

PÔQUER

Em 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 *As-Nas*, um jogo persa criado há vários séculos. Tal como se jogava inicialmente nos Estados Unidos, o pôquer era praticamente igual ao *As-Nas*. Atualmente, porém, compreende dois tipos de combinações de cartas: a sequência (um conjunto formado por cinco cartas de valores diferentes) e a reunião de cartas do mesmo valor. Essas combinações também são muitas 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 *Pocheire*. 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 Sequência), 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 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 sequência. O *Straight Flush* mais

alto é o formado pela seguinte sequência 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 sequência 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 sequência. 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 *Sequência*: cinco cartas em sequência, quaisquer que sejam os seus naipes. Entre duas sequências, 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 sequência, 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) *Sequência*



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 subir 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 a 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 comprovava-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 decisões 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

Rápido, 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

Dessa 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 *As* (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.