

# 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 naipe, 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 naipe de trunfo, e outro como "segundo naipe". Seu adversário tem que aceitar os dois naipes restantes, escolhendo um deles como seu trunfo e o outro como "segundo naipe".

**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 naipe*. Logo em seguida, o carteador procurará no baralho as cartas de trunfo e de segundo naipe 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 naipe de trunfo, e que o seu adversário escolheu Ouros como trunfo e Paus como segundo naipe.

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.

Ao iniciar o jogo, as 16 primeiras cartas tiradas do baralho pelo carteador são as seguintes:



Sendo os naipes 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 nai-

pes do adversário. Cada um dos jogadores separa então as cartas do seu monte, organizando-as à sua frente, abertas, tal como fez com seus naipes.

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

naipes 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

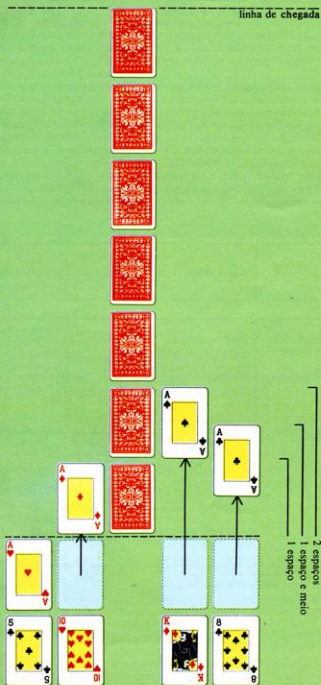
Desse jogo, em que se usam um baralho comum de 52 cartas e fichas para as apostas, podem participar três ou mais jogadores. O primeiro carteador é escolhido pelo sistema de sorteio da maior carta. Para isso conside-

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.





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.