo primeiro jogador à esquerda do carteador e continuando no sentido horário) tem o direito de fazer um *único* lance ou “passar” — isto é, não fazer lance algum.

Existem apenas 4 tipos de lances possíveis: 1, 2, 3 e 4, que representam o compromisso de um jogador de fazer o número de pontos correspondentes ao seu lance. Portanto, se um jogador declara “1”, ele se compromete a fazer 1 ponto, e assim por diante. O lance de cada jogador deve, obrigatoriamente, ser *mais alto* que o lance do jogador anterior ou, então, se o jogador não puder fazer um lance maior, ele deve “passar”. Quando um jogador faz uma declaração maior que a do jogador anterior, fica sem efeito a declaração anterior. Por exemplo: um jogador declara “1” e outro declara “3”; o que declarou “1” não fica mais obrigado a fazer 1 ponto. O jogador que faz o lance mais alto é chamado de *pitcher*, e é ele quem descarta a primeira carta cujo naipe determinará o trunfo da *mão* em jogo. O lance mais alto — ou seja, “4” — é chamado em inglês de *slam* ou *smudge*, e em português de  *tiro na lua*.

Cada jogador só pode fazer seu lance *uma vez*, e se todos os jogadores “passarem” (isto é, não fizerem lances), a *mão* é declarada “morta”. Nesse caso, o carteador recolhe as cartas, embaralha-as novamente e procede a uma nova distribuição.

Uma vez decidido quem é o *pitcher*, este descarta uma carta qualquer, que valerá como trunfo na *mão* em disputa. Em seguida, os demais jogadores, começando pelo jogador à esquerda do carteador, descartam uma carta, seguindo o naipe da carta do *pitcher*. Caso não possuam nenhuma carta daquele naipe, poderão descartar uma carta de qualquer outro naipe mas, evidentemente, perderão a vaza.

seguite, descartando uma carta qualquer. E o jogo prossegue dessa forma até que acabem todas as cartas dos jogadores.

### Contagem de pontos

Os pontos são computados após o final da *mão*, da seguinte forma:

1) *Alto* — o jogador que recebeu o maior trunfo daquela *mão* marca 1 ponto.

2) *Baixo* — o jogador que recebeu o menor trunfo daquela *mão*, marca 1 ponto.

3) *Valete de trunfo* — o jogador que estiver com o *Valete* de trunfo no final da *mão* marca 1 ponto.

4) *Game* — o jogador que conseguir o maior número de pontos com as cartas ganhadas nas vazas marca 1 ponto. Para efeito de contagem desses pontos, é o seguinte o valor das cartas:

*Ás* — 4 pontos

*Rei* — 3 pontos

*Dama* — 2 pontos

*Valete* — 1 ponto

*Dez* — 10 pontos

No final da *mão*, cada jogador computa os pontos que marcou. Se o *pitcher* não conseguir fazer tantos pontos quantos prometeu em seu lance, o total de pontos por ele declarado e não cumprido será deduzido da sua contagem dos pontos que tiver marcado até então. Por exemplo: se o *pitcher* declarou “3” e só conseguiu fazer 2 pontos, serão deduzidos 3 pontos do seu total de pontos até então. Se este total foi, por exemplo, de apenas 2 pontos, o *pitcher* ficará com 1 ponto negativo (-1); se foi de 3 pontos, ele ficará com zero pontos, e assim por diante. Mas, se o *pitcher* declarou 2 pontos e fizer 3 pontos, ele marcará 3 pontos. Os demais jogadores marcarão o número de pontos que tiverem feito.

O primeiro jogador a atingir o limite de 11 pontos (ou qualquer outro pré-estabelecido pelos jogadores — 7, 9, 21 etc.) vence o jogo. Se, na última *mão*, o *pitcher* e mais algum jogador chegarem juntos ao limite de pontos combinado, o *pitcher* será declarado vencedor. Mas, se dois ou mais jogadores, que não sejam o *pitcher*, atingirem o limite de pontos numa mesma *mão*, o desempate proceder-se-á como no *Seven-up* — ou seja, vencerá quem tiver em seu poder o trunfo mais alto daquela *mão*.

### CINCH

Entre todas as variantes do *Seven-up*, esta é a que exige maior habilidade e reflexão por

parte dos jogadores. Embora possam jogar de 2 a 7 pessoas, o número ideal de jogadores é 4, reunidos em 2 duplas de parceiros. No *Cinch* também se usa um baralho comum de 52 cartas, e tanto a forma de escolha do carteador como o sentido do jogo são idênticos aos do *Seven-up*. O carteador distribui 9 cartas para cada jogador, de três em três. Da mesma forma que no *Auction Pitch*, há uma etapa preliminar de lances e de determinação do trunfo, com a diferença de que, além do trunfo normal, existe nessa variante um trunfo extra, que é o Cinco da mesma cor do naipe de trunfo. Por exemplo: se o trunfo for Copas, o Cinco de Ouros também será trunfo; e se o trunfo for Paus, o Cinco de Espadas também será trunfo. Esse trunfo extra é chamado de *Pedro Esquerdo* e, em ordem de valor, vem imediatamente abaixo do Cinco do naipe de trunfo propriamente dito, chamado de *Pedro Direito*. Assim, o valor das cartas-trunfo é o seguinte, em ordem decrescente: Ás, Rei, Dama, Valeta, 10, 9, 8, 7, 6, Pedro Direito, Pedro Esquerdo, 4, 3 e 2.

O jogo baseia-se no sistema de vazas e, no seu decorrer, o objetivo de cada jogador (ou dupla) é fazer o maior número de pontos, de acordo com as cartas que ganhar nas vazas. Para efeito de contagem desses pontos, são os seguintes os valores das cartas:

- Ás de trunfo — 1 ponto
- Valeta de trunfo — 1 ponto
- Dez de trunfo — 1 ponto
- Pedro Direito — 5 pontos
- Pedro Esquerdo — 5 pontos
- Dois de trunfo — 1 ponto
- Total            14 pontos

Vence a partida o jogador ou dupla que primeiro fizer os 51 pontos.

## O leilão e os lances

Antes de se iniciar o jogo propriamente dito, cada jogador faz um lance, que pode variar de 1 a 14 pontos. Esses lances correspondem ao número de pontos que cada jogador (ou dupla) pretende fazer se obtiver o direito de escolher o trunfo.

**Atenção:** Ao fazer seu lance, o jogador deve dizer apenas o número de pontos que pretende fazer, mas *nunca o naipe de trunfo que pretende escolher*. Este só deverá ser indicado pelo vencedor do leilão depois de encerrada a rodada de lances.

Como no *Auction Pitch*, os lances se iniciam pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, e cada jogador deverá fazer obri-

gatoriamente um lance maior que o do jogador anterior ou, então, “passar” — isto é, não fazer nenhum lance.

Se todos os jogadores “passarem”, cabe ao carteador o direito de escolher o naipe de trunfo sem que, para isso, precise fazer um lance. Se todos os jogadores (inclusive o carteador) “passarem”, procede-se então a uma nova distribuição de cartas.

Quando se joga em dupla, o jogador que fizer o lance mais alto escolhe o naipe de trunfo sem consultar o seu parceiro. Após a escolha do naipe de trunfo, cada jogador, com exceção apenas do carteador, descarta todas as suas cartas que não sejam trunfos, e as cartas assim descartadas são colocadas de lado, fechadas.

Em seguida, o carteador distribui, começando pelo jogador à sua esquerda, tantas cartas quantas forem necessárias para que cada jogador fique com um total de 6 cartas na mão. Naturalmente, o jogador que tiver descartado apenas 3 cartas não receberá nenhuma carta. Se um jogador tiver mais do que 6 trunfos, ele é obrigado a escolher os que excedam a seis e colocá-los abertos na mesa, ao seu lado.

Feito isso, o carteador também descarta as suas cartas que não são trunfos; no entanto, para completar 6 em sua mão, ele pega o monte do baralho e escolhe o número de cartas de trunfos de que necessita para ficar com seis cartas. Se não houver trunfos suficientes para completar seis cartas, ele deverá escolher outras cartas quaisquer. E, se houver no monte do baralho mais trunfos do que o necessário, o carteador deverá retirá-los e, depois de escolher os que lhe interessam, deve colocar os trunfos restantes abertos na mesa, ao seu lado.

É importante que todos os jogadores, inclusive o carteador, declarem quantas cartas estão trocando, e qualquer jogador pode perguntar aos outros quantas cartas cada um deles trocou. O jogador que fez o maior lance inicia a primeira vaza, descartando uma carta qualquer. Os demais jogadores, começando pelo jogador à esquerda do que abriu a vaza, descartam uma carta cada um, acompanhando o naipe da primeira carta ou jogando uma carta de trunfo, mesmo que tenham cartas do naipe em jogo. Ou seja, no *Cinch*, o direito de “cortar” com trunfo supera a obrigação de seguir o naipe. Mas, se o jogador não quiser jogar um trunfo, terá obrigatoriamente que seguir o naipe, a não ser que não possua cartas do naipe em jogo. 157

Neste caso, poderá jogar uma carta de qualquer outro naipe.

Se a primeira carta descartada for um trunfo, os demais jogadores terão obrigatoriamente que descartar trunfos (desde que os possuam). Vence a vaza o jogador que descartar a maior carta do naipe em jogo ou o trunfo mais alto. Uma carta de trunfo vence qualquer carta de outro naipe, mas, se houver dois ou mais trunfos na vaza, vence o trunfo mais alto. O vencedor da primeira vaza inicia a vaza seguinte e assim sucessivamente, até que as seis vazas tenham sido jogadas.

### Marcação de pontos

No final de uma *mão*, cada jogador ou dupla conta os pontos que fizeram nas vazas. Se a dupla do declarante — isto é, do jogador que fez o maior lance — marcar um número de pontos igual ou maior que os declarados no lance, e a dupla adversária fizer um número menor de pontos, a dupla do declarante marca um número de pontos igual à diferença entre o seu total de pontos e o total de pontos da dupla adversária. Por exemplo: se o declarante fez um lance de 7 pontos e, no final, ele e seu parceiro obtiveram 9 pontos, e a dupla adversária fez apenas 5 pontos, a dupla do declarante marca 4 pontos, que é a diferença entre os dois totais. Nesse caso, a dupla adversária não marca nenhum ponto.

Se a dupla do declarante fizer um total de pontos igual ou maior que os pontos declarados no lance, e a dupla adversária fizer um número maior de pontos, a diferença entre as duas contagens é marcada em favor da dupla não-declarante. Por exemplo: se o declarante fez um lance de 4 pontos e sua dupla marcou 6 pontos, enquanto seus adversários fizeram 8 pontos, estes marcarão 2 pontos a seu favor.

Se a dupla do declarante fizer um número de pontos inferior ao dos pontos de seu lance, a dupla adversária marcará a seu favor a soma dos pontos que tiver obtido nas vazas, mais o valor do lance não cumprido. Por exemplo: se o declarante fez um lance de 8 pontos e sua dupla conseguiu fazer apenas 5 pontos, e seus adversários conseguiram 9 pontos, estes marcarão a seu favor 17 pontos, ou seja, o total de 9 pontos que fizeram nas vazas e mais 8 pontos correspondentes ao valor do lance não cumprido.

Se os demais jogadores “passarem” e o carteador escolher o naipe de trunfo, cada dupla marcará apenas os pontos correspondentes às cartas ganhas nas vazas.

No caso de não se jogar o *Cinch* em duplas, a contagem dos pontos deve ser feita obedecendo a esses mesmos princípios, com a diferença de que se leva em consideração o total de pontos marcados pelo declarante em relação ao total de pontos de cada um de seus adversários.

---

## BRAG

**E**sse jogo, cujo nome significa “fanfarro-nice” em inglês, é de origem anglo-saxônica e pode ser considerado como um dos predecessores do Pôquer. Muito rápido e emocionante, é ainda hoje um dos jogos de cartas mais populares na Inglaterra.

### Regras

O *Brag* é jogado com um baralho comum de 52 cartas e fichas de apostas, e dele podem participar de 3 a 12 jogadores. As cartas, em ordem decrescente de valor, vão do *Ás* (a carta mais alta) ao *Dois* (a carta mais baixa), e os naipes têm todos o mesmo valor. Os *Ases*, que são as cartas de maior valor, também podem ser utilizadas como cartas de

valor ainda menor que os *Dois*, quando forem usadas numa seqüência com o valor de *Um*. Por exemplo: *Ás*, *Dois* e *Três*.

No *Brag* utilizam-se todas as cartas do baralho; e algumas delas (os *Dois* dos 4 naipes, o *Ás* de Ouros, o *Valete* de Paus e o *Nove* de Ouros) podem, eventualmente, servir de curingas. Tudo acontece quando os jogadores estabelecem previamente, de comum acordo, que o jogo será jogado *com curingas*.

Para isso, eles podem escolher os *Dois* dos 4 naipes ou, então, as outras 3 cartas para servirem como curingas. Nesta última hipótese, os curingas terão valores diferentes, sendo o de maior valor o *Ás* de Ouros, segui-



do do Valete de Paus e do Nove de Ouros, o de menor valor.

No *Brag* cada jogador recebe apenas 3 cartas na distribuição, o que significa que só podem ser formadas combinações de apenas 3 cartas. Essas combinações são as seguintes, em ordem decrescente de valor:

1 — *Pryle*: três cartas com o mesmo índice numérico. Por exemplo: 3 Seis.

2 — *On a bike run* (ou "*Corrida de bicicleta*"): três cartas, do mesmo naipe, em sequência. Por exemplo: Valete, Dama e Rei de Paus.

3 — *Run* (ou "*Corrida*"): três cartas, de naipes diferentes, em sequência. Por exemplo: Dama de Paus, Rei de Copas e Ás de Ouros.

4 — *Flush*: três cartas do mesmo naipe com um índice numérico qualquer. Por exemplo: 3, 9 e Valete de Espadas.

5 — *Par*: duas cartas do mesmo índice numérico e uma outra qualquer. Por exemplo: 3 de Copas, 3 de Espadas e 8 de Copas.

6 — *High card* (ou "*Carta alta*"): três cartas sem correlação alguma — isto é, de índices e naipes diferentes. Por exemplo: 4 de Paus, 6 de Espadas e Dez de Ouros.

Quando aparecer em uma mesma rodada mais de uma combinação do tipo *Pryle*, *On a bike run*, *Flush* ou *High card*, o vencedor será o jogador que possuir essas combinações formadas por cartas de maior índice numérico. No caso de haver dois *Pares* na mesma rodada, ganhará o jogador que possuir o *Par* de maior índice numérico. Se dois jogadores tiverem um *Par* de índice numérico igual, ganhará o jogador que tiver a terceira carta de maior índice numérico.

As *mãos* com curingas são avaliadas de maneira normal — ou seja, o curinga valerá tanto quanto a carta que ele estiver substituindo. Se, porém, dois jogadores tiverem feito o mesmo tipo de jogo, um utilizando curinga e o outro sem curinga, o vencedor será este último.

No *Brag*, o objetivo dos jogadores é ganhar as fichas apostadas em cada rodada, usando, para isso, a combinação de maior valor.

## Preliminares do jogo

Antes de se iniciar o jogo propriamente dito, os jogadores devem estabelecer um cacife — ou seja, a quantidade de fichas que cada jogador receberá para fazer suas apostas no decorrer do jogo.

O carteador é escolhido pelo sistema do

sorteio da *menor* carta. Para isso, espalha-se o baralho na mesa, com a face das cartas voltada para baixo, e cada um dos jogadores retira uma carta. Aquele que retirar a carta de menor valor será o carteador da primeira rodada. Na segunda rodada ele passará o baralho ao jogador à sua esquerda que, por sua vez, será substituído na terceira rodada pelo primeiro jogador à sua esquerda, e assim por diante. Antes de distribuir as cartas, o carteador deve embaralhá-las e oferecer o baralho ao jogador à sua direita para o corte.

A distribuição das cartas é feita sempre no sentido horário, isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda. As cartas são distribuídas fechadas, uma a uma, num total de três cartas para cada um. Em seguida, cada jogador, começando pelo primeiro à esquerda do carteador, faz sua aposta, de acordo com as cartas que recebeu. As fichas relativas às apostas são colocadas no centro da mesa.

Certos grupos não estabelecem limites para as apostas, mas é conveniente combinar, antes de iniciado o jogo, quais serão os valores mínimos e máximos das apostas. Também é comum — embora não seja obrigatório — fazer um *pingo* inicial de fichas na mesa, que deve ser combinado e feito antes de serem distribuídas as cartas.

## Desenvolvimento do jogo

A cada rodada, os jogadores fazem suas apostas, não podendo "passar" — isto é, deixar de apostar em sua vez — e continuar no jogo. Caso não queira apostar, o jogador deve sair imediatamente do jogo. Se todos os jogadores, menos um, saírem do jogo, ganha a rodada — e as fichas nela apostadas — o jogador que fica no jogo. Em caso contrário — ou seja, quando dois ou mais jogadores permanecem no jogo —, continua-se apostando até o momento em que restem apenas dois jogadores e que um deles pague para ver o jogo do adversário. A rodada então termina, e as cartas que nela foram usadas devem ser recolocadas embaixo do baralho que sobrou, todas elas fechadas. O baralho só será reembalhado para a próxima rodada se, na rodada que acabou de ser disputada, apareceu algum *Pryle* quando um jogador pagou para ver o jogo do adversário, fazendo com que esse *Pryle* fosse visto por todos os jogadores.

## Os sistemas de apostas

No *Brag* existem 3 sistemas de apostas que podem ser escolhidos pelos jogadores, de 159

comum acordo, antes do início de uma partida ou mesmo de uma rodada. Assim, cada uma das 3 alternativas que damos a seguir pode ser adotada para as apostas tanto em uma, como em várias ou em todas as rodadas de uma partida. Esses sistemas de apostas denominam-se *Volta à mesa (Round the table)*, *Aposta ou repica (Bet or raise)* e *Aposta de Pôquer (Poker betting)*, e funcionam como explicamos a seguir.

1. **Volta à mesa** — nesse sistema, cada jogador, na sua vez, tem que apostar uma ficha ou, então, sair do jogo. As apostas possuem dessa forma até que fiquem somente 2 jogadores disputando a rodada. Quando o jogo chega a esse ponto, qualquer um dos dois jogadores que permanecerem pode, na sua vez, pagar o dobro das fichas já apostadas pelo adversário, na última rodada de apostas, para ver seu jogo. Feito isso, cessam as apostas e os dois jogadores abrem suas cartas para ver quem tem o maior jogo e ganhou a rodada.

2. **Aposta ou repica** — nesse sistema, os jogadores estabelecem previamente os limites de apostas e a rodada só pode ser começada com a aposta mínima estabelecida. Em seguida, os demais jogadores são obrigados a apostar ou repicar para não saírem do jogo. O sistema é o mesmo do *Volta à mesa* com a diferença de, a cada vez, um jogador poder apostar mais de uma ficha. Por exemplo: distribuídas as cartas, o primeiro jogador aposta uma ficha; o segundo, por exemplo, aposta duas fichas; e o terceiro, portanto, tem necessariamente que apostar no mínimo duas fichas ou repicar — isto é, apostar a mesma quantidade que o segundo ou aumentar. Se não fizer isso, terá então que sair do jogo.

Nesse sistema, para continuar no jogo, todos os jogadores têm que apostar a mesma quantidade de fichas já apostadas ou subir a aposta quando chega a sua vez. Os repiques não são, como no sistema anterior, o ato de pagar para ver o jogo do adversário, pois eles simplesmente determinam uma nova contribuição mínima que os jogadores devem colocar na mesa para continuarem no jogo. Os limites previamente combinados referem-se somente aos repiques, e não às apostas totais dos jogadores, que podem ser maiores que os limites estabelecidos.

Nesse sistema, o jogo se desenvolve como no sistema de *Volta à mesa* — isto é, o jogo

prossegue até que restem apenas dois jogadores e um deles pague o dobro das fichas apostadas pelo adversário, no último lance de apostas, para ver suas cartas.

3. **Aposta de Pôquer** — nesse sistema as apostas são feitas da mesma forma que no Pôquer, e só terminam quando um ou mais jogadores cobrem a aposta mais alta feita por um jogador, pagando assim para ver seu jogo. Como as regras do Pôquer permitem que mais de dois jogadores cheguem ao confronto final, no *Brag* isso pode ser evitado observando-se a seguinte regra: quando ainda houver 3 ou mais jogadores, um jogador não pode simplesmente cobrir uma aposta anterior se isto fizer com que mais de 2 jogadores fiquem com suas apostas iguais. Neste caso, ele é obrigado a repicar ou, então, a sair do jogo.

### Aposta “no escuro”

É comum convencionar-se que um jogador pode apostar “no escuro” — isto é, que pode apostar sem olhar suas cartas. Nesse caso, cada jogador que olhou suas cartas terá que apostar, a cada vez, o dobro do que aposta o jogador que joga “no escuro”. Se ficam só dois jogadores, um deles apostando “no escuro”, o jogador que já viu suas cartas não pode dobrar a aposta para ver as cartas do jogador que joga “no escuro”; e, para permanecer no jogo, ele tem que continuar apostando e cobrindo em dobro as apostas do adversário até que este (que joga “no escuro”) pague o dobro das fichas apostadas pelo jogador que não joga “no escuro” para ver suas cartas. Quando os dois últimos jogadores estiverem jogando “no escuro”, qualquer um dos dois pode pagar o dobro para ver as cartas do outro.

Atenção: No *Brag*, não se pode comprar cafês (fichas) no decorrer de uma rodada. Portanto, se um jogador ficar sem fichas para apostar durante a disputa de uma rodada deverá pôr suas cartas fechadas em cima das fichas já apostadas até aquele momento. E os jogadores que continuarem apostando deverão formar uma nova banca (isto é, um novo monte de fichas), continuando a jogar normalmente até o final da rodada. O jogador que vencer na segunda banca ganhará as fichas nela apostadas e, em seguida, confrontará seu jogo com o jogador que ficou sem fichas para ver quem ficará com as fichas da primeira banca.

# HOMBRE

**E**sse jogo difundiu-se rapidamente pela Espanha no final do século XVI e, no século seguinte, alcançou um grande sucesso também na França. Suas regras são tão complicadas que os especialistas em jogo não têm dúvida em considerá-lo como originário de vários jogos muito antigos. Ao que se acredita, suas regras originais refletiriam a rígida hierarquia da sociedade feudal, com ordens de valores diferentes para as cartas vermelhas e pretas, e a superioridade de algumas cartas, muito poderosas, sobre outras, bastante fracas.

A moderna versão desse jogo é mais simples, embora ainda seja totalmente fiel às regras originais. Participam do jogo apenas 3 jogadores, mas existem variantes para 4 e 5 jogadores. A variante com 4 jogadores — chamada de *Quadilha* — foi muito incentivada por Napoleão Bonaparte, pois o imperador francês, que levava suas disputas com a Inglaterra até o campo cultural, desejava combater o *Whist*, jogo de cartas inglês que estava em plena moda na Europa. No entanto, devido à sua complexidade, o *Hombre* entrou em uma longa fase de declínio, e só recentemente começou a recuperar seu antigo prestígio.



## Regras

O *Hombre* é jogado com um baralho comum, do qual são retirados os 8, 9 e 10, restando, portanto, apenas 40 cartas. Nesse jogo, cada jogador tem por objetivo ganhar o maior número possível de vazas: cada jogador, na sua vez, descarta uma carta, e as três cartas descartadas formam uma vaza, que é ganha por quem tiver jogado a carta de maior valor. A ordem de valor das cartas varia de acordo com o naipe e a cor. Nos *naipes vermelhos* — Ouros e Copas — a ordem decrescente de valor das cartas é a seguinte: Rei, Dama, Valete, Ás, 2, 3, 4, 5, 6 e 7. Nos *naipes pretos* — Espadas e Paus — a ordem decrescente de valor é normal: Rei, Dama, Valete, 7, 6, 5, 4, 3 e 2. O Ás de Espadas (chamado *espadiha*) e o Ás de Paus (chamado *basto*) são sempre *trunfos*, isto é, cartas que têm valor superior às demais. As duas últimas cartas de cada cor — por ordem de valor, isto é, os 7 vermelhos e os 2 pretos — também podem ser *trunfos* (chamados *manilhas*), como veremos mais adiante.

O *trunfo* mais alto é *sempre* o Ás de Espadas, seguido pelas duas *manilhas* da cor escolhida como *trunfo*. Isto é, se o *trunfo* escolhido for de um naipe preto (Espadas ou Paus), os 2 desses naipes serão *trunfos*. Nesse caso as *manilhas* vermelhas (o 7 de Ouros e o 7 de Copas) não serão *trunfos*. O terceiro *trunfo* em ordem de valor será *sempre* o Ás de Paus. Esses três tipos de cartas (*espadiha*, *basto* e *manilhas*) são chamados de *mata-dores*, pois são mais fortes do que os *trunfos* comuns — isto é, as demais cartas da cor escolhida para *trunfo*. Quando a cor vermelha for escolhida como *trunfo*, os Ases de Copas e Ouros *passam a valer mais que o Rei* e tomam o nome de “pontes”.

**Atenção:** Nesse jogo o *trunfo* é escolhido pela cor, mas este fato não desobriga o jogador de seguir o naipe. Portanto, se o naipe em jogo for, por exemplo, Paus, e a cor do *trunfo* for preta, os jogadores têm de jogar Paus, embora o naipe de Espadas também seja *trunfo*.

Quando acontecer de dois jogadores não terem cartas do naipe em jogo e “cortarem” com cartas de *trunfo* do mesmo valor (por exemplo: o naipe em jogo é Espadas, a cor do *trunfo* é vermelho e dois jogadores “cortam” com uma Dama de Ouros e uma Dama de Copas), ganhará a vaza o jogador que primeiro tiver jogado a Dama.

O *Hombre* é um jogo de apostas e, antes de ser iniciado o jogo propriamente dito, ca-

da jogador deve adquirir um determinado número de fichas. Para participar do jogo, cada jogador, antes da distribuição das cartas, deve depositar 9 fichas no centro da mesa. Em seguida, de maneira previamente combinada, os jogadores devem escolher o carteador, que fará então a distribuição das cartas.

Essa escolha pode ser feita por sorteio da carta mais alta ou da carta mais baixa. O carteador deve embaralhar as cartas, passar o baralho para que o jogador situado à sua direita faça o “corte”, e, em seguida, distribuir 9 cartas para cada jogador, de três em três, começando pelo primeiro jogador à sua esquerda. As 13 cartas restantes permanecem no centro da mesa, formando um monte de reserva.

## O lance

Antes de se iniciar o jogo, deve-se proceder ao *lance*, ou seja, ao processo de escolha do *Hombre*, que é o jogador que determinará qual a forma de jogo a ser adotada. Depois que os três jogadores recebem e examinam suas cartas, o primeiro à esquerda do carteador declara se aceita ou não a incumbência de ser o *Hombre*. Se ele recusar, deve dizer “passo”, e depositar mais 6 fichas na mesa. A opção então será feita pelo jogador seguinte e, se este também não aceitar, colocará 6 pontos na mesa e a opção será feita pelo próprio carteador. Se os três jogadores “passarem” e não aceitarem a função de *Hombre*, as cartas são recolhidas para nova distribuição. Em qualquer caso, ficam na mesa as fichas ali colocadas durante o *Lance*. Dessa forma, o total de apostas na mesa aumenta a cada *lance* realizado durante o jogo.

O jogador que aceita ser o *Hombre* deve escolher a cor do *trunfo* e, em seguida, optar entre duas formas diferentes de jogo:

a) **Jogar sem trocar** — Isso significa que o *Hombre* se propõe a ganhar 5 vazas (de um total de 9 vazas que serão jogadas), sem trocar nenhuma de suas cartas por outras do monte de reserva. Seus adversários, porém, poderão trocar as cartas que julgarem necessárias. Nesse caso, o *Hombre* joga contra os outros adversários, que se unem para enfrentá-lo.

b) **Jogar trocando** — Isso significa que o *Hombre* se propõe a fazer mais vazas do que cada um de seus adversários, podendo trocar no monte de reserva, antes de começar a primeira vaza, as cartas que desejar. Nesse ca-

so, o *Hombre* joga contra cada um dos adversários, que jogam individualmente. Ao trocar cartas, o jogador coloca o número de cartas que desejar (desde que não sejam todas sob o monte de reserva, substituindo-as pelo número correspondente de cartas do monte de reserva, tomando sempre as cartas de cima do monte).

