



YUKON

Pouco se sabe sobre as origens desse jogo, de regras muito simples, mas acredita-se que teria sido um dos divertimentos prediletos dos aventureiros que tomaram parte na grande "corrida do ouro" do Alasca, iniciada na última década do século passado. Daí o nome Yukon, que é o mesmo de uma vasta região dessa parte do continente norte-americano.

Regras

Para jogar o Yukon usa-se um baralho comum de 52 cartas, e desse jogo podem participar 2, 3 ou 4 pessoas. Nesta última hipótese — que é a mais interessante — os jogadores reúnem-se em 2 parcerias, cujos participantes devem sentar-se alternadamente à mesa. Quando jogado por 3 pessoas, é necessário retirar uma carta do baralho, geralmente um dos de qualquer naipe.

Embora se trate de um jogo de vazas, não há naipe de trunfo e suas regras são muito fáceis. As parcerias são sorteadas no baralho, segundo cartas mais altas ou naipes da mesma cor.

O nome Yukon designa os quatro Valetes, que são as cartas de maior valor no jogo, destacando-se entre eles o Valete de Espadas, chamado de *Grande Yukon*. Os Valetes de Ouros, Copas e Paus têm valores iguais, e a ordem de valor das demais cartas é a usual: Ás, Rei, Dama, Dez, Nove, Oito, Sete, Seis, Cinco, Quatro, Três e Dois.

Objetivo do jogo e valor das cartas

Vence uma partida de Yukon o jogador ou dupla de jogadores que primeiro fizer 250 pontos. Para isso, os jogadores devem procurar ganhar o maior número possível de vazas e, de preferência, aquelas que contenham as cartas de maior valor. É o seguinte o valor das cartas nesse jogo, para efeito de *contagem de pontos*, e não para efeito de ganhar vazas.

Grande Yukon	— 15 pontos
Yukon	— 10 pontos
Dez	— 10 pontos
Ás	— 5 pontos
Rei	— 3 pontos
Dama	— 2 pontos

As demais cartas não valem pontos.

Desenvolvimento do jogo

O carteador é escolhido por sorteio, cabendo essa função ao jogador que tirar a carta mais alta do baralho. O carteador embaralha as cartas e as distribui uma a uma, no total de 5 cartas para cada jogador, começando pelo jogador à sua esquerda. As cartas são distribuídas fechadas — isto é, com a face voltada para baixo.

As cartas que sobram no baralho formam o *monte*, que deve ser colocado fechado no centro da mesa. A cada nova rodada, a função de carteador passa ao jogador sentado à esquerda de quem distribuiu as cartas na mão anterior.

A primeira vaza é aberta pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que dá início ao jogo descartando na mesa, aberta, qualquer uma de suas 5 cartas. Não é aconselhável abrir as primeiras vazas com cartas altas.

O jogo se desenvolve no sentido horário, isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda. Os descartes dos jogadores devem obedecer a três regras básicas: cada carta jogada deve ser do mesmo naipe da carta que iniciou a vaza; se não for possível seguir o mesmo naipe, pode-se descartar um Yukon — isto é, qualquer Valete; e, finalmente, caso nenhuma dessas duas jogadas possa ser feita, o descarte é livre, mas, nesse caso, a carta jogada não terá nenhum valor para efeito de ganhar a vaza. Se a vaza foi aberta com um Yukon, valem as mesmas regras — ou seja, o jogador segue o naipe do Yukon ou descarta um outro Yukon.

Depois que todos os jogadores descartaram, aquele que tiver ganho a vaza (ver adiante) tira uma carta de cima do monte e junta-a às 4 que tem na mão, o que é feito também por todos os outros jogadores, no sentido de desenvolvimento do jogo. Dessa forma, todos os jogadores ficam novamente com 5 cartas na mão.

Ganha a vaza quem descartar a carta mais alta do naipe em jogo. Se algum Yukon for descartado, a vaza é ganha por quem o descartou; e se mais de um Yukon for descartado na mesma vaza, ganha a vaza quem primeiro tiver descartado um deles. Mas, se o Grande Yukon (isto é, o Valete de Espadas) for descartado, ele ganha de qualquer outro Yukon.

O ganhador da vaza reúne as 5 cartas que a formam e as coloca a seu lado com as faces voltadas para baixo, sem misturá-las com as cartas da mão. Depois de comprar do monte, no que é seguido pelos demais jogadores, o ganhador da vaza inicia nova vaza, e assim sucessivamente. Mesmo que terminem as cartas do monte, o jogo continua, até que ninguém tenha mais nenhuma carta na mão.

Terminada a rodada, os jogadores contam os pontos obtidos nas vazas que ganharam. O total de pontos em jogo é 125 e, portanto, a soma dos pontos de todos eles, em uma rodada, não pode ser superior ou inferior a esse número. Os pontos devem ser anotados antes de se iniciar uma nova rodada. Mesmo que algum dos jogadores — ou dupla de parceiros — atinja os 250 pontos antes do fim

de uma rodada, todas as vazas devem ser disputadas. Se mais de um jogador ou as 2 duplas de parceiros atingirem 250 pontos (ou mais) na mesma rodada, ganha quem fizer o maior número de vazas. Em caso de empate, vence a dupla ou o jogador que possuir a vaza com o Ás de Espadas. No caso

de estarem jogando 3 jogadores e ocorrer empate entre 2 deles e o Ás de Espadas estiver com o terceiro jogador, uma nova rodada deverá ser disputada entre os 2 jogadores que empataram para decidir quem é o vencedor, usando-se para isso os mesmos critérios de desempate já explicados.

