

## CRAPO



**0** 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 CRAPO



PILHA DE ESTOQUE



PILHA DE DESCARTE



COLUNA LATERAL



COLUNA LATERAL

PILHA DE DESCARTE



PILHA DE ESTOQUE



PILHA DO CRAPO



# JOGADOR B

PILHAS  
CENTRAIS  
RESERVADAS  
AOS ASES

Figura 1

## 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 Valete 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 Valete 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 *crecente* 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 decrescente de cores alternadas*. O 10 de Ouros não pode fazer parte dessa seqüência porque uma carta vermelha (Valeta 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 Valete 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 Valete 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 Valeta 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

Ainda 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, Valeta, 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: faço 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

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.