Se o *Hombre* jogar “trocando”, ele terá como adversários os outros dois jogadores, que estarão unidos contra ele, e será o primeiro a trocar suas cartas (até um máximo de 8), sendo seguido pelo primeiro jogador colocado à sua esquerda. Se o *Hombre* jogar “sem trocar”, a substituição das cartas começará pelo primeiro jogador colocado à sua esquerda, seguido pelos demais.

### Desenvolvimento do jogo

É sempre o primeiro jogador à esquerda do carteador que inicia a primeira vaza do jogo, e o naipe da carta por ele descartada deve ser obrigatoriamente seguido pelos demais. Se algum jogador não tiver o naipe da carta em jogo, ele poderá jogar uma carta de um outro naipe qualquer, não sendo obrigatório “cortar” com trunfo. O ganhador da vaza será o jogador que tiver descartado a carta mais alta do naipe em jogo ou o trunfo mais alto. O ganhador da vaza inicia a vaza seguinte.

No *Hombre*, os trunfos têm uma relação de hierarquia entre si, na qual os *matadores* valem mais do que os trunfos comuns. Isso significa que, em uma vaza de trunfos, o jogador que tiver um *matador* como seu único trunfo não é obrigado a jogá-lo se houver sobre a mesa apenas trunfos comuns ou *matadores* de valor inferior ao seu. Entretanto, ele será obrigado a descartá-lo se já houver na mesa um *matador* maior que o seu. Quer dizer, se a vaza é de trunfos, se qualquer *matador* superior for descartado, isso obriga o descarte de um *matador* inferior no caso de ele ser o único trunfo em poder de um jogador.

É expressamente proibido aos adversários do *Hombre* combinarem uma atuação conjunta ou trocarem informações durante o jogo. O colóquio entre os dois adversários do *Hombre* é permitido em apenas uma circunstância: quando um deles jogar um Valeta, por exemplo, poderá dizer “Ganho da Dama e do Rei”, pedindo que o parceiro não jogue uma dessas cartas; e, se jogar uma Dama, poderá dizer “Ganho do Rei”; avisando-o para não jogar essa carta. Se o Jogador qui-

ser — e for possível —, ele atenderá ao pedido de seu parceiro.

### Ganhos e perdas

O *Hombre* ganhará as fichas da mesa se cumprir a proposta que fez ao escolher o tipo de jogo ou se jogar “trocando” e ganhar mais vazas do que cada um de seus adversários. Se jogar “sem trocar” e ganhar mais de 5 vazas, ele ganhará, além das fichas da mesa, mais 12 fichas de cada adversário, que lhe pagarão ainda mais 1 ficha por *matador* que ele tiver ganho durante a *mão* — isto é, o conjunto das 9 vazas. Se o *Hombre* ganhar todas as vazas, ele ganhará as fichas da mesa e, além disso, receberá de cada adversário um número de fichas correspondente à metade das fichas da mesa.

Quando o *Hombre* não cumpre sua proposta inicial, ele deve pagar um número de fichas igual à quantidade de fichas existentes na mesa, e essas fichas serão divididas entre os dois outros jogadores. Se o *Hombre* jogar “sem trocar” e não conseguir ganhar 5 vazas, seus adversários ganharão, além das fichas da mesa, mais 24 fichas cada um.

Há casos em que um dos adversários do *Hombre* consegue fazer 5 vazas, jogo que é chamado *codilho*. Conseguindo isso, ele ganha as fichas da mesa, desde que não tenha usado do seu direito de dizer “Ganho de...” (como já vimos anteriormente). Se ele tiver feito esse pedido durante o jogo, mas tiver sido atendido, continuará a merecer o prêmio do *codilho*.

O jogador que, por qualquer razão, tenha mostrado as cartas recebidas na distribuição inicial ou as cartas trocadas, perde o direito de ganhar qualquer ficha durante aquele lance, ou seja, até que seja feita a escolha de um novo *Hombre*. Embora não possa ganhar mais nada, ele deverá continuar jogando até o final do lance.

O conjunto de lances é chamado *poule* e, antes de começar o jogo, os jogadores devem combinar quantos lances formarão uma *poule*, e quantas *poules* constituirão uma partida. Eles poderão combinar, por exemplo, uma partida de 4 *poules*, com 3 lances cada um.

Existem algumas pequenas variações nas regras, que podem ser adotadas desde que os participantes entrem em acordo sobre isso antes de iniciar o jogo. Essas regras, que se excluem mutuamente — isto é, se uma for adotada a outra não pode vigorar —, são as seguintes:

1) Se o *Hombre* escolher o jogo “sem trocar”, seus adversários também não poderão trocar cartas.

2) Ao trocar as cartas, o jogador deve deixar um mínimo de 5 cartas para o segundo jogador, e o terceiro não terá o direito de trocar cartas.

3) O jogador poderá trocar um máximo de 6 cartas, e o terceiro jogador poderá trocar todas as cartas.

4) Antes de começar o jogo, cada jogador deposita apenas 3 fichas na mesa, e mais 2 fichas cada vez que “passar”.

5) Cada jogador, na sua vez, assume o papel de *Hombre*, começando pelo carteador.

## Variantes

Existe uma variante do *Hombre* para quatro jogadores, chamada de *Quadilha*. Nessa variante, geralmente jogada em 10 lances, são distribuídas 10 cartas para cada jogador. Portanto, as cartas são todas distribuídas, o que impede que haja trocas. Após a distribuição das cartas começa o processo de escolha do *Hombre*, a partir do primeiro jogador à esquerda do carteador. Cada jogador, na sua vez, pode optar entre: passar, ser *Hombre* sozinho, ou ser *Hombre* com parceiro. Se todos os jogadores “passarem”, o jogador que tiver *espadilha* (Âs de Espadas) será obrigado a assumir a função de *Hombre*.

Nessa variante, o *Hombre* escolhe a cor de trunfo e, se quiser, pode designar um dos outros jogadores como parceiro. Ele escolherá o parceiro de acordo com as necessidades de seu jogo, “chamando” o possuidor de um Rei ou de uma Dama. Ele dirá: “Preciso da ajuda de um Rei de tal naipe”, ou “Preciso da ajuda de uma Dama de tal naipe”. O jogador que tiver a carta indicada pode, se quiser, apresentar-se como parceiro do *Hombre*.

O *Hombre* deverá ganhar no mínimo 6 das 10 vazas em jogo. Se ele fizer isso sem parceiro, ganhará as fichas da mesa e mais um prêmio pago pelos outros jogadores, que deve ser combinado antes da distribuição das cartas. Se o *Hombre* tiver um parceiro, eles somarão as vazas ganhas por cada um, recebendo as fichas da mesa como prêmio

se ganharem 6 vazas. Os jogadores devem combinar também um prêmio extra no caso do *Hombre*, com ou sem parceiro, fazer uma *geral*, isto é, ganhar todas as 10 vazas do jogo.

Na *Quadilha* o jogador não é obrigado a seguir a cor da primeira carta da vaza, e também não é obrigatório “cortar” com trunfo quando não tiver cartas da cor da primeira carta da vaza. Apenas o *Hombre* é obrigado a seguir a cor da primeira carta se tiver cartas dessa cor na mão. Além disso, é proibido dar qualquer sinal ao parceiro, inclusive pedir determinado descarte através do “Ganho do Rei e da Dama” etc.

Outra variante do *Hombre* é a *Quintilha*, para cinco jogadores como o próprio nome indica. Nessa variante, cada jogador recebe 8 cartas e, como todas as cartas são distribuídas, não pode haver trocas de cartas. As demais regras são idênticas às da *Quadilha*.

Uma terceira variante do *Hombre* é a *Fera*, na qual se utilizam apenas 32 cartas de um baralho comum (retiram-se os 2, 3, 4, 5 e 6), e que pode ser jogada por um grupo de 2 a 5 jogadores. As cartas são distribuídas no sentido anti-horário — isto é, do carteador para o jogador à sua direita. Cada jogador recebe 5 cartas, 3 de cada vez, e depois mais duas. O primeiro jogador à direita do carteador inicia as apostas com quantas fichas quiser, e os jogadores seguintes podem aceitar a aposta inicial ou aumentá-la. Se a aposta do primeiro jogador não for aumentada por nenhum dos demais, ele escolherá a cor de trunfo e jogará a primeira carta da primeira vaza. Contudo, se a aposta inicial for aumentada, a escolha do trunfo e o início do jogo caberão ao último jogador que aumentou as apostas.

Em ordem decrescente de valor, os *matadores* são os seguintes, nessa variante: Rei, Dama, Valete, Âs e 10 de trunfo. O jogador que fizer 3 vazas ganha o total das apostas. Se, nas vazas que ganhar, o jogador conseguir recolher o Rei, a Dama e o Valete de trunfo, deverá receber mais 3 fichas de cada jogador; e receberá 5 fichas se, além desses *matadores*, conseguir também o Âs e o 10.

# POCH

**E**sse jogo alemão de apostas, que é considerado como um dos precursores do Pôquer, pode ser jogado por três ou quatro pessoas. Nele se utiliza um baralho comum do qual são retirados os 2, 3, 4, 5 e 6, restando 32 cartas, cuja ordem crescente de valor vai do 7 ao Ás, que é a carta mais alta.

## Regras

Antes de iniciado o jogo, sorteia-se um carteador, que será quem tirar a menor carta do baralho. A cada nova distribuição a função do carteador passa para o primeiro jogador à sua esquerda. Após embaralhar as cartas, o carteador deve oferecer o baralho para que seja cortado pelo jogador à sua direita. Feito isso, o carteador tira uma carta qualquer do meio do baralho, mostrando-a para os demais jogadores. O naipe dessa carta será o naipe de trunfo: ele terá valor superior aos demais, o que é muito importante em determinada fase do jogo, como veremos mais adiante.

Antes da distribuição das cartas, os jogadores devem formar 7 montes de fichas no centro da mesa, colocando uma ficha em cada monte. Cada monte terá, portanto, quatro fichas, e, se forem três jogadores, haverá três fichas em cada monte.

Em seguida, o carteador embaralha novamente todas as cartas e as distribui, começando pelo jogador à sua esquerda. Se estiverem jogando quatro jogadores, as cartas devem ser distribuídas uma a uma, ficando cada jogador com um total de 8 cartas. Se houver apenas três jogadores, as cartas também serão distribuídas uma a uma, mas cada um dos outros dois jogadores ficará com uma carta a mais (11 cartas) do que o carteador (10 cartas).

O *Poch* é um jogo de apostas. Por isso, antes de ser iniciada a partida, cada jogador deve comprar um determinado número de fichas do banqueiro, escolhido anteriormente de comum acordo entre os jogadores.

## Desenvolvimento do jogo

O jogo propriamente dito é dividido em duas fases, caracterizadas por objetivos diferentes. Na *primeira fase* o objetivo é formar grupos de cartas (duas, três ou quatro) do mesmo valor: dois Valetes, três 9, quatro Damas etc. Ao receberem suas cartas, os jo-

gadores avaliam seus jogos e suas possibilidades com relação às apostas. O primeiro jogador à esquerda do carteador inicia as apostas. Se ele não quiser, por considerar muito fraco o seu jogo, ele pode passar a sua vez para o seguinte. O primeiro jogador que quiser apostar coloca o número de fichas que desejar no centro da mesa, sem misturá-las com as fichas dos outros 7 montes. O jogador seguinte pode simplesmente pagar a aposta inicial ou aumentá-la, assim como os demais jogadores.

Dessa forma, para entrarem no jogo, os jogadores têm que equiparar suas apostas à aposta máxima. Os jogadores que apostaram antes não têm obrigação de pagar a aposta máxima: nesse caso, retiram-se daquela *mão*, mas não poderão retirar suas fichas. Por exemplo, se o jogador A, o primeiro a apostar, colocou 3 fichas e o jogador B, 5 fichas, os jogadores C e D deverão colocar no mínimo 5 fichas; se o jogador A quiser continuar no jogo, deverá colocar mais 2 fichas, para igualar a aposta de B. Portanto, o sistema de apostas do *Poch* é idêntico ao do Pôquer.

Feitas as apostas, os jogadores confrontarão seus maiores jogos, e o vencedor será aquele que tiver um grupo de cartas mais longo e de maior valor. Assim, por exemplo, uma dupla de Ases ganha de qualquer outra dupla, mas perde de uma trinca de 8. E qualquer trinca perde de uma quadra. A maior das combinações possíveis é uma quadra de Ases. O vencedor ganha as fichas apostadas, mas os 7 montes iniciais continuam na mesa sem serem tocados.

**Atenção:** Se um jogador tiver, por exemplo, 2 trinças, ele só mostrará a maior.

Na *segunda fase* do jogo o objetivo inicial é formar seqüências de cartas do mesmo naipe. O vencedor da primeira fase dá início à segunda fase, colocando na mesa qualquer uma de suas cartas. O jogador que tiver a carta seguinte daquele naipe, em ordem crescente de valor, deverá colocá-la sobre a carta inicial, cobrindo-a apenas parcialmente, de modo a formar uma seqüência até o Ás (que é a carta de maior valor), independentemente da ordem em que os jogadores estão colocados na mesa.

O outro objetivo dos jogadores nessa fase é eliminar as cartas de sua mão, o que só 165

pode ser feito por meio da colocação das cartas nas seqüências.

Suponhamos que o primeiro jogador coloque na mesa um 9 de Espadas, pois as seqüências não precisam obrigatoriamente começar pelo 7. Os jogadores que tiverem as cartas seguintes ao 9 darão continuidade à seqüência, até o Ás de Espadas. O jogador que colocar o Ás, que é a última carta de uma seqüência, dará início a uma nova seqüência. Ao iniciar uma seqüência, é recomendável que o jogador comece com uma carta baixa (7, 8 ou 9) de um naipe do qual ele tenha muitas cartas, pois isto lhe permite eliminar várias cartas da mão. No caso do nosso exemplo, o jogador que colocou o Ás pode iniciar uma seqüência de outro naipe ou, se ele tiver o 7 e o 8 de Espadas, colocar estas cartas na mesa; como já não existem mais cartas de Espadas, ao colocar o 8 ele terá novamente o direito de começar outra seqüência. Mas, se ele colocar apenas o 7, o jogador que colocar o 8 adquirirá esse direito.

É também nessa fase que são disputadas as fichas dos 7 montes formados no início do jogo. Cada um deles corresponde a uma carta ou composição de cartas do naipe de trunfo (que foi sorteado pelo carteador antes da distribuição de cartas) — ou seja, cada um dos montes de fichas será ganho pelo jogador que tiver em seu poder as seguintes cartas do naipe de trunfo:

- Ás
- Rei

— Rei e Dama

— Dama

— 10

— 7, 8 e 9

Para ganharem os montes correspondentes a cada uma dessas cartas de trunfo, não basta que os jogadores tenham as cartas; é necessário que elas sejam colocadas nas seqüências *antes que o jogo termine* — isto é, antes que um deles fique sem cartas.

O jogador que tiver a Dama e o Rei de trunfo terá direito a três montes se colocá-los na seqüência: um pelo Rei, outro pela Dama, e mais um pela combinação Rei-Dama. O jogador que tiver a combinação 7, 8 e 9 de trunfo ganhará apenas um monte.

**Atenção:** As fichas que os jogadores deixarem de ganhar pelas cartas de trunfo, por não conseguirem colocá-las na seqüência, ficarão acumuladas para a *mão* seguinte. É aconselhável, portanto, que cada um dos montes seja identificado para evitar confusões. Geralmente os montes da *Dama e Rei* e do 7, 8 e 9 vão se acumulando, pois nem sempre essas cartas estão em poder do mesmo jogador. A cada *mão* vão sendo depositadas mais fichas nesses montes, pois no início de cada uma delas cada jogador põe 1 ficha em cada monte.

Ao livrar-se de todas as suas cartas, o jogador ganha a *mão* e, além das fichas da mesa correspondentes às suas cartas, recebe de cada um dos demais jogadores um número de fichas igual à quantidade de cartas que ainda tiverem em seu poder.

---

## TABLANETTE

**O**riginiário da Rússia, esse é um jogo para duas pessoas pertencente à família do *Casino*, embora tenha procedimentos e táticas diferentes.

### Regras

No *Tablanette*, que é jogado com um baralho comum de 52 cartas, os objetivos básicos dos jogadores são: conseguir determinadas cartas que valem pontos na contagem final (cada Ás, Rei, Dama, Valete e 10 vale 1 ponto; o 2 de Paus e o 10 de Ouros valem 2 pontos cada um); ganhar o maior número de cartas, o que vale 3 pontos na

contagem final; e, também, realizar o *Tablanette* — isto é, recolher todas as cartas abertas na mesa, como explicaremos mais adiante.

Antes de iniciar a partida, os dois jogadores escolhem por sorteio quem será o primeiro carteador, função que caberá ao jogador que retirar a carta mais alta do baralho. Feito isso, o carteador embaralha as cartas e distribui 6 cartas para cada um, uma de cada vez e fechadas. Após distribuir 12 cartas, o carteador coloca as 4 cartas seguintes sobre a mesa, abertas, uma ao lado da outra. O restante do baralho é deixado de lado, com



as cartas fechadas, para ser usado posteriormente.

## Desenvolvimento do jogo

O primeiro a jogar será o adversário do carteador. A jogada consiste em pegar uma carta da mesa com uma carta de igual valor ou, então, pegar com apenas uma carta da mão várias cartas da mesa, cuja soma seja igual à da carta da mão. Quando puder fazer isso, o jogador mostra sua carta e recolhe as cartas da mesa, guardando-as ao seu lado, fechadas.

Cada carta tem um valor determinado, que deve ser levado em conta pelo jogador quando este quiser pegar uma ou mais cartas das que estão expostas na mesa. Antes da partida, os jogadores devem combinar um valor para o Ás, que pode ser 1 ou 11. O Rei vale 14, a Dama, 13. O Valete é uma carta muito especial, pois não tem valor fixo, como se fosse um curinga. Assim, no momento de pegar cartas da mesa, o jogador pode conferir ao Valete o valor que desejar. As demais cartas têm valores correspondentes aos seus índices numéricos.

Quando o jogador, na sua vez, não puder recolher nenhuma carta da mesa, ele será obrigado a descartar uma carta da sua mão, colocando-a aberta na mesa junto com as outras. A partir de então, essa carta torna-se mais uma das que podem ser recolhidas da mesa pelos jogadores.

Quando um jogador consegue recolher todas as cartas abertas na mesa, ele faz um *Tablanette*. Essa jogada é muito importante pois, além de jogar várias cartas, o jogador pode marcar um grande número de pontos: 1 ponto para cada Rei, Dama ou Valete; 2 pontos por 10 de Ouros ou 2 de Paus; e mais o valor de cada carta no jogo (14 para o Rei, 13 para a Dama, 1 ou 11 para o Ás e, para cada uma das outras cartas, o valor de seu índice numérico). Esses pontos são marcados imediatamente pelo jogador numa folha de papel.

Tendo um Valete, o jogador poderá recolher todas as cartas abertas na mesa, desde que haja um outro Valete entre elas. Por isso, embora seja uma carta importante, ela deve ser usada criteriosamente pelo jogador. Ao pegar todas as cartas da mesa com um Valete, o jogador não poderá marcar os pontos de *Tablanette*. A grande maioria dos jogadores prefere jogar com a seguinte regra: entre as 4 cartas abertas na primeira distribuição não pode haver um Valete. Se houver um Valete

entre elas, o carteador deverá retirá-lo da mesa e recolocá-lo no baralho, virando outra carta para ficar na mesa.

Sempre que um jogador fizer um *Tablanette* ou recolher todas as cartas da mesa com um Valete, o adversário deve descartar uma carta para ficar aberta na mesa, reiniciando o jogo. Quando os dois jogadores ficarem sem as 6 cartas iniciais que haviam recebido, o carteador distribuirá mais 6 cartas para cada um, dando prosseguimento ao jogo. Assim, haverá 4 distribuições até que se esgotem as 52 cartas.

A partida termina quando os jogadores não tiverem mais cartas na mão, e o último jogador que pegou cartas da mesa ficará com todas as cartas abertas que tenham eventualmente sobrado na mesa. Então, cada jogador deverá examinar suas cartas e contar os pontos correspondentes.

Alternando-se os carteadores a cada partida, o jogo prossegue até que um dos jogadores consiga fazer 251 pontos.

## Contagem dos pontos

Na contagem dos pontos, cada jogador deverá somar o valor de cada *Tablanette* feito (que já deve estar anotado em um papel) e acrescentar os pontos correspondentes às cartas que ganhou durante o jogo. Os pontos são os seguintes: 3 pontos para o jogador que tiver o maior número de cartas, 1 ponto para cada 10, Valete, Dama, Rei e Ás, e 2 pontos para o 10 de Ouros e para o 2 de Paus.

## Exemplo de uma partida

Suponhamos que, com a primeira distribuição, fiquem abertas na mesa as seguintes cartas: 3, 4, 7, Dama. E, também, que o adversário do carteador tenha, entre as suas cartas, um Ás, um Rei e uma Dama. Assim, ele teria várias opções de jogo:

— com sua Dama, pegar a Dama da mesa;

— com seu Ás (se ele valer 11), recolher o 7 e o 4 ( $7 + 4 = 11$ );

— com seu Rei, pegar o 7, o 4 e o 3 ( $7 + 4 + 3 = 14$ ).

Como o Ás, o Rei e a Dama são cartas que valem pontos, na primeira opção o jogador marcaria 2 pontos (2 Damas), mas recolheria apenas duas cartas. Na segunda opção ele ganharia 1 ponto (Ás) e pegaria 3 cartas. Na terceira opção ele marcaria 1 ponto (Rei) e ganharia 4 cartas. A escolha menos vantajosa é jogar com o Ás (2.ª opção).

Se o jogador puder, com apenas uma carta 167

ele recolherá todas as cartas de valor idêntico à sua, ou todas as combinações cuja soma seja igual à sua carta. No exemplo citado, se a maior carta do jogador fosse um 7, ele poderia recolher o 3 e o 4 ( $3 + 4 = 7$ ) e também o 7 que está sobre a mesa. Isso pode ser feito com qualquer carta, inclusive com as figuras.

O *Tablanette* consiste em recolher todas as cartas abertas na mesa. Suponhamos que essas cartas sejam: 4, 9, 6, 7 e Dama. Com uma Dama, o jogador recolhe a Dama da

mesa, o 6 e o 7 ( $6 + 7 = 13$ ), o 4 e o 9 ( $4 + 9 = 13$ ). Assim, ele marca um *Tablanette* com 52 pontos ( $4 \times 13$ ), mais 2 pontos pelas duas Damas.

Quando o jogador precisar abrir uma carta na mesa para reiniciar o jogo, depois que o adversário tiver feito um *Tablanette* ou recolhido todas as cartas com um Valete, é recomendável que ele descarte uma carta baixa. Dessa forma, o adversário não marcará muitos pontos se fizer um outro *Tablanette* imediatamente em seguida.

## GO BUM

**R**ápido, divertido e muito simples, esse é um jogo do qual podem participar adultos e crianças. O número de jogadores pode variar de 2 a 6, e deve-se usar um baralho comum de 52 cartas.

### Regras

A primeira coisa a ser feita é escolher, por sorteio, um carteador para distribuir as cartas. Todos os jogadores tiram então uma carta do baralho, e aquele que tirar a carta de maior valor será o carteador. O valor das cartas, em ordem crescente, vai do 2 ao Ás.

Após embaralhar, o carteador distribui 7 cartas fechadas para cada jogador, uma de cada vez, começando pelo jogador à sua esquerda. As cartas que sobraem são colocadas fechadas no centro da mesa, formando um monte que será utilizado pelos jogadores no decorrer do jogo.

No *Go Bum*, o objetivo de cada jogador é livrar-se de todas as suas cartas antes de seus adversários. O jogo propriamente dito é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que deve descartar uma carta, colocando-a aberta no centro da mesa. O jogador seguinte deverá colocar uma carta do mesmo naipe que a anterior, ou uma carta do mesmo valor. Por exemplo: se o primeiro jogador descartou um 7 de Espadas, o jogador seguinte é obrigado a colocar uma carta de Espadas ou um 7 de qualquer outro naipe. O jogo prossegue dessa maneira, e as cartas descartadas vão formando uma pilha no centro da mesa.

Se um jogador não tiver cartas do mesmo naipe ou do mesmo valor da carta que comanda a rodada, ele deverá comprar cartas do monte até que encontre uma carta adequada. Quando não houver mais cartas para comprar e o jogador não tiver a carta de que precise, ele passa a sua vez e não joga.

Depois que cada jogador descartou uma carta, completando a rodada, comparam-se todas as cartas para ver quem jogou a mais alta. Este jogador é quem abrirá a próxima rodada para dar prosseguimento ao jogo, que termina quando um dos jogadores fica sem cartas, vencendo a partida. Se dois ou mais jogadores descartarem cartas do mesmo valor, terá prioridade para ser considerado vencedor da rodada aquele que tiver jogado primeiro.

### Variante

Chamada de *Go Bum Marcado*, essa variante tem um sistema de marcação de pontos que torna o jogo muito interessante, que é a única diferença em relação ao jogo normal.

O jogador que consegue o *Bum* — isto é, livrar-se de todas as cartas — ganha os pontos das cartas que os outros jogadores ainda tiverem nas mãos. Cada Dama, Rei ou Valete vale 10 pontos, o Ás vale 1 ponto, e as demais cartas valem pontos correspondentes aos seus índices numéricos (10, 9, 8, 7 etc.). Vence o jogo quem primeiro atinge um número de pontos previamente combinado, geralmente 250 pontos.

# MENAGERIE

**E**sse é um jogo de cartas infantil, muito divertido, animado e barulhento. É uma espécie de “duelo de palavras” que envolve atenção e esperteza. Além de lápis e papel, para jogá-lo usa-se um baralho comum de 52 cartas, quando jogam de 3 a 6 pessoas. Para mais de 6 jogadores podem ser usados dois ou mais baralhos.

## Preliminares do jogo

Antes de iniciado o jogo propriamente dito, cada um dos participantes deve escolher o nome de um animal, comunicando-o aos demais a fim de evitar qualquer repetição. É importante que os nomes escolhidos sejam tais que sua pronúncia, rápida e repetitiva, seja complicada. Em seguida, os jogadores escrevem o nome do animal escolhido, cada um num pedaço de papel diferente. Caso algum dos jogadores ainda não saiba escrever, uma pessoa mais velha poderá ajudá-lo nesse sentido. Os papéis são dobrados e misturados num saco, e cada participante sorteia um dos papéis.

A partir de então, os jogadores participam do jogo com o nome do animal que sortearam. Antes de sortear, entretanto, é conveniente verificar que todos os nomes escolhidos sejam diferentes. Depois do sorteio, cada jogador diz o nome do seu animal para

os outros, de maneira que cada um possa decorar os nomes correspondentes a todos os jogadores.

Qualquer um pode embaralhar e distribuir as cartas mas, para evitar confusão, talvez seja conveniente que se espalhe o baralho na mesa, com a face das cartas voltada para baixo, e cada um dos jogadores retire uma carta. Aquele que retirar a carta mais alta torna-se o primeiro carteador. Como o jogo se desenvolve no sentido dos ponteiros do relógio — isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda — o próximo carteador será o primeiro jogador à esquerda do carteador. Todas as cartas são distribuídas, uma a uma e fechadas, e não devem ser olhadas. Não tem importância que um jogador receba mais cartas do que outro. Os jogadores, sem olhar suas cartas, vão acumulando um monte de cartas fechadas à sua frente. O objetivo do jogo é ganhar todas as cartas.

## Desenvolvimento do jogo

O primeiro jogador à esquerda do carteador inicia o jogo, abrindo a carta de cima de seu monte na mesa, à frente de seu monte de cartas fechadas. E, em sentido horário, cada jogador descartará uma carta aberta na mesa. Como, à medida que o jogo se desenvolve, mais cartas são abertas, cada jogador



irá formando um montinho em frente ao seu monte fechado. Toda vez que uma carta aberta for do mesmo valor que outra aberta por outro jogador, os dois jogadores entram numa disputa para ver quem é que repete mais rapidamente três vezes o nome do animal do outro.

