

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 *Eucr* porém fácil de aprender para quem sabe *King*, *Whist*, *Bridge* e outros jogos de vazas.

Trata-se de um jogo para quatro participantes. Utiliza-se um baralho normal de 52 cartas, sém 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 receber-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 *Eucr* 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 vazas 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 crescente:

Jubileu: esta é a declaração mínima. O jogador que escolhe Jubileu se compromete a fazer no mínimo 7 vazas 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 venceu 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 spirra, ou seja, o Ás chamado a mesa pelo declarante, será a carta mais alta daquela mão, ganhando inclusivamente do maior trunfo.

Se, porém, o portador desse Ás lança-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 vazas 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 vazas, 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 spirra.

A seguir vem o *Solo Sete*: nesta declaração o jogador se compromete a realizar sozinho 7 vazas, 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 vazas 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 sutileza particularidade, apenas o *Solo Oito da Última* pode se sobrepor ao *Solo Oito*. Não se sobrepõe porém à *Meia Miséria*. Ou seja: se alguém declarou *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 4º 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 4º 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 4º 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 4º 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,

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 cumpre 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

Rs 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 — dai 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 Valeta 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 sequência 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 sequência do Ás ao Rei, e continuar com as cartas que ficaram nos montes. O jogador vencerá o jogo se conseguir retirar três sequências de Ás a Rei.

EL GATO

De 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 empataadas, 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

Asorte 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 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 135

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.