Exemplo: Margarida, Verônica, Francisco e Sofia são quatro jogadores de *Menagerie*. No sorteio dos animais, Margarida ficou sendo o Chimpanzé; Verônica, o Hipopótamo; Francisco, o Elefante e, Sofia, o Rinoceronte. Suponha que eles ocupem a seguinte ordem na mesa: Margarida (Chimpanzé), Verônica (Hipopótamo), Francisco (Elefante) e Sofia (Rinoceronte).

Margarida distribui as cartas e Verônica começa o jogo abrindo a primeira carta de cima do seu monte fechado, que é um nove. Em seguida, Francisco abre um cinco. Sofia, a terceira a jogar, abre a sua carta que também é um nove, coincidindo com a carta aberta de Verônica. Nesse momento, começa a disputa entre Verônica e Sofia para ver quem primeiro consegue repetir três vezes o nome do animal da outra. Assim, enquanto Sofia está dizendo bem depressa: — “Hipopótamo, Hipopótamo, Hipopótamo”, Verônica também está dizendo: — “Rinoceronte, Rinoceronte, Rinoceronte”. Quem primeiro terminar de repetir o nome do animal por três vezes fica com todas as cartas do monte aberto da outra.

Quando ficar difícil saber quem primeiro terminou de repetir o nome do animal, recorre-se ao julgamento dos outros participantes. Se ficar determinado que houve empate, isto é, os dois jogadores terminaram de falar ao mesmo tempo, ninguém ganha as cartas. Aquele que vencer o *duelo* de palavras coloca as cartas que ganhou, com a face voltada para baixo, no fundo de seu monte fechado. Em seguida, o jogador à esquerda do ganhador inicia mais uma rodada, abrindo a carta de cima do seu monte fechado. O jogo prossegue assim, sempre em sentido horário.

Quando acabam as cartas dos montes fechados, os jogadores viram o seu monte aberto e continuam a jogar.

Quando um jogador perder todas as suas cartas, sai do jogo. No final, sobram apenas dois jogadores, que continuam até que um deles consiga ficar com todas as cartas do outro, vencendo a partida.

## Penalidades

Se um jogador errar o nome do animal do outro (trocar o nome ou falar errado), além de perder todas as cartas do monte aberto, será obrigado a pagar uma multa. Ele tira, então, a carta de cima do seu monte fechado e dá para o seu adversário. Este deve colocar a carta recebida no fundo do seu monte fechado. A mesma multa deve ser aplicada a um jogador que se enganar e começar a falar o nome do animal do outro sem que tenha havido coincidência nos valores das cartas abertas.

## Variantes

Outra maneira bem divertida de jogar *Menagerie* é trocar os nomes dos animais por seus sons característicos. Neste caso, será preciso escolher animais que tenham “vozes” fáceis de serem imitadas, como o cachorro, o gato, a vaca e o cabrito. Na versão mais simples, cada jogador deve imitar três vezes a voz de seu próprio animal. Na versão mais complicada, cada um precisa imitar a voz do animal do outro. Nestes casos, ganhará aquele que primeiro começar a imitar a voz.

É possível que os dois últimos jogadores fiquem por muito tempo jogando, sem que haja uma decisão, deixando os outros cansados de esperar o final da partida. Para evitar esse problema, os jogadores podem fixar um número certo de rodadas — dez ou quinze, por exemplo —, para terminar o jogo. No final das rodadas fixadas, aquele que tiver o maior número de cartas será considerado o vencedor.

---

# TIZICHÁ

**E**sse é um jogo para três pessoas que, embora tenha uma remota semelhança com o Bezique, o Skat e o Whist, é de origem russa e possui características bastante pecu-

liares. O *Tizichá* é um jogo de vazas e trunfos, no qual se utiliza um baralho de 24 cartas, que é obtido retirando-se de um baralho comum todas as cartas abaixo do 9 (8, 7, 6,

5, 4, 3 e 2). As três cartas, descartadas a cada rodada pelos três jogadores, formam uma *vaza*, que é ganha por quem descartar a carta de maior valor.

O objetivo do jogo é alcançar o mais rapidamente possível 1 001 ou 501 pontos. Esses dois limites são estipulados pelos jogadores antes de se iniciar o jogo, caso eles queiram jogar uma partida mais longa ou mais curta. Os pontos são obtidos cumprindo-se declarações e ganhando *vazas* que contenham cartas que valem pontos.

### Preliminares do jogo

O carteador é escolhido pelo sistema de sorteio da *maior* carta, considerando-se para esse fim que são os seguintes os valores das cartas, em ordem decrescente: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez e Nove. Determinado o carteador, este deve embaralhar as cartas e oferecer o baralho, para o corte, ao jogador à sua direita. Feito isso, ele procede então à distribuição das cartas.

Nesse jogo, existem vários métodos de distribuição das cartas, sendo o mais comum o seguinte: o carteador inicia a distribuição pelo primeiro jogador à sua esquerda, e as cartas são distribuídas fechadas, uma a uma, sendo que, nas três primeiras rodadas da distribuição, o carteador distribui uma carta a mais que fica no centro da mesa. Assim, quando cada jogador tiver 3 cartas e houver um total de 3 cartas na mesa, o carteador continua a dar cartas apenas aos jogadores, até que cada um deles fique com 7 cartas na mão. As 3 cartas no centro da mesa formam a *viúva*.

Após a distribuição, tem início um leilão, no qual os jogadores — a partir do primeiro à esquerda do carteador, e prosseguindo em sentido horário — declaram o *mínimo* de pontos que acreditam poder fazer com as cartas que possuem. No Tizichá, o valor das cartas é o seguinte, em ordem decrescente: Ás, Dez, Rei, Dama, Valete e Nove. Para efeito de contagem de pontos, elas têm os seguintes valores:

Ás .....	11 pontos
Dez .....	10 pontos
Rei .....	4 pontos
Dama .....	3 pontos
Valete .....	2 pontos
Nove .....	0 ponto

O lance mínimo permitido no leilão é de 110 pontos, e o número de pontos do lance de cada jogador é dado em função do naipe de trunfo, com que pretendem jogar, e/ou a

qualidade das suas cartas, fatores que determinam suas chances de ganhar vazas com elas. Para fins da declaração, os naites têm os seguintes valores:

Copas .....	100 pontos
Ouros .....	80 pontos
Paus .....	60 pontos
Espadas .....	40 pontos

Para que um jogador possa declarar um naipe, ele deverá ter, obrigatoriamente, um *casamento*, ou seja, um Rei e uma Dama desse naipe. No entanto, se ele desejar fazer uma declaração não possuindo um casamento, poderá fazê-lo em função do valor das suas cartas. Nesse caso, o seu lance máximo será de 120 pontos e, se ele vencer o leilão, a *mão* será jogada *sem trunfo*. O total máximo de pontos para um jogador que vencer todas as vazas jogando sem trunfo é 120 pontos.

No leilão, os jogadores têm apenas duas opções: declarar ou passar. Se passar — ou seja, não fizer nenhuma declaração — o jogador não poderá mais fazer lances naquele leilão. O jogador que fizer a declaração mais alta vence o leilão. Cada declaração deverá ser 10 pontos mais alta que a anterior, o que significa que, após uma declaração mínima de 110 pontos, a próxima declaração — se for feita — deverá ser de 120 pontos, e, em seguida, de 130, 140, 150 pontos, e assim sucessivamente.

Cabe ao vencedor do leilão, chamado de *contratante*, virar as cartas da *viúva*, de modo que elas possam ser vistas pelos demais jogadores. Em seguida, o contratante deverá distribuir uma carta para cada um dos dois jogadores, podendo escolher entre as da *viúva* e as da sua mão.

Caso decida ficar com duas cartas da *viúva*, o contratante distribuirá a um dos jogadores a última carta da *viúva* e, para o outro, uma carta da sua mão. Se for mais conveniente para ele ficar com as três cartas da *viúva*, poderá distribuir aos adversários duas cartas da sua mão. O mais importante é que, ao final desta operação, cada jogador tenha em suas mãos 8 cartas cada um, para que o jogo, enfim, possa se iniciar. O contratante — e somente ele — comanda a primeira vaza e tem o direito de aumentar sua declaração inicial (em função das cartas recebidas na *viúva*) para qualquer cifra que desejar, desde que seja múltipla de 10.

Caso, durante o leilão, o primeiro e o segundo jogadores a declarar resolvam passar, o terceiro é obrigado a declarar. Esse tercei-

ro jogador — o *forçado* — deve fazer um lance mínimo de 100 pontos. Caso o forçado permaneça neste teto mínimo, ele tem o direito de pegar a viúva sem ser obrigado a mostrá-la para os outros jogadores. Ele só será obrigado a dar uma carta (aberta) a cada jogador, mas os seus adversários não saberão se as cartas que receberam pertencem à viúva ou às cartas que couberam ao forçado na distribuição.

Mas, se o forçado tiver boas cartas na mão e puder fazer um lance superior a 100 pontos, ele é obrigado a mostrar a viúva aos outros jogadores. Quando o forçado não tiver um casamento que possa determinar o naipe de trunfo, as vazas são jogadas sem trunfo. Contudo, é possível que, com as cartas da viúva, o forçado consiga fazer um ou mais casamentos, conseguindo assim determinar o naipe de trunfo. Mas se, após examinar a viúva, um contratante ou um forçado achar que não tem chances de realizar o seu contrato, pode desistir e anunciar simplesmente aos outros jogadores: “40 para cada”. Essa declaração significa o seguinte: 40 pontos negativos para o contratante ou forçado e 40 pontos positivos para cada um de seus adversários.

## Desenvolvimento do jogo

O jogo propriamente dito se inicia com o contratante jogando uma carta na mesa, inaugurando a primeira vaza. (Uma vaza é constituída das três cartas, uma de cada jogador, descartadas a cada rodada.) Os demais jogadores deverão descartar uma carta do mesmo naipe, mas, no caso de não possuí-lo, podem jogar um trunfo ou uma carta de qualquer outro naipe. A vaza é ganha pela carta mais alta do naipe que a comandou ou pelo trunfo mais alto. As cartas fora do naipe e do trunfo não valem nada. As cartas ganhas numa vaza são guardadas, fechadas, junto ao jogador e não podem mais ser utilizadas durante o jogo.

O vencedor de uma vaza inicia a seguinte e, enquanto um trunfo não é declarado, as vazas são jogadas sem trunfo — ou seja, são decididas apenas pelos valores das cartas. A grande peculiaridade do Tizichá é que, no decorrer da *mão*, novos trunfos podem ser declarados por qualquer jogador que comande uma vaza — ou seja, o jogador que tiver vencido a vaza anterior —, desde que ele possua um casamento, isto é, um Rei e uma Dama do mesmo naipe. Então, ao jogar a carta que vai comandar aquela vaza, o joga-

dor anuncia o novo naipe de trunfo ou o valor dos pontos que aquele trunfo marca. Por exemplo, se o trunfo for Copas, ele anuncia 100 pontos; se jogar em Ouros, anuncia 80 pontos, e assim por diante. Após ser estabelecido o novo trunfo, ele permanece válido até que qualquer um dos jogadores declare outro trunfo. Mas pode acontecer de um mesmo trunfo prevalecer ao longo das 8 vazas, pois se um jogador que assume o comando da vaza não possui nenhum casamento, o trunfo continua sendo o mesmo anteriormente marcado.

É possível, embora seja bastante raro, que os quatro naipes sejam trunfo numa mesma mão. Por exemplo: um jogador tem uma Dama e um Rei de Copas e anuncia 100 pontos. Em seguida, ele comanda a vaza, jogando uma Dama. Outro jogador toma-lhe a Dama com um Ás ou 10 de Copas e assume o comando da vaza seguinte. Se este jogador tiver um casamento de Ouros, anuncia 80 pontos. Supondo que ele jogue a Dama e esta seja tomada por um Ás ou 10 de Ouros de um jogador que possuía um casamento de Paus, novamente o trunfo poderá ser mudado. E assim por diante. É bom lembrar que um mesmo casamento não pode ser anunciado mais de uma vez.

## Contagem dos pontos

Com exceção do contratante, cada jogador soma os pontos das cartas recolhidas nas vazas aos prêmios marcados pela declaração de trunfos. Por exemplo: se durante uma mão um jogador fez uma declaração de 100 pontos e ganhou duas vazas contendo 1 Rei, 1 Ás, 1 Dez, 1 Valete e 2 Damas, ele marcará os 100 pontos relativos à sua declaração e mais 33 pontos relativos às cartas que recolheu nas vazas ganhas — ou seja, 133 pontos.

O contratante marca apenas o valor da sua declaração, qualquer que seja a contagem real de pontos. Se o seu total final de pontos for inferior à sua declaração, o contratante conta em negativo o valor de seu contrato. Por exemplo: se numa declaração, o contratante venceu o leilão propondo-se a atingir 140 pontos, e se a sua soma real de pontos (valor das cartas adicionado ao valor dos naipes de trunfo) foi de 160, o contratante marca apenas os 140 pontos que havia declarado. Por outro lado, se não atingiu a cota a que se propôs, marca em negativo o total de sua proposição — no caso, 140 pontos negativos.

Para os jogadores não-contratantes, existe ainda a possibilidade de arredondar a sua contagem final, com uma aproximação de até 5 pontos. Por exemplo: de 91 a 94, é permitida ao jogador a aproximação para 95. Se ele fizer 95, permanece com estes pontos; e, se fizer de 96 a 99 pontos, arredonda para 100.

O contratante — e somente ele — *não pode* fazer uso do arredondamento. Se a sua contagem final for de 129 pontos, ele não poderá arredondar para 130. Mesmo que a sua declaração tenha sido 130 e ele tenha feito 129 pontos, marcará 130 pontos negativos. A meta é atingir 1 001 pontos (ou seja, 501, se os jogadores decidiram jogar uma partida de menor duração). Mas, para os jogadores não-contratantes existe um “bloqueio” nos 995 pontos (ou 495 pontos), que é o seguinte: somente sendo o vencedor de um contrato é que o jogador pode ultrapassar o bloqueio de 995 pontos e tentar atingir os 1 001 pontos finais. Os pontos dos não-contratantes, mesmo ultrapassando essas marcas, não são computados.

### Estratégias básicas

A realização de uma mão de Tizichá costuma ser bastante simples, pois existem apenas 24 cartas em jogo e, além disso, é possível saber onde estão muitas delas. Cada jogador vê, no mínimo, dez cartas. Se é o contratante, o jogador vê dez cartas — suas sete originais mais as três da viúva. Se o jogador é adversário do contratante, ele pode ver até doze cartas — suas sete originais, as três da viúva e as duas cartas abertas dadas pelo contratante, desde que estas não sejam originárias da viúva. Além disso, o jogador pode obter algumas informações a partir do leilão. Por exemplo: se um jogador tiver 3 Damas e um dos adversários declara 140 pontos, ele sabe que aquele jogador deve ter o casamento da quarta Dama e planeja declará-lo como trunfo. Baseado nestas informações, o jogador pode planejar ainda mais o seu próprio jogo.

A descoberta da localização das cartas permite a realização de *blefes* durante o jogo, mas devem ser evitadas ações desesperadas, tal como a de fazer uma declaração sem fundamento apenas para tentar conter o avanço de um jogador em boa situação.

Se um jogador não pode declarar um naipe de trunfo, e a mão for jogada sem trunfo, ele não conseguirá atingir uma contagem superior a 120 pontos, ainda que possua car-

tas suficientemente fortes para vencer as 8 vazas. Mesmo assim, o jogador não pode declarar mais que 120 pontos, a não ser que tenha 4 Reis na mão e esteja seguro de conseguir pelo menos uma Dama na viúva. Somente obtendo uma Dama na viúva é que o jogador poderá conseguir uma declaração mais alta.

Ao partir para uma rodada sem trunfo, o jogador que é o primeiro a falar deve declarar exatamente 120 pontos, na esperança de expulsar os outros jogadores da rodada ou, então, de forçá-los a fazer declarações excessivamente altas. No entanto, se um dos jogadores fizer uma declaração de 140 pontos, não há nada que o primeiro jogador possa fazer.

A estratégia dos lances, por outro lado, exige que o contratante declare o mínimo necessário para cumprir sua declaração ou, então, force uma declaração exagerada por parte de seus adversários. Isto se deve à regra que permite ao jogador aumentar sua declaração para qualquer outra mais alta, depois de ter visto a viúva, ou comandar uma vaza.

Para um jogador poder fazer uma declaração, não basta simplesmente que ele possua um casamento — é preciso que ele tenha condições de ganhar uma vaza para, dessa forma, poder declarar. No caso do contratante, se ele tiver apenas as duas cartas de um casamento de um determinado naipe, ele deverá saber que dificilmente conseguirá manter o comando do jogo, pois tanto a Dama quanto o Rei podem ser ganhos pelo adversário que jogar o Ás ou o Dez do mesmo naipe. Sua declaração, portanto, deve se adequar às suas reais possibilidades de ganhar vazas.

Outra situação perigosa acontece quando o jogador mantém, por exemplo, o Rei, a Dama e o Valete de Ouros, imaginando fazer uma declaração em Ouros durante a mão. Supondo que um dos jogadores comande a vaza com o Ás de Ouros, o outro jogador joga o Dez e o jogador em questão joga o Valete. Supondo ainda que o vencedor comande a vaza seguinte com o 9 de Ouros e o jogador em questão jogue o Rei, ele perde a oportunidade de fazer os 80 pontos do casamento de Ouros, porque não poderá mais declarar trunfos apenas com a Dama, uma vez que lhe faltará o Rei para o casamento.

No Tizichá, a melhor mão é Ás, 10, Rei e Dama — de Copas e Ouros. Com estas cartas, o jogador marcará 300 pontos assim 173

distribuídos: — trunfos em Copas . . . . 100 pontos; trunfos em Ouros . . . . 80 pontos; cartas das vazas vencidas . . . . 120 pontos. Seus adversários não farão nenhum ponto, desde que este jogador comande uma carta de Copas ou de Ouros.

Um jogador poderá marcar ainda 330 pontos (trunfos: 100 + 80 + 60; cartas: 90),

se tiver Ás, Rei e Dama de Copas e Ouros, além de um casamento de Paus.

Entretanto, ele conseguirá isso somente se cada 10 vermelho (de Ouros e de Copas) estiver avulso na mão de um ou dos dois adversários, e se o jogador em questão comandar a vaza, pois esses 10 cairão fatalmente sob os seus Ases.

## ZETEMA

**P**or que alguns jogos permanecem e outros não? Esta é uma pergunta difícil de responder com precisão. Sabe-se apenas que alguns jogos têm seu período áureo numa certa época e, depois, caem pouco a pouco no esquecimento, enquanto outros mantêm-se vivos ao longo dos séculos.

Na segunda metade do século XIX foram introduzidos na Europa e nos Estados Unidos inúmeros tipos de jogos com uma grande variedade de atrativos, como *Noblesse oblige*, *Femme sole*, *Bezique*, *Norseman*, *Pinoacle*, *Tens*, *Veto* e *Zetema*. Desses, porém, poucos foram os que tiveram uma aceitação duradoura: o *Bezique* tornou-se bastante popular na Europa por um certo período; o *Pinoacle* é ainda hoje um dos jogos de cartas favoritos dos norte-americanos; e o *Zetema*, que foi lançado como rival do *Bezique*, pela empresa Joseph Hunt & Sons, tinha tudo para ser um sucesso duradouro. Em seu livro *Cards and Card Tricks*, publicado em 1876, H. E. Heather observava: "O *Zetema* é considerado pela maioria dos jogadores, e com razão, muito superior ao *Bezique*. Este jogo, contudo, não parece ter tido da parte do público a aceitação que mereceria por suas qualidades". E foi realmente o que aconteceu, pois o *Zetema* também caiu no esquecimento por muito tempo.

### Preliminares do jogo

O principal requisito para jogar bem o *Zetema* é o bom senso. O objetivo do jogo é fazer, o mais rapidamente possível, o maior número de pontos, que são obtidos quando se consegue fazer determinadas combinações de cartas.

Do *Zetema* podem participar 2, 3, 4 ou 6 pessoas, e para jogá-lo usa-se um baralho de 65 cartas, que é obtido acrescentando-se um naipe inteiro de um segundo baralho a

um baralho comum de 52 cartas. Não importa qual seja esse naipe: o importante é que todos os jogadores sejam informados de que naipe se trata e, também, que as cartas desse segundo baralho tenham as costas iguais às do primeiro.

Se forem 2 ou 3 jogadores, não há possibilidade de se formar parcerias; mas quando jogam 4 ou 6 pessoas, escolhem-se duas parcerias (2 a 2 ou 3 a 3), o que pode ser feito, por exemplo, sorteando-se duas ou três cartas maiores contra as duas ou três menores. Os jogadores devem ocupar lugares na mesa de modo que os parceiros se sentem alternadamente.

O carteador é escolhido pelo sistema do sorteio da *menor* carta (e quem tirar um Ás deve tirar nova carta). O jogo desenvolve-se no sentido horário — ou seja, do carteador para o jogador à sua esquerda. O carteador embaralha as cartas e dá o baralho ao jogador à sua direita para que o corte, antes de distribuir as cartas. Quando o número de jogadores for 2, 3 ou 4, cada um receberá 6 cartas na distribuição, dadas uma a uma e fechadas. Se o número de jogadores for 6, cada um receberá 5 cartas. Após a distribuição das cartas, o restante do baralho é colocado no centro da mesa, formando o *monte de compra*.

### As combinações

São as seguintes as combinações que valem pontos no *Zetema*:

— **Quina**: é um conjunto de cinco cartas de mesmo valor na mão de um jogador em um determinado momento do jogo. Por exemplo: 5 Reis, 5 Damas, 5 Valetes etc.

— **Flush**: é um conjunto de seis cartas do mesmo naipe na mão de um jogador em um determinado momento do jogo. Quando forem 6 jogadores, o *Flush* fica reduzido a um



conjunto de 5 cartas do mesmo naipe. As cartas do naipe duplicado (o naipe que é acrescentado ao baralho para formar 65 cartas) não podem ser usadas para um *Flush*, por serem 2 vezes mais numerosas que as dos demais naipes.

— **Seqüência:** é um conjunto de seis cartas dispostas em ordem numérica na mão de um jogador em um determinado momento do jogo. Quando são 6 jogadores, uma seqüência compõe-se de 5 cartas ordenadas, segundo os seus valores. Nas seqüências, o Ás pode ocupar duas posições: como valor máximo, colocado após o Rei e finalizando uma seqüência do tipo: 9, 10, J, Q, K e Ás; ou então, como valor mínimo, iniciando uma seqüência do tipo: Ás, 2, 3, 4, 5 e 6. Só não é permitido fazer seqüências do tipo Q, K, Ás, 2, 3 e 4 — ou seja, o Ás não pode ser carta intermediária. A seqüência não precisa ser do mesmo naipe. Quando for, valerá como seqüência e como *Flush*.

— **Casamento:** é um par formado por um Rei e uma Dama do mesmo naipe. O Casamento pode ser formado tanto na mão, como acrescentando-se uma carta da mão e outra carta já descartada na mesa. Quando o Casamento é feito na mão, ele é declarado descartando-se as duas cartas de uma vez só. Quando é formado na mesa, acrescenta-se uma carta da mão à carta já descartada, desde que as duas formem o par Rei e Dama do mesmo naipe.

— **Casamento Imperial:** é o *segundo* Casamento do naipe duplicado — ou seja, o primeiro Casamento feito com cartas desse naipe não é considerado Casamento Imperial, independentemente de quem o faça.

— **Vaza:** são 5 cartas do mesmo valor jogadas na mesa. O jogador que acrescentar a quinta carta ganha os pontos correspondentes à realização dessa combinação. (Observe que, no Zetema, o termo *vaza* tem um significado diferente do que tem normalmente nos jogos de cartas.)

## Os valores das combinações

A contagem dos pontos referentes às combinações é feita individualmente pelo jogador, após finalizar sua jogada, de acordo com os valores que damos a seguir:

Quinas	Pontos
— de Reis ou Damas .....	130
— de Valetes .....	120
— de Ases ou Cincos .....	110
— de outras cartas .....	100

Casamentos	Pontos
— um Casamento .....	10
— Casamento Imperial .....	20
— dois Casamentos de uma vez ..	30
— dois Casamentos de uma vez, sendo um Imperial .....	40
— dois Casamentos do naipe duplicado, de uma vez .....	50
— três Casamentos de uma vez ..	60
— três Casamentos de uma vez, sendo um Imperial .....	70
— três Casamentos de uma vez, sendo dois de naipe duplicado ..	80
— quatro Casamentos de uma vez ..	100
— quatro Casamentos de uma vez, sendo um Imperial .....	110
— quatro Casamentos de uma vez, sendo dois do naipe duplicado ..	120
— cinco Casamentos de uma vez ..	150
Flushes e Seqüências	Pontos
— Flush .....	30
— Seqüência .....	20
— Flush e Seqüência .....	50
Vazas	Pontos
— de Reis ou Damas .....	50
— de Valetes .....	20
— de Ases e Cincos .....	15
— de quaisquer outras cartas ...	5

## Desenvolvimento do jogo

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador. Ele e cada um dos outros jogadores, na sua vez, e seguindo o sentido horário, poderão fazer uma das seguintes jogadas:

1. **Colocar uma carta aberta no centro da mesa** — As cartas do mesmo valor devem ser colocadas uma sobre a outra, formando montes em escadinha, de modo que o número de cartas num monte seja visível. Se um jogador colocar a quinta carta do mesmo valor num monte e, portanto, completar uma *Vaza*, marca imediatamente os pontos correspondentes a essa combinação. Completada a *Vaza*, o monte de cartas correspondentes é virado de cabeça para baixo e posto de lado, fora de jogo. Após jogar, cada jogador deve retirar uma carta de cima do *monte de compra*, de modo que fique novamente com o número de cartas inicial (5 ou 6, conforme o número de jogadores).

2. **Declarar um flush ou seqüência ou a combinação de ambos** — Neste caso, o jogador mostra a sua combinação (ou combinações) aos outros jogadores e marca os pontos a ela(s) correspondente(s). Após exibir o seu *Flush* e/ou *Seqüência*, o jogador re-

tém as cartas na mão, exceto uma que deve ser colocada no centro da mesa, segundo sua escolha. Se for o caso, este mesmo jogador poderá marcar também os pontos correspondentes a uma Vaza, se a carta escolhida por ele for a quinta carta de mesmo valor, acrescentada ao monte das cartas descartadas pelos outros jogadores. Dessa forma, é possível, numa mesma jogada, marcar pontos duas vezes. Após fazer seu descarte, o jogador deve retirar uma carta do *monte de compra* para completar o número de cartas de sua mão. Se esta nova carta completar outra combinação, ele só poderá declará-la na sua próxima jogada.

3. *Declarar um ou mais Casamentos* — Para cada Casamento o jogador tem duas possibilidades: “casar” duas cartas de sua mão ou “casar” uma carta da mão com outra da mesa. Por exemplo: supondo que o naipe duplicado é Copas e que, na mesa, estejam dispostas as seguintes cartas: um Rei de Copas, um Rei de Paus e uma Dama de Ouros. Se o jogador tiver em sua mão um Rei de Copas, um Rei de Ouros e duas Damas de Copas, estas quatro cartas mais as cartas da mesa lhe darão a possibilidade de fazer três Casamentos: dois Casamentos em Copas e um Casamento em Ouros. Segundo os valores atribuídos aos Casamentos, esse jogador marcará 80 pontos. Depois, todas as cartas usadas nos Casamentos são colocadas fora de jogo (sempre viradas para baixo) e o jogador retira do *monte de compra* o número necessário de cartas para que volte a ter o número normal de cartas na mão.

4. *Declarar uma Quina* — O jogador mostra para os outros as suas cinco cartas de mesmo valor e, após marcar os pontos dessa combinação, retira as cartas do jogo. Em seguida, completa a sua mão pegando outras cinco cartas do *monte de compra*.

## Final do jogo

O jogo prossegue até que se esgotem todas as cartas. Quando terminam as cartas do *monte de compra*, o jogo prossegue com as cartas das mãos dos jogadores.

Se um jogador realizar alguma combinação (*Casamento* ou *Quina*) depois que o *monte de compra* se esgotar e, portanto, ficar sem cartas na mão, ele “passa” na sua vez de jogar. Enquanto isso, os outros jogadores continuarão descartando as suas últimas cartas e fazendo as suas últimas combinações. No final do jogo, todas as cartas deverão ter sido usadas, seja numa Vaza, numa Quina ou num Casamento.

## Regra especial

Quando jogam apenas duas pessoas e um jogador completa uma Vaza durante o descarte das últimas cartas, depois que o *monte de compra* já se esgotou, ele deve continuar jogando, descartando outra carta.

## A vitória

Quando jogam dois ou três jogadores, a partida é fixada em 300 pontos. Quando jogam 4 ou 6, a contagem final é de 200 pontos. Quando se joga em parceria, os pontos dos parceiros são marcados juntos.

Em geral, é necessário mais de uma *mão* para se atingir o total de pontos previstos para o final da partida. Mas, assim que um jogador ou uma parceria atingem a contagem final, o jogo termina imediatamente, ainda que isso ocorra durante a disputa de uma *mão*. Mesmo que exista a possibilidade de um jogador (ou outra parceria) ultrapassar naquela *mão* o número de pontos de seu adversário, a partida se encerra de qualquer maneira. A vitória pertence ao jogador ou à parceria que primeiro conseguir atingir a contagem final de pontos.

# BURACO

Conhecido também como *Biriba*, o *Buraco* é um dos jogos de cartas mais difundidos no Brasil. Dele participam geralmente quatro jogadores, que se reúnem em duas duplas de parceiros. Quando são apenas 3 participantes, cada um deles joga individualmente; quando são 6 os jogadores, o Buraco pode ser disputado também com duas parcerias de três jogadores cada uma; e, finalmente, o Buraco pode ser jogado individualmente por apenas 2 jogadores, embora seja menos interessante.

O material necessário para se jogar Buraco consta de 2 baralhos comuns de 53 cartas (isto é, as 52 cartas que formam os quatro naipes e mais um curinga em cada baralho), além de lápis e papel para anotação dos pontos.

## Objetivo e preliminares do jogo

O objetivo principal nesse jogo é fazer pontos formando determinados grupos de cartas, constituídos de no mínimo 3 cartas. Esses grupos são de dois tipos: as *seqüências* (por exemplo 4, 5, 6, 7 etc) do mesmo naipe e as *trincas* (cartas do mesmo valor, não importa de que naipes, como, por exemplo, 3 de Copas, 3 de Ouros e 3 de Espadas). O nome *trinca* vem do grupo básico de três cartas, mas o jogador pode — e deve — estender a trinca, acrescentando-lhe quantas cartas puder.

Como exemplo, comentaremos a seguir a forma mais comum do Buraco, que é para 4 jogadores: inicialmente, para que sejam formadas as parcerias, cada jogador sorteia uma carta do baralho; os dois que tirarem as cartas mais altas jogam contra os dois que tirarem as cartas mais baixas. No Buraco, o valor das cartas é o seguinte, em ordem decrescente: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez,



Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três e Dois. Os parceiros sentam-se um diante do outro. O jogador que tirar a carta *mais* alta será o primeiro carteador, e tem o direito de escolher onde quer sentar. Ele embaralha as cartas (os dois baralhos são embaralhados juntos), oferece-as ao jogador à sua direita para o “corte” e inicia, então, a distribuição.

O carteador distribui onze cartas fechadas para cada um dos participantes do jogo — uma a uma, duas a duas ou alternando uma e duas. A distribuição, assim como o jogo, obedece ao sentido horário, isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda. Enquanto o carteador distribui as cartas, o jogador à sua direita pega uma parte do baralho e separa 22 cartas, divididas em dois montes de 11 cartas, que são conservados à parte, com a face voltada para baixo, para entrarem em jogo posteriormente. Esses são os chamados *mortos*. O restante do baralho é colocado no centro da mesa, com as cartas viradas para baixo, para servir como monte de compras. Os jogadores só devem examinar e arrumar as cartas que receberam após o término da distribuição.

### Desenvolvimento do jogo

O jogo se inicia pelo jogador à esquerda do carteador, que compra uma carta do baralho. Como primeiro a jogar, ele goza de um privilégio sobre os demais: caso não lhe agrade a primeira carta comprada, ele poderá descartá-la na mesa, aberta, e comprar uma segunda carta. Em seguida, se ele quiser, “baixa” algum jogo — isto é, coloca sobre a mesa as trincas ou seqüências que tiver formado na mão. Depois de feito o seu jogo, ele descarta uma carta, dando início ao *bagaço* — ou seja, ao monte de cartas formado pelas cartas descartadas pelos jogadores, após cada jogada, as quais deverão ficar abertas no centro da mesa.

O segundo jogador pode comprar *uma* carta do baralho ou do bagaço, como preferir. Mas quando um jogador compra do bagaço, ele é obrigado a recolher todas as cartas que o formarem. Em seguida, o segundo jogador baixa o jogo que quiser e descarta uma carta, passando a vez ao próximo jogador à sua esquerda. O jogo prossegue sempre dessa forma.

Os jogos baixados na mesa vão sendo feitos em conjunto pelos parceiros, mas ficam apenas colocados diante de um deles. Assim, se um jogador coloca uma trinca sobre a me-

sa, seu parceiro — quando for sua vez de jogar — pode acrescentar a ela as cartas do mesmo valor que tiver na mão. O mesmo procedimento é observado em relação às seqüências. A fim de facilitar a identificação dos jogos na mesa, as seqüências devem ser sempre dispostas no sentido horizontal e as trincas, no sentido vertical. Uma seqüência de 7 cartas do mesmo naipe, *sem* curinga, forma uma *Canastra Real*; e uma seqüência de 7 cartas do mesmo naipe, *com* curinga, forma uma *Canastra Simples*, também chamada de *suja*. Uma trinca que cresça até ter 7 cartas, *sem* nenhum curinga, também forma uma *Canastra Real*. Se, porém, para se completar as 7 cartas, for colocado um curinga, a Canastra passa a ser Simples. Uma Canastra pode ter mais de 7 cartas, mas *não pode* ter 2 curingas, senão ela perde seu valor de Canastra.

Todas as cartas de valor 2 também funcionam como curingas. Por exemplo: numa seqüência de Paus: 10, Valete, 2 (de qualquer naipe), e Rei, o 2 está funcionando como curinga, substituindo, no caso, a Dama de Paus. Contudo, na seqüência Ás, 2, 3, 4 e 5, se o 2 for do mesmo naipe das demais cartas, ele conserva o seu valor nominal, não funcionando como curinga. A esta seqüência, portanto, pode ser acrescentado um curinga. Se a seqüência for, por exemplo, de Copas, ela poderá ser aumentada da seguinte forma: Ás, 2, 3, 4, 5, curinga (ou 2 de qualquer naipe) e 7.

Uma seqüência pode começar com uma carta de qualquer valor: Ás, 2, 3, 4; ou 8, 9, 10; ou 10, Valete, Dama, Rei, Ás. Neste último caso, quando a seqüência atinge o Ás, ela termina obrigatoriamente nele.

O curinga que fizer parte de uma seqüência tem a possibilidade de ser movimentado à vontade tanto pelo jogador como pelo seu parceiro, mas sempre dentro da mesma seqüência, desde que se coloque em seu lugar a carta que ele estava substituindo. Por exemplo: se na mesa está a seqüência 8, curinga, 10, Valete, tanto o jogador como seu parceiro podem alterá-la se eles colocarem na seqüência o 9. Nesse caso, se tiverem o 6 da seqüência, podem deslocar o curinga para a posição do 7 e acrescentar o 6 à seqüência, que passaria então a ser a seguinte: 6, curinga, 8, 9, 10 e Valete. Se forem acrescentados um 5 ou uma Dama a esta seqüência, estará formada uma *Canastra Simples* (ou *suja*).

Um curinga de valor 2, ao ser movimenta-

do em uma Canastra Simples, pode transformá-la em uma Canastra Real, se for do mesmo naipe, como, por exemplo, na seguinte seqüência de Ouros: 4, 5, 2, 7. Se for acrescentado a ela o 6 deslocando-se o 2 para uma das extremidades e, posteriormente, forem colocados o 9 e o 10, estará formada uma Canastra Simples. Mas, se forem colocados o 6 e o 3, deslocando-se o curinga para o início da seqüência, acrescentando-se posteriormente o Ás ou o 8, estará formada uma Canastra Real.

Mas, para que a Canastra seja considerada como Real, essa mudança só pode ser feita até a Canastra ser completada. Se ela for feita com curinga, novas cartas poderão ser acrescentadas, mas ela não poderá mais se transformar de Canastra "suja" em Canastra Real.

Quando um dos participantes tiver somente uma carta em sua mão e estiver, portanto, prestes a "bater" — isto é, ficar completamente sem cartas na mão —, ele pode descartá-la no bagaço. Contudo, se essa carta for um curinga, o jogador deve então colocá-lo em qualquer jogo seu que estiver sobre a mesa — menos em uma Canastra, pois se for uma Canastra Real já feita ela perderá seu valor de Real para se tornar "suja"; e, se for uma Canastra Simples, já com curinga, ela perderá seu valor de Canastra ao receber mais um curinga.

### A "batida" e o "morto"

Quando um dos jogadores consegue se desfazer de todas as suas cartas, diz-se que ele *bateu*. Este participante, então, tem o direito de ficar com um dos dois maços de cartas previamente separados — ou seja, ele pega o *morto*.

Existem dois tipos de batida para pegar o *morto*:

— *Batida direta*: quando o jogador coloca suas últimas cartas na mesa — arriando novos jogos ou colocando cartas nos jogos já arriados — sem descarte. Nesse caso, ele pega o *morto* e tem direito a continuar jogando normalmente, até fazer todas as jogadas permitidas com as 11 cartas novas que recebeu. Quando se esgotam suas possibilidades, o jogador descarta uma carta na mesa e passa a vez de jogar ao jogador seguinte.

Atenção: Ao pegar o *morto*, o jogador não compra nenhuma carta do baralho, como faz normalmente antes de jogar.

— *Batida com descarte*: quando o jogador coloca suas últimas cartas na mesa, co-

mo no caso anterior, mas descarta uma delas. Nesse caso, ele pega o *morto*, mas perde o direito de continuar jogando, devendo esperar que chegue novamente sua vez, para poder usar as 11 cartas do *morto*.

A partir do momento em que uma das parcerias pega o *morto*, o jogo se acelera em busca da batida definitiva. A parceria que ainda não comprou o seu *morto* deve apressar-se para fazê-lo, de modo a evitar que os adversários realizem a batida final antes deles pegarem o *morto*.

Para que haja a batida definitiva, é obrigatório que a parceria à qual pertence o jogador que vai bater já tenha comprado o *morto* e tenha uma Canastra — "suja" ou Real — feita.

O jogador pode comprar do bagaço para bater, mas ele não pode trocar a única carta que tem na mão por uma única carta que forma o bagaço — ou seja, se o jogador tiver apenas uma carta e houver também apenas uma carta no bagaço, ele não pode trocar sua carta pela carta do bagaço, mesmo que esta lhe sirva. Esta regra também é válida na batida para a compra do *morto*.

Se, por acaso, terminarem as cartas do baralho — isto é, do monte de compras —, sem que ninguém tenha ainda conseguido bater, a partida é encerrada com o último descarte. Nesse caso, considera-se como último descarte quando um jogador deixar de comprar o descarte do jogador anterior. Enquanto o jogo puder se desenrolar apenas com os descartes — isto é, comprando somente do bagaço —, ele prossegue. Quando se esgotarem todas as possibilidades de se continuar jogando dessa maneira, procede-se à contagem dos pontos.

### A contagem dos pontos

Para a contagem dos pontos, são os seguintes os valores das cartas e dos prêmios:

#### Valor das Cartas

Curinga (cada) .....	20 pontos
Ás (cada) .....	15 pontos
Rei, Dama, Valete (cada) ....	10 pontos
10, 9, 8 (cada) .....	10 pontos
7, 6, 5, 4, 3 (cada) .....	5 pontos
2 (cada) .....	10 pontos

Atenção: Qualquer 2 vale 10 pontos mesmo quando usado como curinga.

#### Valor dos Prêmios

Batida final .....	100 pontos
Canastra Real .....	200 pontos
Canastra Suja .....	100 pontos
Canastra de 2 .....	1 000 pontos

Um jogador de cada parceria faz a contagem dos pontos realizados pela dupla, podendo ser observado pelo adversário que não faz a contagem. São considerados pontos positivos todos os pontos relativos aos jogos baixados na mesa, tanto para uma como para a outra parceira. As cartas que ficarem na mão dos jogadores depois da batida final valem pontos negativos — inclusive as cartas do parceiro do jogador que “bateu” — e devem ser descontadas do total de pontos positivos.

Se uma das parcerias não chegar a pegar o *morto*, além dos pontos correspondentes às cartas que ficarem nas mãos dos jogadores, são descontados mais 100 pontos pelo *morto* não comprado. Se um jogador comprar o *morto* mas não chegar a *utilizá-lo* (porque um dos adversários ou seu próprio parceiro bateu antes dele ter tempo de usá-lo), ele também perde os 100 pontos pela não utilização do *morto*.

Para a contagem final dos pontos, procede-se da seguinte forma: contam-se os pontos positivos, aos quais são acrescentados os prêmios pela batida ou pelas Canastras feitas, obtendo-se o total de pontos positivos. Em seguida, são contados os pontos negativos, que devem ser descontados dos pontos positivos.

O resultado final (que pode ser positivo ou negativo) é anotado em um papel.

Muitas vezes o resultado final é negativo, e deve ser deduzido dos pontos já obtidos pela parceria. Quando uma parceria permanece com os resultados negativos diz-se que ela fica no *Buraco*. Como pode ser observado no

exemplo, a parceria A ficou no *Buraco* e a parceria B venceu a partida ao fazer mais de 2 000 pontos.

Uma parceria vence a partida quando atinge um limite de pontos previamente combinado pelos jogadores, que é geralmente de 2 000 pontos.

A seguir, damos um exemplo de como deve ser feita a anotação dos pontos.

Parceria A	Parceria B
120	110
+	+
<u>250</u>	<u>530</u>
370	640
-	+
<u>20</u>	<u>900</u>
350	1 540
-	+
<u>360</u>	<u>700</u>
10	2 240

### Buraco com 3 e 6 jogadores

Quando são 3 os jogadores, o *Buraco* é jogado individualmente por cada um deles, com 3 *mortos*. Nesse caso não é obrigatória a realização de uma Canastra para a batida final.

Mas o *Buraco* de 3 também pode ser jogado com apenas 2 *mortos*. Nesse caso, o primeiro jogador que bate e compra o *morto*, passa a jogar contra os outros dois, que formam uma parceria contra ele. No final da *mão* os pontos conseguidos pela parceria são divididos igualmente entre os dois jogadores que a formam. Nessa modalidade, a Canastra é obrigatória para a batida final.

Quando são 6 jogadores, o *Buraco* é jogado com dois *mortos*, um para cada parceria de 3 jogadores, sendo obrigatório fazer uma Canastra para a batida final.

## CANASTRA

Da mesma forma que o *Buraco*, este jogo pertence à “família Rummy”. Muitos estudiosos consideram a *Canastra* como originária do Uruguai, mas foi na Argentina que o jogo se desenvolveu e fixou suas regras. Em 1949 chegou aos Estados Unidos, onde se transformou no jogo de cartas da moda, no período de 1951 a 1953, a ponto de destronar temporariamente o *Bridge*. A partir de 1953, sua popularidade diminuiu, embora continue a ter milhões de adeptos em todo o mundo, inclusive no Brasil.

### Regras

A Canastra padrão é para 4 jogadores, reunidos em duas duplas de parcerias. Para jogá-la usam-se dois baralhos comuns de 52 cartas, mais 4 curingas, e também papel e lápis para anotar os pontos marcados pelos jogadores.

O objetivo do jogo é atingir, em primeiro lugar, a contagem de 5 000 pontos, obtidos a partir de certas combinações de cartas — chamadas de *jogos* — que são formadas e baixadas na mesa pelos jogadores.

Cada combinação — ou jogo — que o jogador baixa na mesa deve ter, no mínimo, três cartas do mesmo valor (por exemplo, 3 Damas), não importando o naipe a que pertençam. A combinação também pode se compor de cartas do mesmo valor combinadas com um ou mais curingas. Entretanto, qualquer que seja o número de cartas que compõem o jogo, ele deve ter, no mínimo, duas cartas do mesmo valor e, no máximo, três curingas. Ao contrário do que acontece no Buraco, na Canastra não é permitido formar seqüências (por exemplo, 5, 6, 7 e 8 do mesmo naipe).

Na Canastra existem 12 cartas, denominadas *livres*, que são os 4 curingas e as cartas de valor 2, que também funcionam como curingas, podendo substituir qualquer carta de que o jogador necessitar. Também as cartas de valor 3 gozam de uma situação especial, como veremos mais adiante. As 88 cartas restantes são chamadas de *comuns* ou *naturais*.

As parcerias são sorteadas. Cada jogador tira uma carta do baralho, e os que sortearem as duas cartas mais altas jogam contra os outros dois que sortearam as cartas mais baixas. O valor das cartas, em ordem decrescente, é o seguinte: Ás, Rei, Dama, Valete, Dez etc., até o Dois.

As cartas são embaralhadas e distribuídas pelo carteador, que será o jogador que tiver sorteado a carta *mais baixa*. O jogador à direita do carteador efetua o “corte”. A distribuição começa pelo jogador à esquerda do carteador, e desenvolve-se no sentido horário. São distribuídas 11 cartas a cada jogador, de uma em uma ou de duas em duas, e sempre fechadas — isto é, com a face voltada para baixo.

As cartas restantes, que sobram após a distribuição, devem ser colocadas fechadas no centro da mesa, para formar o *monte de compras*. Ao terminar a distribuição, o carteador vira a primeira carta do monte de compras e a coloca ao lado desse monte, dando início assim à *pilha de descarte* ou *bagaço*. No caso dessa primeira carta ser um curinga, um 2 qualquer ou um 3 vermelho, ela fica na mesa como bagaço e uma nova carta é virada sobre ela. Caso a situação se repita da segunda vez, uma nova carta deve ser virada até que a carta superior do bagaço não pertença a nenhum dos três tipos mencionados.

Ao final de cada *mão*, o carteador é substituído pelo jogador à sua esquerda.

## Desenvolvimento do jogo

O jogo se inicia pelo jogador à esquerda do carteador. Na Canastra, existem apenas dois tipos possíveis de jogada:

1.º) O jogador compra a carta superior do monte de compras. A seguir, se tiver condições e se quiser, ele baixa um ou mais jogos sobre a mesa. Por exemplo: três Noves. Quando ele ou seu parceiro já tiverem baixado algum jogo, a ele poderão ser acrescentadas mais cartas do mesmo valor, ou então um curinga, sendo 3 o número máximo de curingas que podem ser colocados em um jogo. Em seguida, o jogador descarta uma carta aberta na mesa, sobre o bagaço, e passa a vez para o jogador seguinte. É importante observar que, na Canastra, o bagaço deve permanecer arrumado em uma pilha, ficando visível apenas a carta superior. Os participantes do jogo não podem verificar as demais cartas que ele contém para decidir se o compram ou não.

2.º) O jogador compra todo o bagaço, mas somente quando a carta superior lhe oferecer possibilidades imediatas de jogo. Assim mesmo, há algumas normas que devem ser obedecidas, que são as seguintes:

a) se o jogador ou seu parceiro não tiverem ainda baixado nenhum jogo, o bagaço só pode ser comprado se a carta superior combinar, no mínimo, com duas cartas naturais da mão do jogador. E o jogo formado deve ser imediatamente baixado na mesa;

b) se o jogador ou seu parceiro já tiverem baixado algum jogo na mesa, a carta superior do bagaço não precisa ser combinada com duas cartas naturais, mas apenas com uma. O jogo pode ser formado pelo jogador, acrescentando-se um curinga às duas cartas. Também nesse caso o jogo deve ser imediatamente baixado na mesa. O jogador, mesmo com jogo baixado na mesa, pode também pegar uma carta do bagaço para combiná-la com duas ou mais cartas naturais;

c) quando a carta superior do bagaço puder ser colocada em um jogo já baixado na mesa pela sua dupla, o jogador poderá comprá-la e colocá-la de imediato;

d) a carta superior do bagaço nunca pode ser comprada para combinar com dois curingas.

Em qualquer das hipóteses que acabamos de comentar, sempre que o jogador optar por comprar o bagaço, seu procedimento deve ser o seguinte:

1) Fazer e baixar o jogo com a carta superior do bagaço.

2) Em seguida, ele deve recolher todas as cartas que formam o bagaço, juntá-las às cartas de sua mão, efetuar todas as combinações possíveis e, se quiser, baixá-las na mesa. As cartas com as quais não conseguir realizar nenhum jogo permanecerão em seu poder.

**Atenção:** Não é obrigatório que o jogador forme um jogo para poder comprar a carta superior do bagaço, desde que ela possa ser colocada em um jogo já baixado na mesa por sua dupla.

3) Finalmente, o jogador deve descartar uma carta e passar a vez para o jogador seguinte.

**Atenção:** Os jogos de uma parceria devem ser abaixados em frente a um dos jogadores da dupla.

Existem ainda algumas regras que devem ser observadas pelos jogadores no decorrer do jogo, que são as seguintes:

1) Os 3 de Copas e de Ouros não podem ser usados para formar jogos. Se um jogador receber um ou mais 3 vermelhos na distribuição inicial, deverá baixá-los na mesa na sua vez de jogar, colocando-os à sua frente, com a face voltada para cima. Em seguida, o jogador compra uma nova carta do baralho para substituir cada 3 vermelho que tiver recebido na distribuição. Se, durante o jogo, o jogador comprar outro 3 vermelho, deverá proceder do mesmo modo. Essa regra é válida para qualquer jogador em qualquer rodada.

2) Os 3 vermelhos nunca devem ser descartados e colocados no bagaço, a não ser quando, no início do jogo, o carteador virar uma carta do monte de compras para formar a pilha de descarte (bagaço). Neste caso, se esse 3 vermelho for comprado do bagaço por algum jogador, ele deverá baixá-lo na mesa imediatamente, mas sem comprar uma nova carta do baralho para substituí-lo.

3) Cada 3 vermelho vale 100 pontos positivos. Mas, se o jogo terminar e a parceria que os possui não tiver baixado nenhum jogo na mesa, cada 3 vermelho valerá 100 pontos negativos. E, se essa parceria tiver os quatro 3 vermelhos, perderá 800 pontos. Por outro lado, quando uma parceria consegue obter os quatro 3 vermelhos e tiver baixado pelo menos um jogo na mesa, cada 3 vermelho passa a valer 200 pontos positivos, no total de 800 pontos.

4) Os 3 pretos (de Espadas e Paus) servem principalmente para “congelar” o bagaço, ou seja: quando um 3 preto é colocado por um

jogador na pilha de descarte, ele impede que o jogador seguinte use o bagaço. Os 3 pretos também não podem ser usados para formar jogos, a não ser para “bater” — isto é, terminar o jogo. Mesmo assim, eles não podem ser combinados com curingas. Portanto, o jogador precisa ter, no mínimo, 3 dessas cartas para “bater”.

## O bagaço congelado

O bagaço fica “congelado” — isto é, não pode ser comprado pelo jogador — nas seguintes situações:

a) quando a carta superior do bagaço for um 3 preto (de Paus ou de Espadas). Nesse caso, o bagaço “descongela” quando o próximo jogador comprar uma carta do baralho e descartar uma nova carta sobre o 3 preto, desde que essa nova carta não seja outro 3 preto, nem curinga ou nem um 2 de qualquer naipe;

b) quando a carta superior do bagaço for um curinga ou um 2 de qualquer naipe, e o jogador não tiver condições de combiná-lo com duas cartas naturais da sua mão. O “descongelamento” do bagaço é feito com o descarte do próximo jogador (desde que não seja novamente um 3 preto, um curinga ou um outro 2).

## Contagem mínima

Na Canastra há uma contagem mínima a ser observada pelos jogadores para que eles possam baixar seus jogos na mesa. Para baixar o(s) primeiro(s) jogo(s), o jogador deve ter nesse(s) jogo(s) cartas que tenham um valor mínimo de 50 pontos, como veremos mais adiante.

Depois que um dos jogadores da parceria baixar o primeiro jogo, tanto ele como seu parceiro poderão baixar jogos de qualquer valor ou, então, apenas acrescentar cartas aos jogos que foram anteriormente baixados na mesa.

Quando uma dupla de parceiros atingir 1 500 pontos na contagem geral dos pontos, os jogadores a ela pertencentes só poderão baixar seu(s) primeiro(s) jogo(s) quando o valor das cartas neles contidos totalizar um mínimo de 90 pontos. Quando essa parceria atingir 3 000 pontos na contagem geral, seu(s) primeiro(s) jogo(s) deverá(ão) ser formado(s) por cartas cujo valor totalize 120 pontos, para que esse(s) jogo(s) possa(m) ser baixado(s) na mesa.

Quando uma dupla de parceiros estiver com pontos negativos na contagem geral, a



contagem mínima do valor das cartas para que os jogadores possam baixar seu(s) primeiro(s) jogo(s) é de 15 pontos.

**Atenção:** É importante observar que a contagem mínima de pontos para efeito de baixar o(s) primeiro(s) jogo(s) inclui apenas o valor das cartas combinadas, não sendo considerados os pontos correspondentes dos prêmios pelos 3 vermelhos ou pela formação de uma Canastra.

### Canastra Real e Canastra Simples

Uma combinação de 7 cartas do mesmo valor é chamada de *Canastra*. Se, na formação desse jogo não for usado nenhum curinga, a Canastra é chamada de Real, e vale 500 pontos. Quando se usa um ou mais curingas, a Canastra é chamada de Simples, e vale 300 pontos. Em qualquer dessas duas hipóteses, é de praxe que, feita uma Canastra, o jogador junte as cartas que a compõem. Se ela é Real, a carta superior deve ser vermelha; se é Simples, a carta superior deve ser preta ou então, um curinga. Diz-se pois que a Canastra está "fechada". Posteriormente, se os parceiros quiserem, podem acrescentar mais cartas às Canastras já fechadas. Mas, da mesma forma que no Buraço, uma Canastra deixa de ser Real se a ela for acrescentado um curinga. E uma Canastra Simples pode ter, no máximo, 3 curingas, senão perde seu valor como Canastra.

### A "batida"

Chama-se "batida" o ato do jogador livrar-se de todas as cartas que tem na mão. Isso acontece quando ele as combina em jogos que baixa na mesa ou as coloca em jogos já baixados, até conseguir ficar sem nenhuma carta. Porém, para que um jogador possa "bater", é indispensável que sua dupla possua pelo menos uma Canastra. Para "bater", o jogador pode ou não descartar uma carta na mesa.

Quando um jogador consegue bater antes mesmo de ter baixado um jogo à mesa, acontece a chamada "batida surpresa". Mas, para isso, é preciso que ele possua uma Canastra na mão ou, então, que seu parceiro já a tenha feito. Esse tipo de batida dá um prêmio de 100 pontos à dupla, além dos 100 pontos ganhos pela batida comum.

Na Canastra é permitido que um jogador pergunte ao seu parceiro se pode bater. A resposta deve ser apenas *sim* ou *não*, e é obrigatório obedecê-la. Este procedimento é usado para permitir que o parceiro e os ad-

versários se preparem e baixem todos os jogos e cartas que puderem. O jogador que fizer a pergunta deverá, obrigatoriamente, bater na próxima rodada.

### A contagem de pontos

Para efeito da contagem de pontos, são os seguintes os valores das cartas e dos prêmios na Canastra:

#### Valor das cartas

Curinga .....	50 pontos
Dois .....	20 pontos
Ás .....	20 pontos
8, 9, 10 .....	10 pontos
Dama, Valete, Rei .....	10 pontos
4, 5, 6, 7 .....	5 pontos
3 de Paus ou de Espadas ...	5 pontos
3 de Copas ou de Ouros ...	100 pontos

#### Valor dos prêmios

Batida .....	100 pontos
Batida surpresa .....	200 pontos
Todos os 3 vermelhos .....	800 pontos
Canastra Simples .....	300 pontos
Canastra Real .....	500 pontos

Cada dupla deve contar seus pontos da seguinte forma: soma-se o total dos prêmios ganhos de acordo com a tabela ao total dos pontos feitos pelos jogos baixados e, em seguida, subtrai-se o total dos pontos correspondentes às cartas que ficaram na mão dos jogadores.

As mãos se sucedem até que uma parceria atinja 5 000 pontos ou mais. Se ambas as parcerias ultrapassarem o limite de 5 000 pontos, vence a que obtiver a contagem maior. Em cada caso de empate, uma nova mão é jogada para desempatar.

## VARIANTES

### CANASTRA URUGUAIA

Esse tipo de Canastra segue as regras gerais do jogo, com as seguintes variações:

1) Um jogo formado somente de curingas é considerado uma Canastra, e a Canastra de 7 curingas vale 2 000 pontos.

2) O bagaço só pode ser comprado quando o jogador possui duas cartas naturais que combinam com a carta superior do bagaço.

### CANASTRA BOLIVIANA

Nessa variante são usados 3 baralhos de 52 cartas, e mais 6 curingas, totalizando 162 cartas.

As regras são as mesmas da Canastra comum, com estas diferenças:

- 1) A partida é de 15 000 pontos.
- 2) Cada jogador recebe 15 cartas.
- 3) O jogador compra 2 cartas de cada vez do monte de compras, mas descarta apenas uma delas.
- 4) Um jogo formado somente de curingas vale por uma Canastra, e uma Canastra de 7 curingas vale 2 500 pontos.
- 5) São válidas as seqüências de 3 ou mais cartas do mesmo naipe, como, por exemplo, 4, 5, 6 e 7 de Ouros. As seqüências não incluem o 2 e o 3. Portanto, uma seqüência baixa passa do Ás diretamente para o 4. Uma seqüência de 7 cartas do mesmo naipe, que não possua curinga, denomina-se *Escalera* e vale 1 500 pontos, além do valor das cartas que a compõem.

6) São os seguintes os pontos necessários para baixar o(s) primeiro(s) jogo(s):

<i>Contagem total do parceiro</i>	<i>Mínimo de Pontos</i>
Negativo	15 pontos
0 - 1 495	50 pontos
1 500 - 2 995	90 pontos
3 000 - 6 995	120 pontos
7 000 ou mais	150 pontos

7) São necessárias duas Canastras para que o jogador possa bater, e uma delas deve ser uma *Escalera*.

8) Cada 3 preto que permanecer na mão de um jogador depois que seu adversário bater vale 100 pontos negativos.

9) Cada 3 vermelho vale 100 pontos e se o jogador tiver todos os 3 vermelhos (que são 6 ao todo), ele ganha 1 000 pontos como prêmio. Os 3 vermelhos têm valor positivo se, no final da *mão*, a dupla de parceiros tiver feito duas Canastras de qualquer tipo. Caso contrário, cada 3 vermelho equivale a 100 pontos negativos.

## CANASTRA BRASILEIRA

Essa variante assemelha-se à Canastra Boliviana, ocorrendo somente as seguintes diferenças:

- 1) A partida é de 10 000 pontos.
- 2) Para baixar o(s) primeiro(s) jogo(s) na mesa é exigida a seguinte contagem mínima:

<i>Contagem Total de Pontos</i>	<i>Mínimo de Pontos</i>
Negativo	15 pontos
0 - 1 495	50 pontos
1 500 - 2 995	90 pontos
3 000 - 4 995	120 pontos
5 000 - 6 995	150 pontos
7 000 - 7 995	200 pontos
8 000 - 8 995	qualquer Canastra
9 000	Canastra Real

3) Uma Canastra de curingas vale 2 000 pontos.

4) Cada 3 vermelho vale 100 pontos. Se a dupla tiver *cinco* 3 vermelhos, ganhará 1 000 pontos, caso tenha feito duas Canastras de qualquer tipo no final da *mão*; caso contrário, os pontos serão negativos.

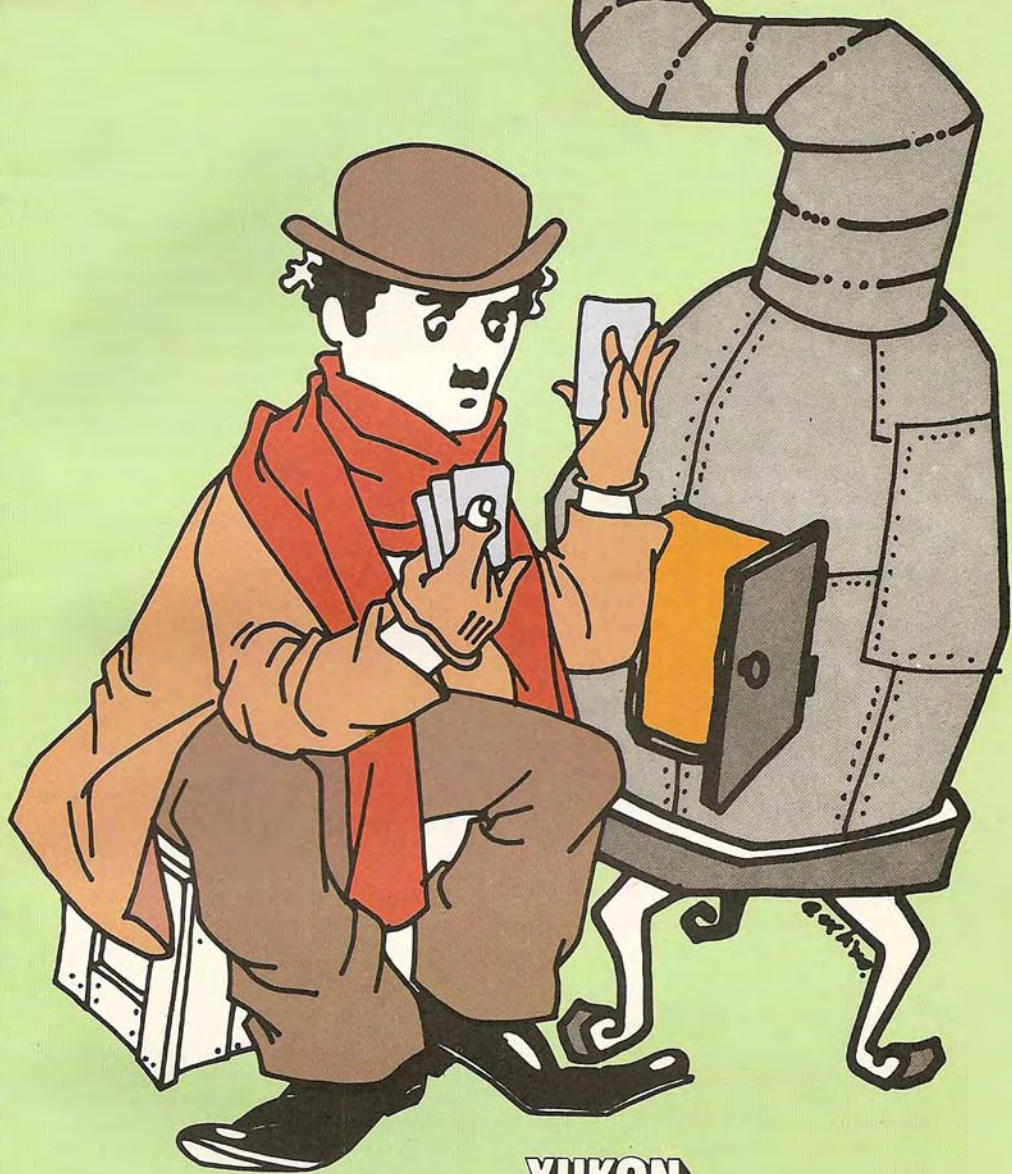
5) Se uma dupla tiver nas mãos uma seqüência de, no mínimo, 5 cartas quando os adversários baterem, perderá 1 000 pontos.

## CANASTRA PARA SEIS JOGADORES

Essa variante para 6 jogadores pode ser jogada com dois tipos de parceria: duas duplas de 3 jogadores ou três duplas de 2 jogadores. No primeiro caso, os jogadores sentam-se alternadamente, ou seja, cada jogador fica entre dois adversários da outra parceria. E, no segundo caso, eles devem sentar-se assim: A, B, C, A, B, C.

Com 6 jogadores devem ser usados 3 baralhos de 52 cartas, mais 6 curingas, como na Canastra Boliviana. Cada partida é de 10 000 pontos, e a contagem mínima para baixar o(s) primeiro(s) jogo(s) é a mesma da Canastra para 4 jogadores, com uma única diferença: ao serem atingidos os 7 000 pontos, passa a ser necessário que o jogador tenha um mínimo de 150 pontos para baixar o(s) primeiro(s) jogo(s).

Da mesma forma que na Canastra Brasileira, cada 3 vermelho vale 100 pontos. Se uma dupla tiver cinco 3 vermelhos, ela ganha 1 000 pontos. Se tiver todos os 3 vermelhos (que são 6), o prêmio é de 1 200 pontos. Finalmente, uma parceria — de 2 ou 3 jogadores — precisa ter feito duas Canastras de qualquer tipo para poder bater.



## YUKON

**P**ouco se sabe sobre as origens desse jogo, de regras muito simples, mas acredita-se que teria sido um dos divertimentos prediletos dos aventureiros que tomaram parte na grande “corrida do ouro” do Alasca, iniciada na última década do século passado. Daí o nome *Yukon*, que é o mesmo de uma vasta região dessa parte do continente norte-americano.

## Regras

Para jogar o Yukon usa-se um baralho comum de 52 cartas, e desse jogo podem participar 2, 3 ou 4 pessoas. Nesta última hipótese — que é a mais interessante — os jogadores reúnem-se em 2 parcerias, cujos participantes devem sentar-se alternadamente à mesa. Quando jogado por 3 pessoas, é necessário retirar uma carta do baralho, geralmente um dois de qualquer naipe.

Embora se trate de um jogo de vazas, não há naipe de trunfo e suas regras são muito fáceis. As parcerias são sorteadas no baralho, segundo cartas mais altas ou naipes da mesma cor.

O nome Yukon designa os quatro Valetes, que são as cartas de maior valor no jogo, destacando-se entre eles o Valete de Espadas, chamado de *Grande Yukon*. Os Valetes de Ouros, Copas e Paus têm valores iguais, e a ordem de valor das demais cartas é a usual: Ás, Rei, Dama, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três e Dois.

## Objetivo do jogo e valor das cartas

Vence uma partida de Yukon o jogador ou dupla de jogadores que primeiro fizer 250 pontos. Para isso, os jogadores devem procurar ganhar o maior número possível de vazas e, de preferência, aquelas que contenham as cartas de maior valor. É o seguinte o valor das cartas nesse jogo, para efeito de *contagem de pontos*, e não para efeito de ganhar vazas.

Grande Yukon	— 15 pontos
Yukon	— 10 pontos
Dez	— 10 pontos
Ás	— 5 pontos
Rei	— 3 pontos
Dama	— 2 pontos

As demais cartas não valem pontos.

## Desenvolvimento do jogo

O carteador é escolhido por sorteio, cabendo essa função ao jogador que tirar a carta mais alta do baralho. O carteador embaralha as cartas e as distribui uma a uma, no total de 5 cartas para cada jogador, começando pelo jogador à sua esquerda. As cartas são distribuídas fechadas — isto é, com a face voltada para baixo.

As cartas que sobram no baralho formam o *monte*, que deve ser colocado fechado no centro da mesa. A cada nova rodada, a função de carteador passa ao jogador sentado à esquerda de quem distribuiu as cartas na

A primeira vaza é aberta pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que dá início ao jogo descartando na mesa, aberta, qualquer uma de suas 5 cartas. Não é aconselhável abrir as primeiras vazas com cartas altas.

O jogo se desenvolve no sentido horário, isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda. Os descartes dos jogadores devem obedecer a três regras básicas: cada carta jogada deve ser do mesmo naipe da carta que iniciou a vaza; se não for possível seguir o mesmo naipe, pode-se descartar um Yukon — isto é, qualquer Valete; e, finalmente, caso nenhuma dessas duas jogadas possa ser feita, o descarte é livre, mas, nesse caso, a carta jogada não terá nenhum valor para efeito de ganhar a vaza. Se a vaza foi aberta com um Yukon, valem as mesmas regras — ou seja, o jogador segue o naipe do Yukon ou descarta um outro Yukon.

Depois que todos os jogadores descartaram, aquele que tiver ganho a vaza (ver adiante) tira uma carta de cima do monte e junta-a às 4 que tem na mão, o que é feito também por todos os outros jogadores, no sentido de desenvolvimento do jogo. Dessa forma, todos os jogadores ficam novamente com 5 cartas na mão.

Ganha a vaza quem descartar a carta mais alta do naipe em jogo. Se algum Yukon for descartado, a vaza é ganha por quem o descartou; e se mais de um Yukon for descartado na mesma vaza, ganha a vaza quem primeiro tiver descartado um deles. Mas, se o Grande Yukon (isto é, o Valete de Espadas) for descartado, ele ganha de qualquer outro Yukon.

O ganhador da vaza reúne as 5 cartas que a formam e as coloca a seu lado com as faces voltadas para baixo, sem misturá-las com as cartas da mão. Depois de comprar do monte, no que é seguido pelos demais jogadores, o ganhador da vaza inicia nova vaza, e assim sucessivamente. Mesmo que terminem as cartas do monte, o jogo continua, até que ninguém tenha mais nenhuma carta na mão.

Terminada a rodada, os jogadores contam os pontos obtidos nas vazas que ganharam. O total de pontos em jogo é 125 e, portanto, a soma dos pontos de todos eles, em uma rodada, não pode ser superior ou inferior a esse número. Os pontos devem ser anotados antes de se iniciar uma nova rodada. Mesmo que algum dos jogadores — ou dupla de parceiros — atinja os 250 pontos antes do fim

de uma rodada, todas as vazas devem ser disputadas. Se mais de um jogador ou as 2 duplas de parceiros atingirem 250 pontos (ou mais) na mesma rodada, ganha quem fizer o maior número de vazas. Em caso de empate, vence a dupla ou o jogador que possuir a vaza com o Ás de Espadas. No caso

de estarem jogando 3 jogadores e ocorrer empate entre 2 deles e o Ás de Espadas estiver com o terceiro jogador, uma nova rodada deverá ser disputada entre os 2 jogadores que empataram para decidir quem é o vencedor, usando-se para isso os mesmos critérios de desempate já explicados.

## GRAND

**E**sse é um jogo de vazas que se combina com três outros jogos de cartas: o *Whist*, o *Eucre* e o *Copas*. A cada mão, dependendo da escolha feita por um dos jogadores — que é o apostador —, disputa-se um desses três jogos ou então o próprio *Grand*.

Portanto, para aprender o *Grand* mais facilmente, é aconselhável — embora não seja uma coisa indispensável — conhecer as regras do *Copas* (veja a página 57), do *Eucre* (página 70) e do *Whist* (página 105).

O *Grand* é um jogo de parceria, para 4 jogadores, no qual o objetivo de cada dupla é atingir primeiro o escore de 100 pontos, ou conseguir o maior número de pontos ao final de um determinado período de um número de rodadas previamente combinado.

Para jogar-se o *Grand* usa-se um baralho comum de 52 cartas e as duplas de parceiros podem ser sorteadas ou apenas escolhidas, de acordo com a preferência dos jogadores. Caso as parcerias sejam sorteadas, os jogadores *podem* usar o mesmo sistema proposto no *Eucre*: espalham-se as cartas fechadas sobre a mesa e cada um dos participantes escolhe uma. Apenas para efeito de sorteio, o Ás é considerado como a carta de menor valor.

Depois de escolhidas as cartas, uma parceria será definida pelo par formado com as cartas de maior valor contra a outra, formada pelas duas cartas restantes. Além disso, caso dois jogadores tirem duas cartas de igual valor, o sorteio é invalidado e deverá ser refeito.

### Preliminares do jogo

Uma vez estabelecidas as parcerias, esco-

lhe-se por sorteio o carteador, que será quem tirar a maior carta. Neste caso, os valores das cartas decrescem do Ás até o 2. A distribuição das cartas é feita no sentido horário — isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda — e cada jogador recebe 13 cartas fechadas, uma a uma.

Após a avaliação de suas cartas, cada um dos jogadores, pela ordem, faz sua *declaração de apostas*. O primeiro a declarar é o jogador situado à esquerda do carteador e assim sucessivamente, em sentido horário, até que todos os jogadores tenham feito suas declarações ou *passado*. A aposta mínima é de 5 pontos e, a partir dela, as demais declarações de apostas devem ser feitas em múltiplos de 5.

**Atenção:** Qualquer declaração tem de ser obrigatoriamente maior do que a declaração anterior.

O jogo só tem início depois de feita uma declaração de aposta. Portanto, se os 3 primeiros jogadores “passarem”, o carteador será obrigado a fazer uma declaração, mesmo que faça a aposta mínima — ou seja, declare 5 pontos.

Neste caso, o carteador será o apostador. Terminadas as declarações, que se encerram após 3 declarações consecutivas de “passo”, o jogador que tiver feito a aposta mais alta forma, automaticamente, com seu parceiro a chamada *dupla apostadora*.

O objetivo da dupla apostadora é cumprir, em cada mão, a declaração feita. Como os jogos variam, essa declaração só poderá ser cumprida desde que se escolha qual o jogo que se vai disputar.

O apostador — o jogador que venceu a 187

declaração fazendo a aposta mais alta — olha as suas cartas e indica o tipo de jogo (Whist, Grand, Eucre ou Copas) que se vai disputar naquela mão. A escolha do tipo de jogo, no entanto, não depende apenas da avaliação correta das próprias cartas, mas também do limite de pontos que podem ser feitos em cada jogo, como veremos mais adiante.

**Atenção:** É sempre o apostador — jogador que fez a maior declaração — que dá início à rodada, qualquer que seja o tipo de jogo escolhido.

### Noções gerais

O Whist, o Grand, o Eucre e o Copas são jogos de vazas, isto é: cada jogador, na sua vez, joga uma carta na mesa, e quatro cartas descartadas formam uma vaza. As cartas a serem descartadas devem seguir o naipe da primeira carta que abriu a vaza.

Somente quando não possuir nenhuma carta do naipe em jogo é que qualquer jogador pode descartar um trunfo ou um outro naipe qualquer.

A vaza será vencida por aquele que descartar a carta mais alta do naipe em jogo ou, então, o trunfo mais alto. É sempre o vencedor da vaza anterior que inicia a vaza seguinte.

Em qualquer mão do Grand, o objetivo básico é cumprir a declaração feita. Mas, segundo cada tipo de jogo escolhido, esse objetivo pode ser escalonado.

Para o Whist e o Grand, devido ao modo com que se marcam os pontos em cada um deles, esse objetivo significará vencer o maior número possível de vazas e, além disso: ganhar, pelo menos, o número de vazas necessário para cumprir a declaração (isso para a dupla apostadora); e ganhar, pelo menos, o número de vazas suficiente para impedir o cumprimento de uma declaração (isso para a dupla adversária).

No Copas, para cumprir ou “derrubar” uma declaração, é preciso, antes de mais nada, evitar ganhar vazas que contenham cartas de Copas.

No Eucre, o objetivo básico é ganhar 3, 4 ou 5 vazas. Cada mão de Whist, Copas ou Grand compõe-se de 13 vazas. Entretanto, no Eucre, cada mão é formada de apenas 5 vazas.

### QUANDO O WHIST É O JOGO ESCOLHIDO

188 Nesse caso, como se trata de um Whist

jogado num Grand, já estão definidas as parcerias, as cartas já foram distribuídas (13 para cada jogador), o apostador já escolheu o trunfo e é ele quem inicia o jogo. De resto, as regras gerais são as que apresentamos em seguida.

a) O valor das cartas decresce do Ás até o 2.

b) Para a dupla apostadora, o objetivo é ganhar pelo menos o número de vazas necessário para cumprir sua declaração. E, para a dupla adversária, é ganhar pelo menos o número de vazas suficiente para impedir que os adversários cumpram sua declaração. Portanto, o objetivo para as duas duplas é ganhar o maior número de vazas.

c) O apostador inicia o jogo abrindo uma carta na mesa. Os outros jogadores são obrigados a seguir o naipe, *se puderem*.

d) As vazas são vencidas pela carta de maior valor do naipe em jogo ou, então, pelo maior trunfo.

e) O ganhador de uma vaza inicia a vaza seguinte.

### Contagem dos pontos

Terminadas as 13 vazas, a contagem de pontos é realizada da seguinte maneira:

1) Cada vaza que exceda ao score máximo de 6 vazas — o que é chamado de *Book* — vale 5 pontos. Por exemplo: se uma dupla de jogadores ganhou 8 vazas, ela marcará 10 pontos porque realizou apenas 2 vazas além do *Book* (6 vazas). Por outro lado, se a declaração foi de 25 pontos, a parceria deve ganhar, no mínimo, 11 vazas. Isto porque, para cumprir um contrato de 25 pontos, a dupla de apostadores deve ganhar 5 vazas acima do *Book*. Portanto, declarar 25 pontos significa ganhar pelo menos 11 vazas para cumprir sua declaração. Nesse caso, para a dupla adversária “derrubar” uma declaração de 25 pontos, basta ganhar 3 vazas.

2) Se uma dupla de jogadores fizer um *Grande Slam* — ou seja, vencer todas as 13 vazas —, marca 65 pontos. Nesse caso, portanto, não prevalece o *Book*, e cada vaza ganha vale 5 pontos, como prêmio por ter feito todas as vazas.

3) Se a dupla de apostadores não conseguir cumprir sua declaração, marcará, em pontos negativos, o valor da declaração feita. Nesse caso, a dupla adversária passa a contar 5 pontos para cada vaza ganha, além do *Book*. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 25 pontos e não conseguiu cumpri-la (porque a dupla

adversária ganhou 8 vazas), a dupla apostadora marca 25 pontos negativos e a dupla adversária marca 10 pontos positivos, correspondentes a  $8 - 6 = 2$  vazas.

Se a dupla apostadora fizer pontos que excedam sua declaração, ela marca-os a seu favor. Por exemplo: se a dupla declarou 15 pontos e fez 20, ela marcará para si os 20 pontos.

## QUANDO O GRAND É O JOGO ESCOLHIDO

No Grand não existe trunfo. Fora isso, ele é jogado da mesma forma que o Whist.

### Contagem de pontos

1) Cada vaza que exceda ao *Book* (6 vazas) vale 9 pontos.

**Atenção:** Embora a marcação de pontos seja diferente neste caso, isso não altera o valor inicial das declarações, que devem ser feitas sempre a partir de 5 e em múltiplos de 5.

2) Se uma parceria realizar um *Grande Slam* — isto é, vencer as 13 vazas da mão —, marca 103 pontos: 63 pontos pelas 7 vazas além do *Book* ( $7 \times 9 = 63$ ) e um prêmio de 40 pontos pelo *Grande Slam*.

3) Caso a dupla apostadora não cumpra sua declaração, deve marcar o valor dela em pontos negativos. A dupla adversária, então, marcará 9 pontos para cada vaza que tiver ganho além do *Book*.

## QUANDO O EUCRE É O JOGO ESCOLHIDO

Este jogo só pode ser escolhido quando a declaração vencedora for menor ou igual a 25 pontos — isto é, não se pode escolher o Eucre para declarações superiores a 25 pontos.

Estabelecida a declaração e escolhido o Eucre, o jogo se desenvolve dentro das seguintes regras:

1) Se a declaração for menor que 20 pontos, o apostador jogará normalmente com seu parceiro.

2) Se a declaração for igual a 20 pontos, o apostador pode escolher entre jogar sozinho ou em parceria.

3) Se a declaração for de 25 pontos, o apostador deve jogar sozinho. Nesse caso, ele pode trocar uma de suas cartas pela melhor carta de seu parceiro. Para que seja efetuada essa escolha, o parceiro do apostador deve abrir suas cartas na mesa. A dupla adversária pode proceder da mesma maneira,

isto é, trocar uma carta por uma carta das que foram abertas na mesa.

**Atenção:** Mesmo quando o apostador joga sozinho, os pontos são marcados para a dupla.

### Regra especial

No Eucre, o valor das cartas é alterado a partir do naipe escolhido como trunfo. O Valete do naipe de trunfo — que é chamado de *Bower direito* — é a carta mais alta em jogo. A segunda carta mais alta — que também é trunfo — é o Valete da mesma cor do naipe de trunfo chamado de *Bower esquerdo*.

Por exemplo: se o naipe escolhido como trunfo é Copas, o Valete de Copas será o *Bower direito* e, portanto, o trunfo mais alto. O Valete de Ouros (da mesma cor do naipe de trunfo) será o *Bower esquerdo*, e o segundo trunfo mais alto.

No Eucre, são os seguintes os valores das cartas, em ordem decrescente:

— *Naipe de trunfo: Bower direito* (Valet do naipe de trunfo), *Bower esquerdo* (Valet do naipe da mesma cor do naipe de trunfo), Ás, Rei, Dama, 10, 9, 8 etc., até o 2.

— *Outros naipes: Ás, Rei, Dama, Valet, 10, 9, 8 etc., até o 2.*

### Regra geral

No Eucre, os jogadores devem proceder da seguinte maneira:

a) O apostador anuncia o trunfo.

b) Em seguida, cada jogador deve retirar 8 cartas fechadas das que tem em sua mão. Estas cartas não entrarão em jogo e ficarão num monte à parte. Cada um dos jogadores fica, portanto, com apenas 5 das 13 cartas iniciais.

c) Ao retirar as cartas, nenhum jogador pode conservar na mão nenhuma carta de trunfo cujo valor seja inferior a 8.

d) Se o apostador declarou 20 pontos e vai jogar sozinho, deve escolher uma carta da mão de seu parceiro, como já foi dito anteriormente. Caso a dupla adversária queira, poderá proceder da mesma maneira.

e) O apostador inicia a partida abrindo a primeira carta. Em seguida, os outros jogadores devem seguir o naipe aberto, e jogar trunfos ou uma carta de outro naipe qualquer somente se não puderem seguir o naipe.

f) A vaza é vencida pelo jogador que descartar a carta mais alta do naipe em jogo, ou o trunfo mais alto.

g) O jogador que ganha uma vaza inicia a vaza seguinte.

h) O objetivo é ganhar de 3 a 5 vazas.

### Contagem dos pontos

Os pontos serão atribuídos a cada parceria da seguinte forma:

#### *Pontos Positivos:*

1) 3 vazas ganhas valem 5 pontos;

2) 4 vazas ganhas valem 10 pontos;

3) 5 vazas realizadas em parceria valem 20 pontos;

4) 5 vazas realizadas por um só jogador valem 25 pontos. É por esse motivo que, ao declarar um contrato de 25 pontos, o apostador é obrigado a jogar sozinho.

#### *Pontos Negativos:*

Se uma parceria não conseguir cumprir sua declaração, ela marcará pontos negativos da seguinte forma:

1) Somam-se 20 pontos ao valor de sua declaração, e o total é marcado como pontos negativos para a dupla. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 15 pontos e não conseguiu cumpri-la, ela marcará 35 (15 + 20) pontos negativos.

2) Quando o apostador joga sozinho, o valor de sua declaração deve ser duplicado e marcado como pontos negativos para a dupla. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 20 pontos e o apostador optou por jogar sozinho, mas não cumpriu a declaração, a dupla apostadora marca 40 pontos negativos.

**Atenção:** Mesmo que um dos parceiros de uma dupla jogue sozinho, os pontos são atribuídos à dupla, sejam eles positivos ou negativos.

## QUANDO O COPAS É O JOGO ESCOLHIDO

Neste jogo não existe trunfo, e a condição para que se jogue Copas é que a declaração vencedora seja menor ou igual a 50 pontos. O jogo se desenvolve segundo as seguintes regras básicas:

a) O objetivo é evitar ganhar cartas de Copas.

b) O valor das cartas, em ordem decrescente, é do Ás (a mais alta) até o 2 (a mais baixa).

c) O apostador dá início ao jogo abrindo uma carta na mesa, e os outros jogadores são obrigados a seguir o naipe. Somente no caso de não possuírem uma carta do naipe em jogo é que poderão descartar uma carta de qualquer outro naipe. Nesse caso, é con-

veniente livrar-se, primeiramente, das cartas de Copas.

d) Quem ganhou uma vaza inicia a vaza seguinte.

e) O jogo termina quando todas as cartas de Copas já tiverem sido descartadas.

### Contagem de pontos

a) Cada carta de Copas vale 1 ponto negativo.

b) Se as vazas ganhas pela dupla apostadora estiverem limpas — isto é, sem nenhuma carta de Copas —, a parceria faz 50 pontos. Nesse caso, a dupla adversária fará 13 pontos negativos, correspondentes às 13 cartas de Copas que ganhou em suas vazas.

c) Se a dupla apostadora ganhar alguma vaza contendo cartas de Copas, ela não conseguirá cumprir seu contrato. Nesse caso, o valor de sua declaração é marcado em pontos negativos, somando-se a ele, ainda, 1 ponto negativo para cada carta de Copas que a dupla tenha levado nas vazas. E a dupla adversária, por sua vez, marcará 1 ponto negativo para cada carta de Copas que tiver levado nas vazas que ganhou. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 30 pontos e levou 3 cartas de Copas, deverá marcar 33 pontos negativos; e a dupla adversária marcará 10 pontos negativos.

### Estratégias para a escolha de Copas

Suponhamos que, em determinado momento do jogo, a dupla do carteador tem um total de pontos inferior a 70. As cartas são distribuídas e o *mão* (primeiro jogador à esquerda do carteador) “passa”.

Essa atitude do primeiro apostador pode ser um sinal de que ele está com boas cartas para uma opção em Copas. No entanto, ele “passa” para dar a seu parceiro essa informação.

Quando a dupla do carteador possui mais de 70 pontos, o *mão* já pode determinar a escolha de Copas, sem precisar esperar que todas as apostas tenham sido declaradas. Para isso, ele abre uma carta de Copas na mesa e diz: “Copas”.

### Marcação geral dos pontos

No decorrer das várias mãos de uma partida de Grand, são marcados pontos positivos e negativos para as duplas de parceiros. Portanto, é necessário que, ao final de cada mão, sejam anotados os pontos nela marcados. Além disso, é necessário que sejam assi-



naladas as vezes que cada parceria não conseguiu cumprir sua declaração.

O jogo termina quando uma das parcerias atinge 100 pontos, mas podem ser estabelecidos outros critérios para isso, como os seguintes:

a) Um tempo limite, no fim do qual se procede à contagem final dos pontos.

b) Determinado número de mãos, após o que se realiza a contagem final dos pontos.

### Contagem final dos pontos

A contagem final dos pontos deve ser feita da seguinte forma:

1) A diferença entre 100 e o total final de pontos da dupla que fez menos pontos deverá ser atribuída à dupla que fez o *maior número de pontos* (mesmo que esta parceria não tenha atingido os 100 pontos).

2) A diferença entre o número de vezes que cada dupla foi derrotada — isto é, o número de vezes que, como dupla apostadora, não conseguiu cumprir sua declaração — é multiplicada por 10, e o resultado assim ob-

tido representa o número de pontos que são atribuídos à dupla que teve o *menor número de derrotas*.

3) O resultado final da partida só pode ser estabelecido depois de feitos todos esses cálculos.

Por exemplo: suponhamos que, ao final de uma partida de Grand, os resultados de cada dupla sejam os seguintes:

**Dupla A:** 90 pontos e 8 derrotas;

**Dupla B:** 70 pontos e 6 derrotas.

A dupla vencedora será determinada após os seguintes cálculos:

1)  $100 - 70 = 30$  pontos

Esses 30 pontos são atribuídos à parceria A, que apresentou o *maior número de pontos* no final do jogo.

2)  $(8 - 6) \times 10 = 20$  pontos

Esses 20 pontos são atribuídos à parceria B, que apresentou o *menor número de derrotas* no final do jogo.

3) O resultado final será:

**Dupla A:** 30 pontos

**Dupla B:** 20 pontos

Portanto, a dupla A é vitoriosa.

---

## TABELAS PARA ESCOLHA DO TIPO DE JOGO

### WHIST (até 65 pontos)

#### Valor das cartas

em ordem decrescente

- de Ás a 2
- apostador escolhe o trunfo

#### Marcação dos pontos

- cada vaza acima do *Book* (6 primeiras vazas) vale 5 pontos
- fazendo todas as vazas (*Grande Slam*) marca 65 pontos
- se a dupla apostadora perder, marca em negativo o valor de sua declaração, e a dupla adversária marca 5 pontos para cada vaza que tiver feito acima do *Book*

### GRAND (até 100 pontos)

#### Valor das cartas

em ordem decrescente

- de Ás a 2
- não existe trunfo

#### Marcação dos pontos

- cada vaza além do *Book* (6 primeiras vazas) vale 9 pontos
- fazendo todas as vazas (*Grande Slam*) marca 103 pontos e ganha o jogo independentemente de seu escore
- se a dupla apostadora perder, marca em negativo o valor de sua declaração e os adversários marcam 9 pontos por cada vaza que tiverem feito acima do *Book*

## EUCRE (até 25 pontos)

- contrato até 15 pontos joga-se em parceria
- contrato de 20 pontos pode-se jogar em parceria ou sozinho, à escolha do apostador
- contrato de 25 pontos joga só o apostador (o parceiro abre suas cartas e o apostador escolhe a melhor, podendo os adversários fazer o mesmo)

### Valor das cartas em ordem decrescente

- naipes comuns de Ás a 2
- apostador escolhe o trunfo
- a maior carta é o Valete de trunfo, seguido pelo Valete de cor igual e, depois, pelas demais cartas de trunfo, do Ás ao 2
- 8 cartas são jogadas fora ficando cada jogador com 5 cartas na mão
- os trunfos menores que 8 são jogados fora

### Marcação dos pontos

- 3 vazas valem 5 pontos
- 4 vazas valem 10 pontos
- 5 vazas, em parceria, valem 20 pontos
- 5 vazas, jogando o apostador sozinho, valem 25 pontos
- se a parceria apostadora perder, marca o valor de sua declaração e mais 20 pontos em negativo; se o apostador jogou sozinho, marca em negativo o dobro do valor de sua declaração; os adversários não marcam nenhum ponto

## COPAS (até 50 pontos)

### Valor das cartas em ordem decrescente

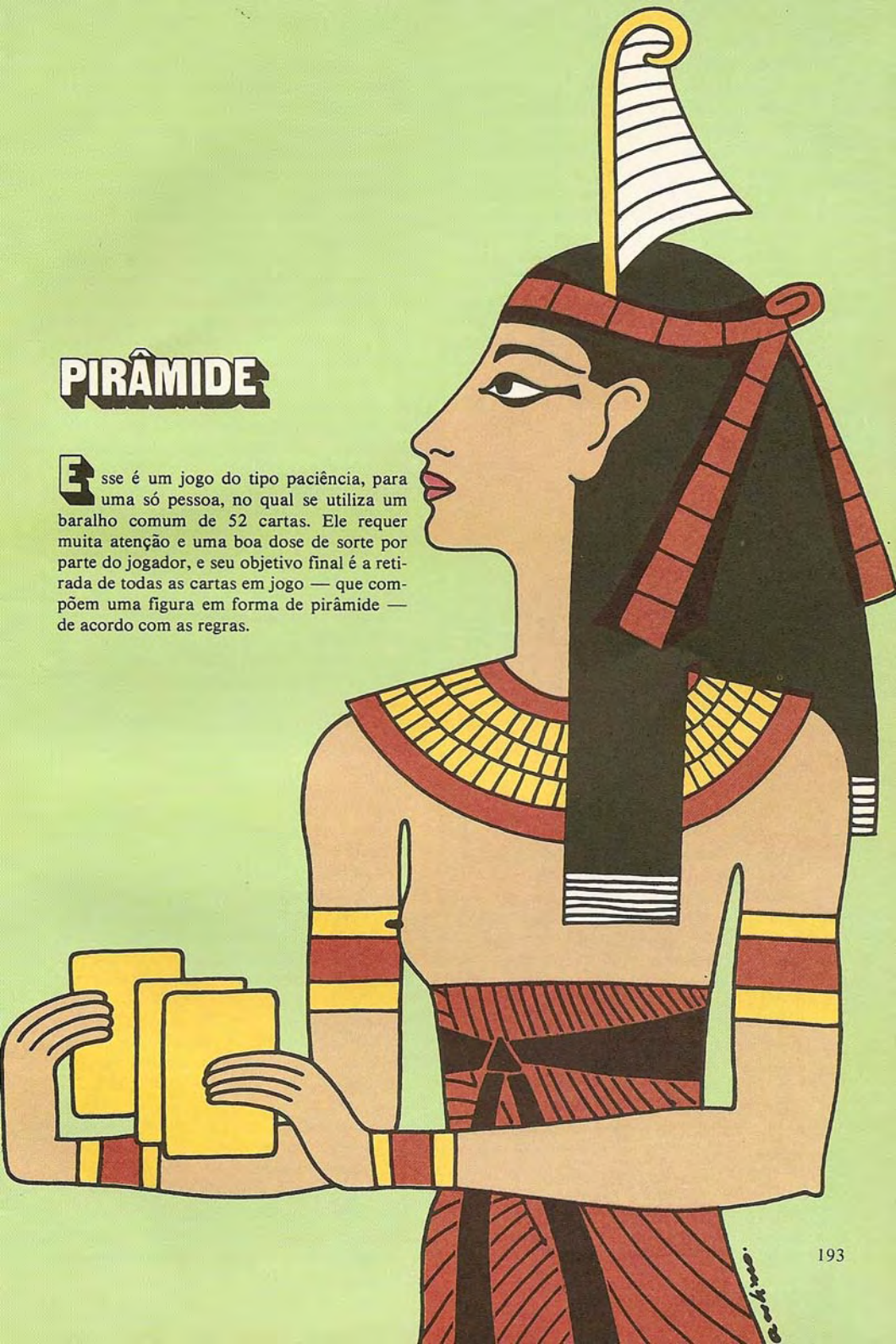
- de Ás a 2
- não existe trunfo

### Marcação dos pontos

- cada carta de Copas vale 1 ponto negativo
- a dupla apostadora marca 50 pontos se não ganhar nenhuma carta de Copas; neste caso, os adversários marcam 13 pontos negativos
- se a dupla apostadora ganhar alguma carta de Copas, marca em negativo o valor de sua declaração, com mais 1 ponto negativo por cada carta de Copas que tiver ganho; os adversários marcam, do mesmo modo, 1 ponto negativo por cada carta de Copas

## PIRÂMIDE

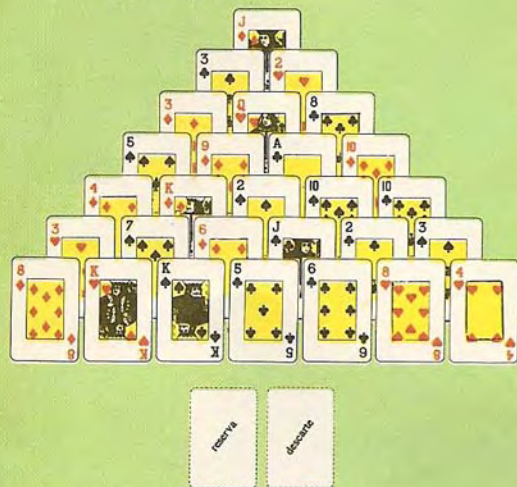
**E**sse é um jogo do tipo paciência, para uma só pessoa, no qual se utiliza um baralho comum de 52 cartas. Ele requer muita atenção e uma boa dose de sorte por parte do jogador, e seu objetivo final é a retirada de todas as cartas em jogo — que compõem uma figura em forma de pirâmide — de acordo com as regras.



## Preliminares do jogo

Após embaralhar as cartas, o jogador inicia a construção de uma pirâmide, utilizando para isso 28 cartas. Essa pirâmide é formada de 7 fileiras de cartas, da seguinte forma: a primeira, que corresponde ao topo da pirâmide, tem apenas uma carta; a segunda, 2 cartas; a terceira, 3 cartas; a quarta, 4 cartas; a quinta, 5 cartas; a sexta, 6 cartas; e a sétima, que corresponde à base da pirâmide, tem 7 cartas.

Com exceção das 7 cartas que formam a base da pirâmide, cada carta de cada uma das fileiras deve ficar parcialmente coberta por duas outras cartas da fileira seguinte, como mostra a figura.



## O jogo

Construída a pirâmide, as cartas restantes são conservadas fechadas sobre a mesa, formando o chamado monte de reserva. Para construí-la, o jogador começa pelo topo, mas, para desfazê-la, deve, ao contrário, principiar pela base, pois só podem ser movidas as cartas que estiverem inteiramente descobertas.

Para retirar as cartas da pirâmide, o jogador deve formar um par com qualquer uma das cartas livres (isto é, que não estejam cobertas por outras cartas), cuja soma dos valores seja igual a 13. Para obter o total 13, basta combinar os valores das cartas, mas apenas de duas em duas de cada vez. A única exceção é o Rei, que vale 13 e, por isso, é retirado sozinho. A Dama vale 12, o Valete vale 11 e o Ás vale 1. As demais cartas têm os mesmos valores nelas indicados, isto é:

Uma Dama e um Ás somam 13 e, portanto, podem ser retirados da pirâmide quando estiverem livres. Da mesma forma, podem ser retirados, por exemplo, um 9 e um 4, um 7 e um 6 e um Valete e um 2. A única condição é que ambas as cartas estejam inteiramente descobertas.

Quando nenhuma das cartas livres da pirâmide formar um par cuja soma seja 13, o jogador passa a usar o monte de reserva. As cartas que compõem esse monte ficam fechadas (voltadas para baixo) e devem ser viradas, uma de cada vez, para ser combinadas com as cartas livres da pirâmide. Quando uma carta do monte de reserva não combina com qualquer carta livre da pirâmide, ela deve ser colocada ao lado do monte de reserva, com a face voltada para cima, formando a pilha de descarte. Cada uma das cartas dessa pilha, enquanto não for coberta por outra, continua em disponibilidade — ou seja, ela pode ser combinada a qualquer momento com outra carta num par que some 13. Assim, um par (duas cartas cujos valores somam 13) pode ser formado das seguintes maneiras:

- a) pela combinação de duas cartas livres da pirâmide;
- b) pela combinação da carta de cima do monte de reserva com uma carta livre da pirâmide;
- c) pela combinação de uma carta livre da pirâmide com a carta superior da pilha de descarte.

O objetivo final dessa paciência é retirar todas as cartas da pirâmide, por meio de sua combinação em pares.

## Variantes

Uma das variantes mais comuns desse jogo é aquela em que se aumentam as possibilidades de realizar com sucesso esta paciência. Para isso, quando se esgota o monte de reserva, o jogador vira a pilha de descarte, transforma-a em um novo monte de reserva e recomeça o processo. Alguns jogadores só permitem que a pilha de descarte seja transformada em monte de reserva uma vez. Outros, porém, admitem que ela seja usada duas vezes.

**Atenção:** Mesmo quando a pilha de descarte for utilizada dessa forma, ela não pode ser embaralhada.

Outra variante da Pirâmide é a chamada Contagem Competitiva, que consiste basicamente no seguinte: ao terminar a pirâmide, em vez de simplesmente recolher as cartas

e realizar nova partida independentemente do resultado final alcançado na partida anterior, o jogador usa um sistema de contagem de pontos. Essa variante torna o jogo mais interessante, pois pode ser transformado em uma competição entre dois ou mais jogadores, com o objetivo de se ver qual deles consegue maior número de pontos.

Nesse caso, cada partida de Pirâmide pode ser dividida pelo jogador em 6 etapas, sendo permitido que a pilha de descarte, em cada uma dessas etapas, se transforme em monte de reserva até duas vezes. É o tipo de operações realizadas pelo jogador em cada etapa que determina a contagem, das seguintes formas:

1) Quando o jogador consegue remover todas as cartas da pirâmide sem utilizar a pilha de descarte como monte de reserva, ele marca 50 pontos, dos quais subtrai o número de cartas que restaram no monte de reserva. Por exemplo: se sobraram 6 cartas, o jogador marca 44 pontos. Para diminuir o número de pontos negativos, o jogador pode tentar combinar a carta superior do seu monte de reserva com a carta superior da sua pilha de descarte. Caso as duas cartas não formem um par — isto é, não somem 13 — o jogador transfere a carta do monte de reserva para a pilha de descarte e, em seguida, vira outra carta do monte de reserva. Esse procedimento é adotado até que acabem as cartas do monte de reserva. Sempre que cada dupla

de cartas — uma de cada monte — somar 13 pontos, essas cartas são retiradas.

2) Quando o jogador utiliza a pilha de descarte apenas *uma vez* como monte de reserva e consegue remover todas as cartas da pirâmide, ele marca 35 pontos, dos quais subtrai o número de cartas que sobraram no monte de reserva. Também pode diminuir o número negativo de pontos combinando as cartas superiores de um e outro monte.

3) Quando o jogador utiliza a pilha de descarte como monte de reserva *duas vezes* ele marca 20 pontos, menos o número de cartas que sobraram no monte de reserva e na pilha de descarte. Também neste caso, pode diminuir os pontos negativos combinando as cartas superiores de um e outro monte.

4) Caso a pirâmide continue tendo cartas, apesar de o jogador já ter usado a sua pilha de descarte duas vezes, a contagem de pontos é negativa, e os pontos correspondem ao total das cartas que sobraram no monte de reserva e na pilha de descarte.

Quando joga essa variante sozinho, o jogador pode realizar 2 partidas de 6 etapas cada uma e, no final, comparar seus resultados. No caso de se jogar a Pirâmide como uma competição entre duas ou mais pessoas, cada jogador deve jogar isoladamente um número de partidas previamente determinado, comparando posteriormente a contagem final de pontos de cada jogador.

## SOLO

**E**sse jogo é de origem portuguesa, e foi introduzido no Brasil já no início da colonização. Muito apreciado pelos portugueses que para aqui vieram, continuou sendo praticado pelos seus descendentes através dos séculos, e até o fim da década de 1920 era muito jogado em clubes de São Paulo e do Rio de Janeiro. Suas regras são fáceis, porém, como acontece com o Xadrez, é um jogo que leva algum tempo para que possa ser bem jogado.

### O jogo

O Solo é um jogo para 3 pessoas, em que se usa um baralho comum, do qual devem ser retirados todos os 2, 3, 4 e 10, restando

36 cartas. É um jogo de vazas, em que podem ser dois os objetivos de cada jogador: cumprir a declaração que fez na primeira fase do jogo ou, então, impedir que a declaração feita por um adversário possa ser cumprida, como veremos mais adiante. Se conseguir realizar um desses objetivos, o jogador recebe fichas como prêmio no final de cada partida.

Para quem não está familiarizado com o sistema de vazas, esclarecemos que uma vaza é formada pelas cartas descartadas pelos jogadores a cada rodada. Como esse jogo é para 3 pessoas, cada vaza contém 3 cartas. E como cada jogador recebe 12 cartas, uma partida é constituída de 12 vazas.

## O valor das cartas

Para cumprir sua declaração — ou impedir que um adversário o faça — o jogador precisa marcar pontos, que são obtidos de acordo com as cartas que valem pontos ganhas nas vazas e, também, de acordo com o número de vazas ganhas no decorrer de uma partida.

Para efeito de disputa das vazas, é o seguinte o valor das cartas, em ordem decrescente: 9 (ou *manilha*), Ás, Rei, Valete, Dama, 8, 7, 6 e 5.

**Atenção:** Esse é um dos poucos jogos em que o Valete vale mais do que a Dama.

Para efeito da marcação de pontos pelas cartas ganhas nas vazas, são os seguintes os valores das cartas em pontos:

9 (manilha)	— 5 pontos
Ás	— 4 pontos
Rei	— 3 pontos
Valete	— 2 pontos
Dama	— 1 ponto

As outras cartas (8, 7, 6 e 5) são as chamadas *cartas brancas* e não têm nenhum valor em pontos. Assim, o total de pontos contidos nas cartas é de 60 pontos (num total de 15 para cada naipe). Além desses 60 pontos, em cada partida são disputados mais 12 pontos correspondentes às 12 vazas jogadas, valendo cada vaza ganha 1 ponto. Portanto, o máximo de pontos disputados numa partida de Solo é 72.

## Preliminares e primeira fase do jogo

Para dar início ao jogo escolhe-se, por sorteio, o carteador, que embaralhará e distribuirá as cartas. Na partida seguinte, essa função passa para o jogador à esquerda do que foi carteador, e assim por diante a cada nova partida. As cartas são distribuídas fechadas, uma a uma, no sentido horário (isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda), cabendo a cada jogador 12 cartas.

Depois de distribuídas as cartas, tem início a primeira fase do jogo, que é a chamada *fase de declaração*. O primeiro jogador a fazer sua declaração é o jogador à esquerda do carteador, chamado de *mão*. A ele segue-se o próximo jogador à sua esquerda, chamado de *meio*. O último a declarar é o carteador, chamado de *pé*.

Se um jogador não quiser declarar, não é obrigado a fazê-lo. Nesse caso passa a vez para o próximo jogador a declarar. Se os 3 jogadores “passarem”, as cartas serão recolhidas e o mesmo carteador deverá fazer uma nova distribuição. Se mais de um jogador

declarar, ocorre um leilão, que explicaremos mais adiante.

São 3 as declarações que podem ser feitas por um jogador:

1) *Solo*: essa declaração consiste em fazer 36 pontos com os valores das cartas mais as vazas ganhas, ou seja: a metade do total de pontos possíveis de serem feitos em uma partida. Esta é a declaração de menor valor, e a *Figura 1* mostra um exemplo de um jogo com o qual o jogador declarou *Solo em Copas* e dificilmente não cumprirá tal declaração. Já a *Figura 2* mostra outro jogo com o qual a declaração de *Solo em Espadas* poderá ou não ser cumprida.



Figura 1



Figura 2

2) *Bolo Pedido*: o jogador faz essa declaração quando avalia seu jogo e acha que, trocando apenas uma de suas cartas, terá condições de ganhar as 12 vazas da partida. Nesse caso, o jogador poderá trocar sua carta perdedora pela carta que precisa para ganhar todas as vazas. Para isso, ele deve dizer qual é a carta que deseja e trocar sua carta perdedora por ela, com o jogador que a tiver em seu poder. Esta declaração vale mais que o Solo, e a *Figura 3* mostra o exemplo de um jogo com o qual o jogador declarou *Bolo Pedido em Copas*, e fez a troca do Seis de Espadas (carta perdedora) pelo Nove (manilha) de Ouros.



Figura 3

3) *Bolo Natural*: o jogador faz essa declaração quando acha que pode ganhar todas as vazas sem precisar trocar nenhuma carta. Esta é a declaração de maior valor, e a *Figura 4* mostra o exemplo de um jogo com o qual foi feita uma declaração de *Bolo Natural em Ouros*.



Figura 4

Se fizer uma declaração e ela for vencedora — isto é, se nenhum jogador fizer outra declaração mais alta — o jogador deve anunciar então qual será o naipe de trunfo — isto é, qual o naipe cujas cartas terão valor superior ao de quaisquer cartas de outro naipe.

Qualquer declaração *em Ouros* (ou seja, em que o naipe de trunfos é Ouros) vale mais do que uma declaração igual com outro naipe como trunfo. Isto é: um Solo em Ouros vale mais do que um Solo em qualquer outro naipe. Além disso, quando uma declaração é *em Ouros*, os prêmios são dobrados, como veremos mais adiante.

## O leilão

Como foi dito antes, se após um jogador ter declarado, outro jogador quiser fazer também uma declaração, ocorre o chamado leilão, cujo objetivo é determinar qual será a declaração vencedora.

Quando um jogador faz uma declaração,

os jogadores seguintes só poderão declarar se fizerem uma declaração de valor mais alto. A ordem de valor das declarações, da menor para a maior é: Solo, Solo em Ouros, Bolo Pedido, Bolo Pedido em Ouros, Bolo Natural, Bolo Natural em Ouros.

Ao fazerem suas declarações, os jogadores não precisam fazer obrigatoriamente uma declaração de valor imediatamente superior ao da declaração anterior, da mesma forma que o primeiro jogador a declarar não precisa fazer a declaração de menor valor, ou seja: Solo.

Quando um jogador declara *em Ouros* para vencer uma declaração igual feita anteriormente, ele pode dizer apenas “Melhor”. Isso significa que está fazendo a mesma declaração *em Ouros*.

## A segunda fase do jogo

Terminada a fase de declaração, em que se decide qual é a declaração vencedora e quem é o declarante — isto é, o jogador que fez a maior declaração e que tentará ganhar os pontos necessários para cumpri-la — tem início a segunda fase do jogo. Nesta fase o declarante joga sozinho contra os outros dois jogadores, que tentarão impedir que ele cumpra sua declaração.

O jogo é sempre iniciado pelo *mão* (o jogador à esquerda do carteador), mesmo que ele não seja o declarante. O *mão* pode abrir o jogo com qualquer uma de suas cartas, que descarta aberta na mesa. A seguir, os outros dois jogadores, cada um na sua vez, também descartam uma carta na mesa, respeitando as seguintes regras:

1) Os jogadores são sempre obrigados a *seguir o naipe* — ou seja: têm de descartar uma carta do mesmo naipe da primeira carta jogada na mesa.

2) Os jogadores são obrigados a *subir*, isto é: têm de descartar uma carta não apenas do mesmo naipe, mas também de valor mais alto do que o da última carta descartada pelo jogador anterior. Não é preciso que esta carta seja a mais alta que o jogador tenha na mão. Por exemplo: se um jogador descartou um Seis de Ouros, o próximo jogador poderá descartar um Sete de Ouros, mesmo que possuía um Nove de Ouros.

3) Se o jogador não possuir nenhuma carta do naipe em jogo que seja de valor mais alto que a última carta jogada na mesa, ele deve seguir o naipe e jogar uma carta de valor mais baixo.

4) Se o jogador não possuir a carta do naipe — 197

pe em jogo, ele é obrigado a *cortar com trunfo* — isto é, jogar uma carta de trunfo.

5) Se uma vaza já tiver sido cortada com trunfo e o jogador não tiver nenhuma carta do naipe em jogo (devendo, portanto, também cortar com trunfo), ele será obrigado a *recortar*, ou seja: a cortar a vaza com um trunfo maior do que o que já foi descartado. Se o jogador não tiver um trunfo maior, ele deve descartar um trunfo menor, e só no caso de não ter nenhuma carta de trunfo é que poderá jogar uma carta de um outro naipe qualquer.

6) Se o jogador não possuir nenhuma carta do naipe em jogo e nem de trunfo, ele pode descartar qualquer carta que desejar.

Essas regras criam grandes dificuldades para o jogador livrar-se de suas *cartas brancas*, que não têm valor.

Ganha a vaza quem jogar a maior carta do naipe em jogo ou o maior trunfo. E o vencedor de uma vaza inicia a vaza seguinte.

## O que se ganha e o que se perde

No caso do Solo, a contagem dos pontos é feita ao final de cada partida, para se verificar se o declarante cumpriu ou não sua declaração. Nos casos do Bolo Pedido e do Bolo Natural, basta verificar se o declarante não perdeu nenhuma vaza. E, quando ele perdeu, pode-se interromper de imediato a partida, pois o declarante não cumprirá sua declaração.

Se o declarante consegue cumprir sua declaração de Solo — isto é, se consegue fazer 36 pontos ou mais na partida disputada — ele ganha 1 ficha de cada um de seus adversários. Se o Solo for em Ouros, ele ganha 2 fichas de cada um. Mas, se o jogador não conseguir cumprir sua declaração de Solo, ele deve pagar 1 ficha para cada um de seus adversários. E, se tiver declarado Solo em Ouros, deverá pagar 2 fichas para cada um dos adversários.

Se o jogador consegue cumprir uma declaração de Bolo Pedido, ele ganha 3 fichas de cada um dos jogadores. E, se não conseguir, paga 3 fichas para cada um deles. Se o Bolo Pedido for em Ouros, o prêmio é recebido ou pago em dobro — isto é, 6 fichas para cada jogador.

Se o jogador cumpre uma declaração de Bolo Natural, ele ganha 4 fichas de cada um dos jogadores; em caso contrário, paga 4 fichas a cada um deles. Se o Bolo Natural for em Ouros paga-se ou recebe-se em dobro — isto é, 8 fichas.

## Algumas dicas importantes

Uma das primeiras coisas com que o declarante deve se preocupar é a escolha do naipe de trunfo, de acordo com as cartas que tem na mão. É sempre preferível jogar em Ouros, desde que o jogador tenha condições para isso. Se o declarante tiver, por exemplo, cartas boas nos naipes pretos (Espadas e Paus) e ainda puder contar com um jogo razoável em Ouros, ele deve então declarar Solo em Ouros.

A posição dos jogadores também é um fator muito importante numa partida, podendo trazer vantagens ou desvantagens. Assim, ao declarar um Solo, é conveniente que o jogador leve em consideração a sua posição na mesa — ou seja: se é o *mão*, o *meio* ou o *pé*. Muitas vezes as cartas de um jogador permitem que ele faça um Solo, mas, devido à sua posição na mesa, isto acaba se tornando impraticável.

Em geral, o *meio* é o jogador que leva mais desvantagem, pois ele é sempre “arrastado” pelos demais jogadores, enquanto o *pé* ainda tem possibilidade de fazer alguns pontos na primeira vaza se usar uma boa carta do naipe em jogo.

Já o *mão* leva maior vantagem, ao declarar Solo, sendo aconselhável que descarte sempre em primeiro lugar as cartas mais altas de cada naipe. Mas, para cumprir uma declaração de Solo, o *mão* pode também fazer seus descartes com o objetivo de defender seus Ases, procedendo da seguinte forma: ele abre a 1.<sup>a</sup> vaza descartando uma figura, o que obriga o próximo jogador a *subir*, fazendo com que a manilha seja facilmente descartada. O *Ás*, no entanto, ainda não estará salvo, pois existem os trunfos. Para impedir que os Ases sejam cortados com trunfo, o *mão* deverá destrunfar — ou seja: jogar trunfos na mesa.

Para ajudar o parceiro a derrotar uma declaração de Solo, existem algumas normas que permitem ao jogador atacar o declarante sem prejudicar seu parceiro, e que são, em linhas gerais, as seguintes:

1) Se o declarante for o *pé*, o *mão* deve ter muito cuidado ao abrir a 1.<sup>a</sup> vaza. É preferível, nesse caso, que ele sacrifique uma manilha, pois se sair com uma carta mais baixa poderá obrigar o parceiro (*meio*) a dar um *Ás* para o declarante.

2) Se o *mão* descarta uma manilha, o *meio* poderá lhe dar um *Ás* ou um *Rei*, se os possuir. Se tiver os dois, deverá soltar o *Ás*. Se não tiver, dará apenas o *Rei*. Dessa



maneira, o máximo que o declarante poderá ganhar nesse naipe será a Dama ou uma carta branca.

3) Se o *meio* tiver um Ás e uma carta branca, ele deve jogar a carta branca e ficar com o Ás porque, na volta do mesmo naipe, o *meio* pagará a vaza com o Ás. Dessa forma, ele ganha a vaza e passa a jogar antes do declarante. Caberá então ao *meio* empurrar as cartas grandes para o seu parceiro ou tentar arrancar as manilhas do declarante, o que é muito importante.

## Irregularidades e penalidades

O jogador que não descartar uma carta do naipe em jogo e de maior valor que a última carta descartada, tendo condição para isso, deve pagar para cada um dos parceiros 1 ficha de multa, no momento em que for comprovada a irregularidade. Se o próximo jogador ainda não houver descartado, o infrator poderá corrigir seu erro e ficar isento da multa.

O mesmo procedimento deve ser seguido no caso de omissão de descarte de trunfo.

## MONTE

Conhecido também como *Monte Espanhol* e *Monte Bank*, esse é um jogo simples, rápido e emocionante, características que fizeram dele um dos jogos de banca mais apreciados nos Estados Unidos, ocupando o lugar que antes era do Bank Craps. Desse jogo podem participar tantas pessoas quantas for possível acomodar ao redor de uma mesa, e para jogá-lo usa-se um baralho comum do qual se retiram todos os 8, 9 e 10, ficando em jogo apenas 40 cartas. Trata-se de um jogo de apostas, baseado no sistema de banca, em que um banqueiro joga contra os demais jogadores.

### O jogo

Antes de se iniciar o jogo, escolhe-se por sorteio quem será o primeiro banqueiro, ao qual caberá também a função de carteador. O primeiro banqueiro será o jogador que tirar a menor carta do baralho e, para efeito desse sorteio, considera-se o Ás como a carta de menor valor. Escolhido o banqueiro, este inicia o jogo embaralhando as cartas e, em seguida, oferece o baralho ao primeiro jogador à sua direita para que seja cortado. Feito isso o banqueiro retira as duas últimas cartas do fundo do baralho e as coloca abertas, lado a lado, no centro da mesa. Estas duas primeiras cartas formam a chamada “dupla de cima”. Em seguida, o banqueiro retira mais duas cartas do baralho, desta vez as primeiras cartas de cima e as coloca também abertas, lado a lado na mesa, como as duas cartas anteriores e logo abaixo delas. Estas duas últimas cartas formam a chamada “dupla de baixo”. A figura que se segue

mostra como as 4 cartas devem ser dispostas na mesa.



As cartas que formam as duas duplas são sempre mantidas, quaisquer que sejam os seus naipes e até mesmo se forem todas do mesmo naipe.

Os jogadores devem colocar sempre suas fichas de apostas entre as cartas que formam as duplas (como indicado na figura) e por essa razão deve haver entre as cartas um espaço suficiente para os jogadores colocarem suas fichas.

### As apostas

Cada jogador pode apostar em apenas uma das duplas (na “de cima” ou na “de baixo”), não havendo, contudo, limite para as apostas. Uma aposta numa determinada dupla é indicada pela colocação das fichas de apostas entre as cartas que formam aquela dupla.

A cada rodada, o banqueiro coloca, na mesa, à sua frente, um determinado número

de fichas que representa o limite de apostas que ele cobrirá naquela rodada. O banqueiro pode colocar na mesa quantas fichas quiser, mas só será responsável pelas apostas até o limite de fichas que colocou na mesa. Isso significa que, mesmo perdendo, o banqueiro não será responsável pelo pagamento de todas as apostas se estas excederem o número de fichas que colocou na mesa. Se o banqueiro não tiver condições para cobrir todas as apostas feitas numa rodada porque colocou uma quantia de fichas insuficiente na mesa, ele não precisará pagar as apostas excedentes. As apostas deverão ser pagas em ordem decrescente de valor. Isto é: em primeiro lugar, ele deverá pagar a aposta mais alta; em seguida, a segunda aposta mais alta, e assim por diante. As apostas que não puderem ser pagas serão ignoradas, e o banqueiro não terá obrigação de pagá-las.

Terminadas as apostas, o banqueiro vira o baralho e mostra a última carta de baixo (a carta do fundo), que é chamada de “portão”. Ao apostar numa dupla, o objetivo do jogador é acertar o naipe da carta “portão”. Assim, se o naipe do “portão” for o mesmo de *uma* ou de *ambas* as cartas de uma dupla, os jogadores que apostaram nesta dupla vencem. Nesse caso, o banqueiro paga a cada um deles o mesmo número de fichas por eles apostadas na dupla. Mas, se o naipe da carta “portão” for diferente do(s) naipe(s) que aparece(m) nas cartas de uma dupla, o banqueiro é vencedor e ganha as fichas apostadas nesta dupla.

**Atenção:** As apostas vencedoras são pagas pelo banqueiro na proporção de *1 para 1* — isto é: se um jogador apostar, por exemplo, 3 fichas e vencer a aposta, ele receberá de volta as 3 fichas que apostou e mais 3 fichas que ganhará do banqueiro.

## Passagem da banca

Ao terminar uma rodada, a função de banqueiro (e também a de carteador) passa automaticamente para o primeiro jogador à esquerda do banqueiro anterior, e assim sucessivamente.

Pode-se adotar, porém, um outro sistema de passagem da banca, no qual ela permanece com o mesmo jogador por um determinado número de rodadas, previamente combinado pelos jogadores. Nesse caso, após terminada uma rodada, o banqueiro recolhe as cartas das duas duplas e as coloca de lado, formando a pilha de descarte. Em seguida, sem novo embaralhamento ou corte, ele inicia uma nova rodada, abrindo 4 novas cartas na mesa. Ao se adotar esse sistema, deve-se estabelecer o limite máximo de 6 rodadas para a transferência da banca, que passa para o primeiro jogador à esquerda do banqueiro anterior.

Se algum jogador não quiser mais ser o banqueiro antes de terminado o número de rodadas estabelecido, ele pode passar a banca para o jogador à esquerda no fim da rodada, antes que qualquer aposta tenha sido feita. Para isso, basta dizer: “Ases”.

## Um exemplo prático

Para melhor entendimento, damos a seguir o exemplo de uma rodada, na qual a mesa é, por hipótese, a seguinte:

*Dupla de cima:* Copas e Paus

*Dupla de baixo:* Ouros e Paus

*Carta “portão”:* Ouros

Nesse caso, vencem os jogadores que apostaram na dupla de baixo. Se a carta “portão” fosse de Espadas, o único vencedor seria o banqueiro. E se a carta “portão” fosse de Paus, todos os apostadores venceriam, e somente o banqueiro perderia.

# HANAFUDA

**E**sse jogo foi inventado no Japão no final do século XVIII. Na realidade, o Hanafuda não é apenas um jogo, mas sim toda uma “família” de jogos, que, em sua maioria, obedecem às mesmas regras básicas. Da corte imperial japonesa, onde era bastante apreciado, o jogo difundiu-se pelas casas de gueixas e, posteriormente, por todo o Japão.

Embora não seja um típico jogo de azar, em consequência da sua popularidade o Hanafuda passou a ser jogado a dinheiro em todo o Japão, assumindo o caráter de jogo de azar. Diante disso, a venda dos baralhos de Hanafuda chegou a ser proibida durante algum tempo, mas o Hanafuda logo voltou a ser um dos jogos favoritos das famílias japonesas, como o é ainda hoje.

Como são inúmeros os jogos da família do Hanafuda, damos a seguir as regras básicas do jogo e uma das modalidades mais populares do Hanafuda, que é o jogo chamado *Casamento de Flores*, também conhecido como *Flores Tolas*.

## O baralho

Um dos grandes atrativos do Hanafuda é o baralho que se usa para jogá-lo, totalmente diferente dos baralhos ocidentais, desde o tamanho das cartas (que são bem menores), até os símbolos que representam os diferentes naipes.

O baralho de Hanafuda é constituído de 48 cartas, divididas em 12 naipes de 4 cartas cada um. Cada naipe corresponde a um mês do ano, e em cada uma das cartas vem representada uma árvore, uma planta ou uma flor típica da época, que os japoneses associam ao mês representado pela carta, como, por exemplo: ameixeira (fevereiro), glicínia (abril), trevo-do-japão (julho) etc. Além das 48 cartas ilustradas, os baralhos de Hanafuda costumam ter uma carta adicional, em branco, que é usada para substituir qualquer outra carta que venha a ser perdida ou danificada e, também, em algumas situações especiais, como veremos mais adiante.

## Os valores das cartas

Cada carta do baralho de Hanafuda tem um valor, e esses valores variam de 1 até 20 pontos, distribuídos em cada um dos naipes. Como já foi dito, os naipes são designados

por nomes de árvores, plantas ou flores, com exceção das cartas de *agosto* e *novembro*, chamadas respectivamente de *campos* e *chuva* (embora este último naipe também seja conhecido por *salgueiro*).

A distribuição básica dos pontos em cada naipe é feita da seguinte forma: 1 carta de 10 pontos, 1 carta de 5 pontos e 2 cartas de 1 ponto cada uma. Existem, entretanto, outras formas de distribuição de pontos nos naipes.

Embora haja algumas exceções, geralmente observa-se o seguinte em cada naipe:

a) as cartas de valor mais baixo mostram somente a figura de uma árvore, planta ou flor;

b) a carta de valor intermediário mostra, além da árvore, planta ou flor, um *tanzaku*, que é uma faixa com caracteres japoneses nela inscritos. No Japão medieval, os *tanzakus* eram retângulos de papel — com cerca de 36 centímetros de comprimento por 6 centímetros de largura — ilustrados com poemas, que eram pendurados nas árvores e flores, ou então nas paredes das casas, como elemento de decoração dos jardins ou de um ambiente.

No baralho de Hanafuda existem ao todo 10 *tanzakus* — 7 vermelhos e 3 de cor violeta — valendo cada um deles, *sempre*, 5 pontos. Dos 7 *tanzakus* vermelhos, 4 são lisos — isto é, sem inscrições em japonês — e 3 são escritos;

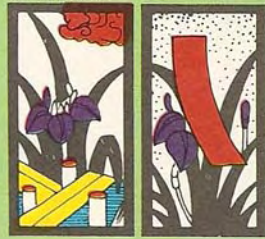
c) a carta de valor mais alto mostra, além do símbolo do naipe, um animal ou objeto (garça, rouxinol, cortina, ponte, javali, cálice etc.).



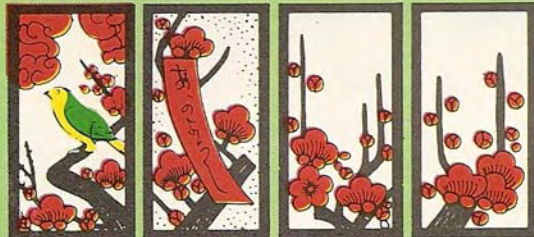
Janeiro (pinheiro)



Maio (íris)



Fevereiro (ameixeira)



Junho (peônia)



Março (cerejeira)



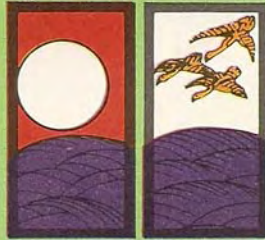
Julho (trevo-do-japão)



Abril (glicínia)



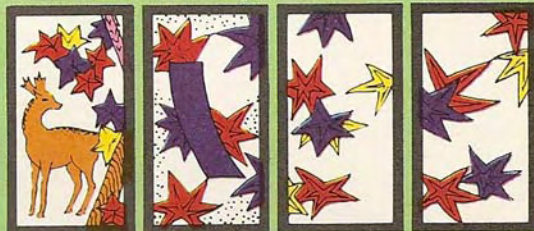
Agosto (campos)



Setembro (crisântemo)



Outubro (folhas de bordo-japonês)



Novembro (chuva ou salgueiro)



Dezembro (paulóvnia)



São os seguintes os valores das cartas de cada um dos naipes:

### 1) Janeiro (pinheiro)

- pinheiro com garça: 20 pontos
- pinheiro com *tanzaku* vermelho com inscrição: 5 pontos
- pinheiro simples: 1 ponto
- pinheiro simples: 1 ponto



### 3) Março (cerejeira)

- cerejeira com cortina: 20 pontos
- cerejeira com *tanzaku* vermelho com inscrição: 5 pontos
- cerejeira simples: 1 ponto
- cerejeira simples: 1 ponto



### 5) Maio (iris)

- iris com ponte: 10 pontos
- iris com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- iris simples: 1 ponto
- iris simples: 1 ponto



### 2) Fevereiro (ameixeira)

- ameixeira com rouxinol: 10 pontos
- ameixeira com *tanzaku* vermelho com inscrição: 5 pontos
- ameixeira simples: 1 ponto
- ameixeira simples: 1 ponto



### 4) Abril (glicínia)

- glicínia com cuco: 10 pontos
- glicínia com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- glicínia simples: 1 ponto
- glicínia simples: 1 ponto



### 6) Junho (peônia)

- peônia com borboletas: 10 pontos
- peônia com *tanzaku* violeta: 5 pontos
- peônia simples: 1 ponto
- peônia simples: 1 ponto



### 7) Julho (trevo-do-japão)

- trevo-do-japão com javali: 10 pontos
- trevo-do-japão com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- trevo-do-japão simples: 1 ponto
- trevo-do-japão simples: 1 ponto



### 9) Setembro (crisântemo)

- crisântemo com cálice: 10 pontos
- crisântemo com *tanzaku* violeta: 5 pontos
- crisântemo simples: 1 ponto
- crisântemo simples: 1 ponto



### 11) Novembro (chuva ou salgueiro)

- chuva com poeta: 20 pontos
- chuva com andorinha: 10 pontos
- chuva com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- chuva e raios: 1 ponto



### 8) Agosto (campos)

- campos com lua cheia: 20 pontos
- campos com gansos: 10 pontos
- campos simples: 1 ponto
- campos simples: 1 ponto



### 10) Outubro (folhas de bordo-japonês)

- folhas de bordo-japonês com veado: 10 pontos
- folhas de bordo-japonês com *tanzaku* violeta: 5 pontos
- folhas de bordo-japonês simples: 1 ponto
- folhas de bordo-japonês simples: 1 ponto



### 12) Dezembro (paulóvnia)

- paulóvnia com fênix: 20 pontos
- paulóvnia simples: 1 ponto
- paulóvnia simples: 1 ponto
- paulóvnia simples: 1 ponto



## REGRAS GERAIS

Muitos jogos da família do Hanafuda têm as mesmas regras básicas, as quais damos a seguir.

Uma partida compreende 12 mãos, e o objetivo de cada jogador é fazer o maior número possível de pontos. Do jogo podem participar de 2 a 7 pessoas, mas, na realidade, apenas 2 ou 3 podem jogar em cada mão. O número ideal de jogadores é 3; se houver mais, alguns deverão, necessariamente, “passar”, como veremos mais adiante.

A posição que cada jogador deve ocupar é decidida antes do início do jogo, da seguinte forma: qualquer um dos jogadores dá uma carta para cada um dos participantes, inclusive para si mesmo. Aquele que receber a carta correspondente ao mês mais baixo — isto é, mais perto do início do ano — é o primeiro carteador e tem o direito de escolher seu lugar na mesa. Em seguida, os demais jogadores sentam-se obedecendo ao sentido anti-horário — isto é, da esquerda para a direita —, começando pelo jogador que tirou o segundo mês mais baixo, e assim sucessivamente. Se dois ou mais jogadores tirarem cartas do mesmo mês, recebem novas cartas, até que todos se acomodem e o jogo possa ser iniciado. A posição dos jogadores na mesa permanece inalterada durante toda a partida, embora apenas 3 deles participem de cada mão.

Em seguida, o terceiro jogador à direita do carteador (contando este) embaralha as cartas, e o segundo jogador “corta” o baralho, uma vez só. Devido ao formato das cartas do Hanafuda, o embaralhamento é feito por meio de vários cortes sucessivos.

### Carteio para até 5 jogadores

O carteador dá 4 cartas, de uma só vez, para cada jogador, começando pelo primeiro jogador à sua direita e terminando em si mesmo. Essas cartas são distribuídas fechadas — isto é, viradas para baixo. Em seguida, o carteador coloca 3 cartas abertas (viradas para cima) no centro da mesa. Feito isso, ele dá mais 3 cartas fechadas, de uma só vez, para cada jogador. Finalmente, o carteador coloca mais 3 cartas abertas no centro da mesa, que formarão a “mesa” com as 3 cartas anteriores.

O restante do baralho é colocado sobre a mesa, com as cartas viradas para baixo. Essas cartas que sobraram da distribuição constituem o “monte”, do qual os jogadores comprarão cartas no decorrer do jogo.

Se houver engano no carteio, as cartas deverão ser reembalhadas, novamente cortadas e redistribuídas. Também não é permitido que os jogadores olhem suas cartas antes que termine a distribuição. Terminada a distribuição, qualquer jogador pode pedir para trocar suas cartas pelas do carteador. Somente após isso é que os jogadores poderão olhar as cartas.

### Desenvolvimento do jogo

Terminado o carteio, cada um dos jogadores examina suas cartas para ver se lhe interessa participar naquela mão. Cabe ao carteador a prioridade de dizer se vai jogar ou passar. Depois dele, sempre em sentido anti-horário, cada um dos jogadores deve declarar se vai jogar aquela mão ou passar, e assim que 3 jogadores tiverem declarado sua disposição de jogar, os demais são obrigados a passar. (É claro que, se forem apenas 3 jogadores, nenhum poderá passar.) Se algum dos jogadores que foi obrigado a passar perceber que tem nas mãos um bom jogo, ele poderá comprar do carteador o direito de jogar em seu lugar por um determinado número de pontos que deve ser combinado na hora. Mas isso dependerá do interesse de ambos os jogadores em realizar essa operação.

Quando um jogador passa, deve colocar suas cartas, viradas para baixo, em cima do monte. Como 3 jogadores devem participar obrigatoriamente de cada mão, pode acontecer que os últimos jogadores a declarar não tenham escolha, sendo obrigados a participar da mão se eles forem necessários para completar o número de participantes.

Quando o carteador passa, sua função naquela mão é transferida para o primeiro jogador à sua direita que tiver permanecido.

### Carteio para 6 jogadores

O carteador distribui o baralho inteiro, dando primeiro 4 cartas para cada jogador. Em seguida abre 3 cartas na mesa, dando mais 3 cartas para cada jogador. Finalmente, abre mais 3 cartas na mesa. Nesse caso não haverá monte até que um dos jogadores passe e coloque todas as suas cartas fechadas na mesa, formando o monte.

### Carteio para 7 jogadores

Nesse caso, a carta extra, em branco, deve ser incluída no baralho antes da distribuição. O carteador não coloca nenhuma carta aberta no centro da mesa, e distribui 7 cartas para cada jogador, dando primeiro 4 cartas pa-



ra cada jogador, de uma só vez, e depois mais 3. O jogador que receber a carta em branco é obrigado a passar, saindo do jogo. Em seguida, retira-se do jogo a carta em branco, e as 6 cartas restantes do jogador são transformadas nas cartas abertas da mesa. Também nesse caso não haverá monte até que o primeiro jogador que passar coloque suas cartas fechadas na mesa, formando o monte.

## CASAMENTO DE FLORES

Esse jogo, também chamado de *Flores Tolas*, é um dos mais simples e populares da família do Hanafuda, razão pela qual o escolhemos. Para jogá-lo, deve-se partir das regras gerais básicas já explicadas.

Nesse jogo, o objetivo de cada jogador é pegar cartas da mesa, combinando-as com as cartas do mesmo naipe que tiver na mão. Os pontos são contados de acordo com o valor das cartas "casadas". E, além desses pontos, o jogador marca pontos adicionais se conseguir formar determinadas combinações com suas cartas casadas ao final de cada mão. No final das regras desse jogo damos uma tabela com todas as combinações que valem pontos e o número de pontos correspondentes a cada uma delas. Essa tabela deve ser consultada ao final de cada mão, quando se procede à contagem dos pontos.

## Desenvolvimento do jogo

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à direita do carteador que não tenha passado. Esse jogador examina suas cartas para ver se tem uma carta do mesmo naipe de qualquer uma das cartas abertas na mesa. Se tiver, ele mostra a sua carta e pega da mesa a carta que casa com ela. As duas cartas são então colocadas juntas, viradas para cima, na frente do jogador. Se não houver na mesa nenhuma carta que case com qualquer uma de suas cartas, o jogador deve livrar-se de uma de suas cartas, descartando-a aberta na mesa.

Em qualquer um dos dois casos, o jogador ainda deve comprar uma carta de cima do monte, mostrando-a para os demais jogadores. Se a carta retirada do monte for do mesmo naipe de qualquer uma das cartas da mesa, o jogador casa essas duas cartas e as coloca à sua frente. Se a carta do monte não casar com nenhuma carta da mesa, ela é acrescentada às outras cartas já abertas na mesa.

Se em algum momento do jogo não hou-

ver nenhuma carta aberta na mesa, o primeiro jogador a jogar deve descartar uma carta na mesa e, depois, comprar uma carta do monte. A carta comprada do monte pode ser casada com a carta antes descartada na mesa se ambas forem do mesmo naipe. Em caso contrário, a carta comprada do monte também deve ser colocada na mesa.

Se as cartas do monte acabarem, o jogo prossegue desde que os jogadores ainda tenham cartas em suas mãos. Cada jogador deve, então, casar uma de suas cartas com uma das cartas da mesa. Se isso não for possível, o jogador descarta qualquer uma de suas cartas na mesa.

Se, no começo do jogo, forem abertas na mesa 3 cartas do mesmo naipe, o jogador que tiver uma quarta carta daquele naipe tem o direito de ficar com todas as 4 cartas, casando as 3 cartas da mesa com a sua carta. Para isso, não faz diferença se ele tiver recebido essa quarta carta na distribuição ou se a tiver comprado do monte. Se as três cartas não forem reclamadas imediatamente depois da distribuição, elas permanecerão juntas até que alguém as reclame.

A mão termina quando acabam as cartas de todos os jogadores. E um jogador pode continuar a jogar mesmo depois que tenham terminado as cartas dos outros jogadores.

## "Quem perde ganha"

Qualquer jogador que tiver recebido cartas muito ruins pode pedir para que seja jogada uma mão de "quem perde ganha" (*low man out*, em inglês). Nesse tipo especial de mão, o jogador que a pediu tentará fazer o menor número possível de pontos. Eventualmente, porém, ele poderá ser obrigado a fazer casamentos que valem pontos, se não tiver outra saída.

Se, ao final da mão, o jogador tiver feito menos de 20 pontos, o vencedor daquela mão — isto é, o jogador que tiver feito o maior número de pontos — perde todos os pontos que tiver ganho. A contagem de pontos dos outros jogadores se processa normalmente. Mas se o jogador que pediu "quem perde ganha" tiver feito mais de 20 pontos, então a contagem de pontos se processará normalmente.

## Resultado final

O jogo termina após a disputa de 12 mãos, e o vencedor será o jogador que tiver totalizado o maior número de pontos nas 12 mãos disputadas.

## Contagem dos pontos

A contagem dos pontos é feita no final de cada mão, e consiste na soma dos pontos básicos e dos pontos adicionais. Os pontos básicos são os pontos obtidos com as cartas que o jogador conseguiu casar — isto é, o valor nominal que aparece indicado em cada carta por um número.

Os pontos adicionais são dados pelas

combinações que o jogador conseguir formar com as cartas que tiver conseguido casar, ao final da mão.

**Atenção:** Uma mesma carta pode ser incluída em diferentes combinações.

Depois de feita a contagem dos pontos da mão, o vencedor — isto é, o jogador que tiver obtido o maior número de pontos na mão — será o carteador da próxima mão.

TABELA DE COMBINAÇÕES PARA A CONTAGEM DE PONTOS ADICIONAIS

Nome das Combinações	Número de Cartas	Contagem de Pontos	Cartas Necessárias
SEQÜÊNCIA DE CHUVA	4	10	(*)Todas as cartas do naipe de chuva
SEQÜÊNCIA DE PAULÓVIA	4	10	Todas as cartas do naipe de paulóvia
SEQÜÊNCIA DE GLICÍNIA	4	10	Todas as cartas do naipe de glicínia
TANZAKUS DO MATO	3	20	Tanzakus dos naipes de glicínia, iris e trevo-do-japão
J'AVALI-VEADO-BORBOLETAS	3	20	Trevo-do-japão com javali, bordo-japonês com veado, peônia com borboletas
GARÇA-FÊNIX-LUA	3	20	Pinheiro com garça, paulóvia com fênix, campos com lua cheia
TRÊS ESPLENDORES	3	30	Pinheiro com garça, ameixeira com rouxinol, cerejeira com cortina
SEIS TANZAKUS	6	30	Quaisquer seis cartas de <i>tanzaku</i> , com exceção do <i>tanzaku</i> de chuva
PAISAGENS (1)	2	20	Campos com lua cheia, crisântemos com cálice
PAISAGENS (2)	3	40	Campos com lua cheia, crisântemos com cálice, cerejeira com cortina
TANZAKUS VIOLETA	3	40	Tanzakus de peônia, crisântemo e bordo-japonês
TANZAKUS VERMELHOS COM INSCRIÇÕES	3	40	Tanzakus de ameixeira, pinheiro e cerejeira
SETE TANZAKUS	7	40	Quaisquer 7 <i>tanzakus</i> , com exceção do <i>tanzaku</i> de chuva
QUATRO ESPLENDORES	4	60	Pinheiro com garça, cerejeira com cortina, campos com lua cheia e paulóvia com fênix
CINCO ESPLENDORES	5	100	"Quatro esplendores" mais chuva com poeta

(\*) Neste caso, os pontos adicionais (isto é, os pontos das combinações) de todos os outros jogadores ficam anulados.

# CÃO VERMELHO



**E**sse jogo, que foi um dos passatempos prediletos dos combatentes aliados durante a Segunda Guerra Mundial, é ainda hoje um dos jogos de cartas mais populares entre os jornalistas norte-americanos.

Trata-se de um jogo de apostas bastante rápido e emocionante, que depende apenas de sorte e do qual podem participar de 2 até 10 jogadores.

O Cão Vermelho é jogado com um baralho comum de 52 cartas e fichas para aposta. O valor das cartas decresce do Ás (que é a carta mais alta) até o 2 (que é a carta mais baixa). O objetivo do jogo é muito simples: para vencer uma rodada, o jogador precisa apenas ter uma carta do mesmo naipe e de valor superior à carta que for aberta na mesa pelo carteador.

## O jogo

Antes de se iniciar o jogo procede-se à escolha do carteador, da seguinte forma: um dos jogadores embaralha as cartas e dá uma delas para cada jogador, abrindo-a à sua frente. O jogador que primeiro receber um Ás será o carteador.

O jogo desenvolve-se no sentido horário

e, após cada rodada, o baralho é passado para um novo carteador, que será sempre o primeiro jogador à esquerda do que foi carteador na rodada anterior.

Antes da distribuição das cartas, cada jogador deve contribuir com uma quantia de fichas (determinada antecipadamente pelos jogadores), que irá formar o bolo de apostas no centro da mesa. A cada nova rodada procede-se da mesma maneira, e o jogo só inicia depois de formado esse bolo.

Após embaralhar as cartas e oferecê-las ao jogador à sua direita para o corte, o carteador distribui 5 cartas, uma a uma e fechadas, para cada um dos jogadores, inclusive para si mesmo e a partir do primeiro jogador à sua esquerda. Quando o número de jogadores for superior a 8, distribuem-se apenas 4 cartas para cada um.

Todos os jogadores, depois de examinarem suas cartas, devem fazer suas apostas. O jogo é aberto pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que faz sua aposta. Se desejar permanecer no jogo, o jogador deve colocar uma determinada quantidade de fichas na mesa, à sua frente e próximo ao bolo de apostas. A aposta máxima não poderá ex-

ceder o total de fichas do bolo naquele momento, e a aposta mínima será igual à quantidade de fichas que cada um dos jogadores “pingou” inicialmente na mesa para formar o bolo de apostas.

Se qualquer jogador não quiser entrar no jogo, ele deve pagar uma quantia igual à da aposta mínima e abaixar suas cartas na mesa, fechadas, à sua frente. Essa será a única forma de ele não precisar abrir suas cartas na mesa. Portanto, poderá ser mais conveniente ir ao jogo do que “passar”, uma vez que, mesmo sem participar do jogo, o jogador deverá contribuir com uma determinada quantia.

De qualquer forma, o importante a ressaltar é que o primeiro jogador aposta e vê o resultado do jogo (como explicaremos mais adiante). E somente após esse jogador ter ganho ou perdido é que o próximo jogador aposta, e assim sucessivamente até chegar a vez do próprio carteador, que também aposta e joga, encerrando a rodada. Portanto, os jogadores apostam e verificam se ganharam ou perderam, *um de cada vez*, no sentido de desenvolvimento do jogo.

Depois que o primeiro jogador tiver feito sua aposta, o carteador abre na mesa, diante deste jogador, a carta de cima do baralho. Se o jogador possuir uma carta do mesmo naipe da que foi aberta e de valor superior, ele mostra somente esta carta e recebe do carteador uma quantia igual à que apostou, juntamente com as fichas que havia apostado. Essa quantia a ser paga pelo carteador é retirada do bolo de apostas. Nesse caso, em que o jogador vence a aposta, todas as suas cartas e mais a que foi aberta pelo banqueiro são colocadas na mesa, fechadas, diante do jogador.

Se, por outro lado, o primeiro jogador não possuir nenhuma carta do mesmo naipe da carta aberta pelo carteador e que seja também de valor mais alto, o jogador perde as fichas que apostou, que são incorporadas ao bolo de apostas, e tem de mostrar todas as suas cartas aos demais jogadores. Em ambos os casos, antes de passar ao próximo jogador, o carteador deve recolher as cartas do jogador que acabou de jogar, juntamente com a carta que ele abriu, e colocá-las fechadas na mesa à frente do jogador. A seguir o banqueiro procede da mesma forma com o próximo jogador.

**Atenção:** A verificação da quantidade de fichas existentes no bolo de apostas, assim como o pagamento das apostas vitoriosas e o

recolhimento das apostas perdedoras são tarefas do carteador.

Cada vez que um jogador perde e, portanto, as fichas que apostou são incorporadas ao bolo de apostas, eleva-se o teto da aposta máxima. Da mesma forma, diminui o teto da aposta máxima, quando uma certa quantidade de fichas é retirada do bolo para pagar a aposta vitoriosa de um jogador.

Quando todos os jogadores, inclusive o carteador, tiverem jogado, todas as cartas são recolhidas da mesa e a distribuição passa para o primeiro jogador à esquerda do carteador, que dará início a uma nova rodada. É comum sobrar uma quantidade de fichas no bolo de apostas, mas a cada nova rodada todos os jogadores devem contribuir novamente para o bolo, incorporando mais fichas às que tenham eventualmente sobrado das rodadas anteriores.

Antes que qualquer rodada tenha início, deve-se formar o bolo de apostas. E, caso o bolo de apostas se esgote no meio de uma rodada, *todos* os jogadores devem contribuir para formar um novo bolo e dar prosseguimento ao jogo. Nesses casos, é muito provável que restem fichas no bolo de apostas ao final da rodada. Mesmo assim, após ter contribuído para o bolo no meio de uma rodada, os jogadores devem fazê-lo novamente no início da nova rodada.

## Divisão do bolo de apostas

É possível que o bolo de apostas atinja uma quantia bastante elevada de fichas para o nível de apostas pretendido pelos participantes. Neste caso, é recomendável que seja feita uma divisão do bolo, além de se estipular, antes do jogo, um limite para ele. Se o montante do bolo ultrapassar este limite, as fichas excedentes devem ser retiradas e distribuídas entre os jogadores.

Esta divisão é tarefa do carteador e deve ser feita no final da rodada, nunca durante o decorrer do jogo.

## Irregularidades

1) Se um jogador não receber cartas, ou receber um número de cartas maior que o devido, ele não deverá participar da rodada e o carteador não sofrerá punição.

2) Se um jogador receber um número de cartas menor que o devido, ele poderá optar entre participar ou não da rodada. Caso não participe, não precisará mostrar as cartas que recebeu, e o carteador não sofrerá nenhuma punição.

3) Se a carta superior do baralho for aberta acidentalmente, ela será retirada do jogo naquela rodada.

4) Uma vez feita uma aposta, ela não poderá ser modificada, e uma aposta colocada no bolo por engano também não poderá ser retirada.

5) Uma aposta recebida do bolo por engano não poderá ser devolvida se a carta superior do baralho já tiver sido aberta para o próximo jogador.

### Dicas estratégicas

A única decisão a ser tomada por um jogador numa partida de Cão Vermelho é com relação a suas apostas, decisão que depende fundamentalmente da análise de suas cartas. Uma forma de avaliar suas possibilidades de vitória pode ser a soma dos valores de suas cartas. Nesse caso, o Ás vale 14 pontos, o Rei vale 13, a Dama 12, o Valete 11 e os valores das demais cartas correspondem aos seus respectivos valores numéricos. Mas o jogador deve somar apenas as cartas mais altas de cada naipe. Por exemplo: se tiver uma Dama e um 5 de Copas, ele deve contar apenas o valor da Dama. Se, por outro lado, tiver quatro 2 e um 3, a soma total de suas cartas será apenas 9 (uma das cartas de valor 2 não será contada por ser do mesmo naipe que o 3, e só se contam as cartas mais altas num mesmo naipe). Se a mão for de 9 pontos, não há possibilidade de vencer. Mas, se a mão for de 56 pontos (quatro Ases e um 5), a vitória é certa. Em resumo, se a soma das cartas for superior a 30 pontos, há boas possibilidades de vitória, e é com base nisso que se deve determinar o valor da aposta.

Jogando por último e abrindo uma das últimas cartas do baralho, o carteador tem vantagens sobre os demais jogadores. Além de poder ver todas as cartas que são abertas na mesa durante a rodada, ele poderá, eventualmente, ver as cartas que os jogadores venham a abrir. Portanto, dependendo de suas cartas, o carteador poderá ter certeza de sua vitória ou de sua derrota. Suponhamos, por exemplo, que o carteador possua a seguinte mão: — Três Ases (Espadas, Ouros e Paus) e o Rei de Copas. Com essa mão, somente uma carta poderá derrotá-lo: o Ás de Copas. Se esta carta, porém, já tiver sido aberta no decorrer do jogo, o carteador terá certeza da sua vitória. Nesse caso, ele poderá fazer a aposta máxima, sem qualquer possibilidade de derrota. O que seria uma grande probabi-

lidade de vitória, mesmo para o primeiro jogador, caso ele tivesse tais cartas, é uma vitória certa para o carteador

### CÃO VERMELHO POLONÊS

Também conhecido por *Stitch* ou *Polski Rachuck*, esse jogo é uma variante do Cão Vermelho, que acredita-se ser de origem polonesa, daí o seu nome. As regras desse jogo são, basicamente, as do Cão Vermelho, variando em relação a elas apenas nos seguintes aspectos:

1) O carteador, que desempenha também a função de banqueiro, coloca no centro da mesa — que é a banca — a quantia que pretende arriscar na rodada. Antes de se iniciar o jogo podem ser estipulados os tetos (máximo e mínimo) da quantia a ser apostada pelo banqueiro.

2) O banqueiro distribui 3 cartas para cada jogador, uma a uma e fechadas. Os jogadores não podem olhar suas cartas, e o banqueiro não recebe cartas.

3) O jogo é aberto pelo primeiro jogador à esquerda do banqueiro, que deve fazer a sua aposta. O máximo que um jogador pode apostar é a metade da quantia total da aposta feita pelo banqueiro.

4) Em seguida, o banqueiro deve “queimar” a primeira carta do baralho, mostrando-a para todos e colocando-a no fundo do baralho. Depois de “queimar” a primeira carta, o banqueiro abre a segunda carta na mesa, que será a “carta do banqueiro”.

5) O primeiro jogador deve abrir suas cartas na mesa. Se uma delas for do mesmo naipe e de valor superior à carta do banqueiro, este jogador receberá uma quantia duas vezes superior àquela que apostou — ou seja: o dobro de sua aposta mais a quantia que foi apostada. Por exemplo: se ele apostou 5 fichas, recebe-as de volta e ganha 10 fichas do banqueiro. Em caso contrário — isto é, se não tiver nenhuma carta do naipe da carta do banqueiro ou se tiver uma carta de mesmo naipe mas de valor inferior a ela — o jogador perde para o banqueiro apenas as fichas que apostou. O banqueiro procede da mesma forma com todos os demais jogadores.

6) No final de uma rodada, isto é, quando todos os jogadores tiverem jogado, se ainda restarem fichas na banca, continua o mesmo banqueiro (e carteador).

7) Quando se esgotam as fichas da banca, a rodada termina imediatamente, mesmo que nem todos os jogadores não tenham finaliza-

do suas jogadas. Nesse caso, o banqueiro deve passar a banca para o primeiro jogador à sua esquerda.

8) Caso um banqueiro consiga, no final de uma rodada, triplicar (no mínimo) o seu capital inicial (ou seja, se a quantia que ele inicialmente colocou em jogo tiver o seu valor aumentado em três vezes ou mais), ele deve declarar um *stitch round* — isto é: ele estará informando aos demais participantes

do jogo que irá bancar o jogo só por mais uma rodada, ao fim da qual passará a banca para o próximo jogador à sua esquerda.

9) A banca só muda de mão em dois casos: quando acabam as fichas da banca; e quando se completa um *stitch round*.

10) As fichas que sobram na mesa após um *stitch round* pertencem ao banqueiro que as ganhou. O primeiro banqueiro entra no jogo com o seu próprio capital.

---

## DOMINÓ DE CARTAS

**D**e origem desconhecida, esse jogo simples e divertido é muito apreciado tanto pelos adultos como pelas crianças. Embora o fator sorte seja importante, trata-se basicamente de um jogo de raciocínio, pois é da maior importância a escolha das cartas que devem ser jogadas na mesa.

### O jogo

Para jogar o Dominó de Cartas usa-se um baralho comum de 52 cartas, e o número ideal de jogadores é 4. Contudo, deste jogo podem participar apenas 3 pessoas (caso em que se retira do baralho um Ás de qualquer naipe) ou então um máximo de 5 pessoas (caso em que são retirados do baralho dois Ases da mesma cor).

O objetivo de cada jogador é livrar-se de todas as cartas que tem na mão antes dos seus adversários. A possibilidade de vitória de um jogador depende, além do fator sorte, do modo pelo qual ele estabelece a ordem de descarte, evitando sempre “passar” e procurando descartar o maior número possível de cartas na mesa.

Os descartes são feitos de acordo com os naipes e obedecendo a uma ordem de valor das cartas (crescente ou decrescente), que são dispostas para formar seqüências a partir dos *Setes*. Estas são sempre as primeiras cartas da seqüência, e as últimas são os Reis (as cartas de valor mais alto) e os Ases (as cartas mais baixas), que ficam nas extremidades das seqüências.

Cada seqüência é construída a partir de um Sete, de um determinado naipe, e pode crescer até o Rei ou decrescer até o Ás. As cartas são colocadas nas seqüências de acor-

do com o naipe e a ordem de valor. Por exemplo: um Dez de Copas só pode ser colocado após um Nove de Copas, e um Três de Espadas após um Quatro de Espadas.

### Preliminares do jogo

O carteador é escolhido por sorteio, e será quem retirar a carta mais alta do baralho fechado. Para o sorteio, o Ás é considerado a carta de maior valor. O jogo se desenvolve no sentido horário — isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda — e, depois de embaralhar, o carteador dá o baralho para ser cortado pelo jogador à direita. O carteador da mão seguinte será o jogador à esquerda do carteador da mão anterior, e assim sucessivamente.

O carteador distribui todas as cartas, uma a uma e fechadas, no total de 13 cartas para cada jogador no caso de serem 4 pessoas. Se forem 3 jogadores, cada um recebe 17 cartas; e, se forem 5 jogadores, cada um recebe 10 cartas.

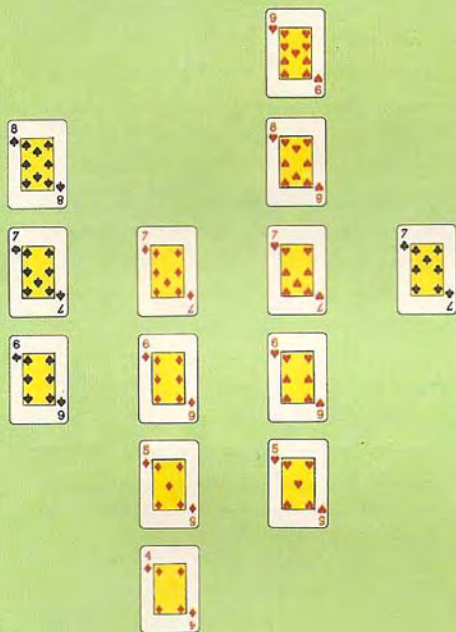
Se algum dos jogadores receber 3 ou 4 Reis, ou 3 ou 4 Ases na distribuição, ele tem o direito de impugnar a distribuição e pedir novo embaralhamento e carteio. Isso porque, como os Ases e os Reis são as últimas cartas de uma seqüência, nas ordens crescente e decrescente, o jogador ficaria numa situação extremamente desvantajosa em relação aos demais. Em cada nova distribuição, qualquer jogador pode pedir novo carteio se receber 3 ou 4 Reis, ou 3 ou 4 Ases.

### Desenvolvimento do jogo

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que deve abrir um

Sete de qualquer naipe no centro da mesa. Caso não possua nenhum Sete, ele “passa”, e o próximo jogador à sua esquerda deve abrir um Sete na mesa. Caso esse jogador também não possua um Sete, ele também cede a sua vez ao jogador seguinte, e o jogo só começa quando for aberto um Sete no centro da mesa.

Depois que um jogador abre o primeiro Sete na mesa, o próximo jogador pode descartar um Seis ou um Oito do mesmo naipe do Sete inicial ou um Sete de outro naipe. Dessa forma são iniciadas as seqüências, que vão sendo formadas pelos jogadores, em ordem crescente ou decrescente, a partir dos Setes iniciais. As seqüências de cada naipe devem ficar paralelas, com os Setes colocados lado a lado, formando uma fileira horizontal, conforme a figura.



O jogo prossegue dessa forma, com os jogadores descartando, cada um na sua vez, uma carta que dê prosseguimento a qualquer uma das seqüências já iniciadas. Para isso, os jogadores terão que descartar cartas do mesmo naipe e imediatamente superiores ou inferiores às cartas que estiverem colocadas nas pontas das seqüências. Além disso, os jogadores podem descartar outro Sete, dando início à nova seqüência.

Quando o jogador não puder descartar nenhuma carta — seja porque todos os Setes já foram baixados ou porque o jogador não tem cartas para dar prosseguimento a qualquer das seqüências abertas na mesa —, ele deve “passar”. Quando o jogador tiver mais de uma carta para descartar, ele pode escolher qual é a mais conveniente para isso, mas não pode “passar” se tiver uma carta, e nem descartar mais de uma carta em sua vez. Não é obrigatório que um jogador descarte um Sete abrindo uma nova seqüência, se tiver outra carta para descartar, pois faz parte da estratégia do jogo “prender” uma ou mais seqüências se o jogador tiver condições para isso, deixando os outros com suas cartas bloqueadas.

A partida termina com a vitória do jogador que descartar sua última carta.

### Contagem dos pontos

No início do jogo deve-se estabelecer um limite de pontos ou de partidas para determinar o fim do jogo. Os pontos são contados da seguinte forma: cada carta em poder do jogador no final de uma partida equivale a um ponto negativo, e esses pontos devem ser somados e marcados para cada jogador ao final de cada partida. Quando um dos jogadores atingir o limite de pontos estabelecido, ele “estanca” e o jogo termina, sendo vencedor quem possuir o *menor* número de pontos negativos.

O jogo pode terminar também ao fim de um certo número de partidas, e o vencedor será quem tiver menos pontos negativos.

## PÔQUER - PACIÊNCIA

**B**aseada no jogo de Pôquer, essa paciência não depende apenas de sorte, mas também de raciocínio. É jogada com um ba-

ralho comum de 52 cartas, e serve para familiarizar um jogador novato com as combinações usadas no Pôquer.

## O jogo

Distribua 25 cartas abertas na mesa, formando 5 fileiras horizontais de 5 cartas cada uma, dispondo-as uma embaixo da outra, de modo a formar um conjunto com 5 fileiras horizontais de 5 cartas e 5 colunas verticais também de 5 cartas cada uma.

Você pode escolher em que lugar vai colocar cada carta, desde que obedeça ao esquema de 5 fileiras por 5 colunas, e não as troque de posição depois de colocadas na mesa. Por esse motivo, a distribuição exige grande atenção por parte do jogador. As cartas restantes são colocadas à parte, fechadas, e não entram em jogo.

O objetivo nessa paciência é obter, em cada coluna e em cada fileira, o equivalente a uma das combinações do Pôquer tradicional. Assim, ao colocar as cartas, você deve conhecer essas combinações e quais delas valem mais ou menos pontos na contagem final, segundo as tabelas abaixo. Como já dissemos, as combinações são as mesmas do Pôquer, e a cada uma delas atribui-se um determinado número de pontos. Há duas tabelas, conhecidas como americana e inglesa, que apresentam algumas diferenças. Por essa razão, damos a seguir as tabelas de pontos dos dois sistemas, com seus respectivos valores para cada combinação.

Combinação	Americana	Inglesa
Royal Flush	100	30
Straight Flush	75	30
Quadra	50	16
Full Hand	25	10
Flush	20	5
Seqüência	15	12
Trinca	10	6
Dois pares	5	3
Um par	2	1

Cada uma dessas combinações equivale às seguintes cartas, que devem pertencer a uma mesma fileira ou coluna:

— **Royal Flush:** Ás, Rei, Dama, Valete e 10, todos do mesmo naipe;

— **Straight Flush:** Seqüência de cinco cartas, todas do mesmo naipe;

— **Quadra:** Quatro cartas iguais e uma diferente;

— **Full Hand:** Três cartas de um valor e duas de outro (uma trinca e um par, por exemplo);

— **Flush:** Quaisquer cinco cartas do mesmo naipe;

— **Seqüência:** Cinco cartas em seqüência,

independentemente do naipe de cada uma;


























— **Trinca:** Três cartas do mesmo valor e duas outras quaisquer;

— **Dois pares:** Duas duplas de cartas do mesmo valor, e uma quinta carta qualquer;

— **Um par:** Duas cartas de mesmo valor e três cartas quaisquer.

A seguir damos um exemplo de um Pôquer-Paciência já feito, com a contagem de pontos baseada na tabela americana.

Podem-se considerar como boas conta-

Par	Flush	Par	Flush	Seqüência	
2 pontos	20 pontos	2 pontos	20 pontos	15 pontos	
					25 pontos Full Hand
					10 pontos Trinca
					15 pontos Seqüência
					50 pontos Quadra
					

gens de pontos aquelas que igualam ou superam 150 pontos, no sistema americano, ou 50 pontos, no sistema inglês.

## Variante para principiantes

Existe uma variante mais fácil dessa paciência, para principiantes, que é a jogada da seguinte forma: distribua 25 cartas por ordem de saída, sem nenhuma preocupação em posicioná-las antes de estarem todas colocadas. Em seguida, estude a distribuição das cartas e, só então, mova as cartas, de modo a obter o maior número possível de pontos. A única regra a ser obedecida é a de que cada carta só pode ser movimentada uma vez.



# GOLFE

**E**sse é um dos jogos de paciência mais famosos em todo o mundo. E, como a maioria dos jogos desse tipo, é jogado com um baralho comum de 52 cartas.

## O jogo

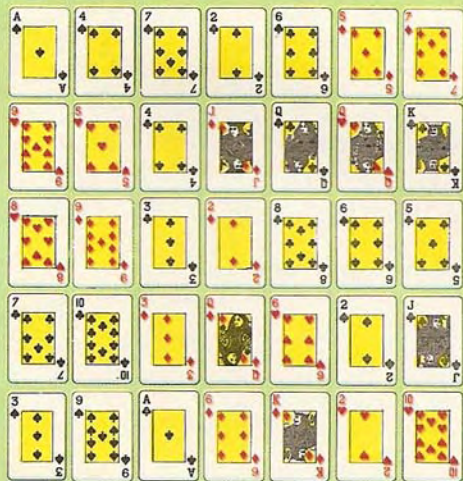
Antes de começar a paciência, embaralhe bem as cartas, depois coloque 35 cartas abertas na mesa, distribuídas em 5 fileiras horizontais de 7 cartas cada uma. As fileiras são chamadas *links*, que é o nome do terreno em que se joga o golfe. Na sua mão restarão 17 cartas, que devem ser colocadas na mesa, fechadas, formando o monte.

Depois de ter aberto as 35 cartas na mesa, para formar os 5 *links*, vire a carta de cima do monte, que deve ser colocada sobre a mesa, separadamente.

O objetivo do jogo é deixar a mesa sem nenhuma carta — ou seja, “limpar” o campo. Para isso, a partir de cada carta virada do monte, você deve formar seqüências crescentes e/ou decrescentes, sem seguir critério de naipe — isto é, as seqüências podem ser formadas por cartas de naipes diferentes. A única restrição é que as cartas retiradas do “campo” devem estar na extremidade de uma coluna vertical ou de uma fileira horizontal.

Suponhamos que, ao serem abertas na mesa, as 35 cartas ficaram distribuídas como na figura abaixo.

Suponhamos, também, que a primeira car-



ta virada do monte seja o Dez de Espadas, sobre o qual você pode colocar, pela ordem, as seguintes cartas que se encontram abertas na mesa: Nove de Espadas, Dez de Copas, Valete de Paus, Dez de Paus e Nove de Ouros, pois todas essas cartas, ao serem retiradas, estavam situadas na extremidade de uma coluna vertical e/ou de uma fileira horizontal.

Observe que, como o Nove de Espadas já havia sido retirado, a carta inferior da coluna passou a ser o Dez de Paus. Retirado este, o Nove de Ouros passa a ficar na extremidade da coluna vertical, podendo por isso ser também retirado da mesa.

Retiradas essas cartas, não há mais possibilidades de jogo. Portanto, você deve virar a próxima carta do monte, prosseguindo dessa forma até ter virado as 17 cartas que formam o monte.

**Atenção:** O Ás pode vir antes do 2 ou depois do Rei. Assim, em cima de um Rei, pode-se colocar um Ás e, em cima deste, um outro Rei ou um 2.

## Contagem de pontos

Se, depois de terminadas as cartas do monte, restarem cartas no campo, conte-as. O número delas representa os pontos negativos que você marcou na gíria do golfe; cada distribuição chama-se *hole* (palavra inglesa que significa “buraco”, onde a bola deve entrar no jogo de golfe real). É claro que quanto menor for o número de pontos negativos melhor será o resultado obtido. Para avaliar seu desempenho, veja quantos pontos negativos você marca em um determinado número de *holes*. Geralmente faz-se essa contagem para um total de 9 ou 18 *holes*, pois numa partida real de golfe os jogadores têm de colocar sua bola em 9 ou 18 buracos.

## Para jogar a dois

Essa paciência pode ser jogada por 2 pessoas e, nesse caso, cada jogador conserva seu próprio baralho e os *holes* são disputados simultaneamente. Nessa variante para duas pessoas, os jogadores devem combinar, antes de começar uma partida, se ela terá 9 ou 18 *holes*.

Em uma partida (jogada por 1 ou 2 pessoas), pode acontecer que a limpeza dos *links* — isto é, a retirada de todas as 35 car-

tas abertas na mesa — termine antes que acabem as cartas do monte. Nesse caso, as cartas que restaram no monte são contadas

a favor do jogador como pontos positivos que devem ser descontados dos pontos perdidos na disputa dos *holes* anteriores.

## ONZE FECHADO

**E**sse é um jogo de paciência bastante simples, que não requer grande atenção e termina rapidamente. Para jogá-lo usa-se um baralho comum, de 52 cartas, menos o curinga.

### O jogo

Distribua as cartas, depois de embaralhadas, em três fileiras de três cartas cada uma, com as faces voltadas para cima. As outras 43 cartas restantes ficam fechadas e formam o monte. Essa paciência chama-se Onze Fechado porque só tem prosseguimento se, entre as nove cartas abertas na mesa, duas somarem 11 pontos. Nesse caso, você cobre-as com outras duas cartas do monte, que são colocadas, abertas, sobre as duas cartas que somam 11 pontos. As combinações possíveis, de acordo com os valores das cartas, são as seguintes: Ás (que vale 1 ponto) e 10; 2 e 9; 3 e 8; 4 e 7; 5 e 6. As figuras — Rei, Dama e Valete — não valem pontos, e só podem ser “cobertas” por cartas do monte se duas delas não estiverem na fileira central.

Você estará “fechado” se não houver nenhuma dupla somando 11 pontos e se não houver duas figuras nas fileiras de cima e de baixo. Caso isso aconteça, você tem mais uma chance: coloque uma carta do monte sobre a carta central da fileira do meio. Em geral, essa jogada abre novas possibilidades, mas se a situação não se modificar, você estará definitivamente “fechado”, e a única coisa a fazer é embaralhar as cartas e recomeçar a paciência.

Para realizar a paciência você tem que conseguir colocar todas as cartas do monte sobre as cartas abertas na mesa, obedecendo às regras já enunciadas.

### Um exemplo prático

A seguir damos um exemplo hipotético em que, ao distribuir as cartas, você abriu na mesa um Nove de Copas, um Valete de Paus, um Três de Espadas, um Rei de Ouros, um Oito de Copas, um Cinco de Copas, um Dois de Paus, um Seis de Copas e uma Dama de Copas, como mostra a figura.



Nem o Valete nem a Dama estão na fileira central e, nesse caso, você cobrirá, com as cartas retiradas do monte, o Nove de Copas e o Dois de Paus, o Três de Espadas e o Oito de Copas, o Cinco e o Seis de Copas e o Valete de Paus e a Dama de Copas. Só o Rei não pode ser coberto, e, colocadas as cartas, o jogo prossegue, até que todas as cartas do monte sejam colocadas ou, então, até que haja uma impossibilidade de colocar novas cartas sobre as que estão abertas na mesa.