GRAND

Esse é um jogo de vazas que se combina com três outros jogos de cartas: o *Whist*, o *Eucre* e o *Copas*. A cada mão, dependendo da escolha feita por um dos jogadores — que é o apostador —, disputa-se um desses três jogos ou então o próprio *Grand*.

Portanto, para aprender o *Grand* mais facilmente, é aconselhável — embora não seja uma coisa indispensável — conhecer as regras do *Copas* (veja a página 57), do *Eucre* (página 70) e do *Whist* (página 105).

O *Grand* é um jogo de parceria, para 4 jogadores, no qual o objetivo de cada dupla é atingir primeiro o escor de 100 pontos, ou conseguir o maior número de pontos ao final de um determinado período de um número de rodadas previamente combinado.

Para jogar-se o *Grand* usa-se um baralho comum de 52 cartas e as duplas de parceiros podem ser sorteadas ou apenas escolhidas, de acordo com a preferência dos jogadores. Caso as parcerias sejam sorteadas, os jogadores *podem* usar o mesmo sistema proposto no *Eucre*: espalham-se as cartas fechadas sobre a mesa e cada um dos participantes escolhe uma. Apenas para efeito de sorteio, o Ás é considerado como a carta de menor valor.

Depois de escolhidas as cartas, uma parceria será definida pelo par formado com as cartas de maior valor contra a outra, formada pelas duas cartas restantes. Além disso, caso dois jogadores tirem duas cartas de igual valor, o sorteio é invalidado e deverá ser refeito.

Preliminares do jogo

Uma vez estabelecidas as parcerias, esco-

lhe-se por sorteio o carteador, que será quem tirar a maior carta. Neste caso, os valores das cartas decrescem do Ás até o 2. A distribuição das cartas é feita no sentido horário — isto é, do carteador para os jogadores à sua esquerda — e cada jogador recebe 13 cartas fechadas, uma a uma.

Após a avaliação de suas cartas, cada um dos jogadores, pela ordem, faz sua *declaração de apostas*. O primeiro a declarar é o jogador situado à esquerda do carteador e assim sucessivamente, em sentido horário, até que todos os jogadores tenham feito suas declarações ou *passado*. A aposta mínima é de 5 pontos e, a partir dela, as demais declarações de apostas devem ser feitas em múltiplos de 5.

Atenção: Qualquer declaração tem de ser obrigatoriamente maior do que a declaração anterior.

O jogo só tem início depois de feita uma declaração de aposta. Portanto, se os 3 primeiros jogadores “passarem”, o carteador será obrigado a fazer uma declaração, mesmo que faça a aposta mínima — ou seja, declarar 5 pontos.

Neste caso, o carteador será o apostador. Terminadas as declarações, que se encerram após 3 declarações consecutivas de “passo”, o jogador que tiver feito a aposta mais alta forma, automaticamente, com seu parceiro a chamada *dupla apostadora*.

O objetivo da dupla apostadora é cumprir, em cada mão, a declaração feita. Como os jogos variam, essa declaração só poderá ser cumprida desde que se escolha qual o jogo que se vai disputar.

O apostador — o jogador que venceu a 187

declaração fazendo a aposta mais alta — olha as suas cartas e indica o tipo de jogo (Whist, Grand, Eucr e ou Copas) que se vai disputar naquela mão. A escolha do tipo de jogo, no entanto, não depende apenas da avaliação correta das próprias cartas, mas também do limite de pontos que podem ser feitos em cada jogo, como veremos mais adiante.

Atenção: É sempre o apostador — jogador que fez a maior declaração — que dá inicio à rodada, qualquer que seja o tipo de jogo escolhido.

Noções gerais

O Whist, o Grand, o Eucr e o Copas são jogos de vazas, isto é: cada jogador, na sua vez, joga uma carta na mesa, e quatro cartas descartadas formam uma vaza. As cartas a serem descartadas devem seguir o naipe da primeira carta que abriu a vaza.

Somente quando não possuir nenhuma carta do naipe em jogo é que qualquer jogador pode descartar um trunfo ou um outro naipe qualquer.

A vaza será vencida por aquele que descartar a carta mais alta do naipe em jogo ou, então, o trunfo mais alto. É sempre o vencedor da vaza anterior que inicia a vaza seguinte.

Em qualquer mão do Grand, o objetivo básico é cumprir a declaração feita. Mas, segundo cada tipo de jogo escolhido, esse objetivo pode ser escalonado.

Para o Whist e o Grand, devido ao modo com que se marcam os pontos em cada um deles, esse objetivo significará vencer o maior número possível de vazas e, além disso: ganhar, pelo menos, o número de vazas necessário para cumprir a declaração (isso para a dupla apostadora); e ganhar, pelo menos, o número de vazas suficiente para impedir o cumprimento de uma declaração (isso para a dupla adversária).

No Copas, para cumprir ou "derrubar" uma declaração, é preciso, antes de mais nada, evitar ganhar vazas que contenham cartas de Copas.

No Eucr, o objetivo básico é ganhar 3, 4 ou 5 vazas. Cada mão de Whist, Copas ou Grand compõe-se de 13 vazas. Entretanto, no Eucr, cada mão é formada de apenas 5 vazas.

QUANDO O WHIST É O JOGO ESCOLHIDO

188 Nesse caso, como se trata de um Whist

jogado num Grand, já estão definidas as parcerias, as cartas já foram distribuídas (13 para cada jogador), o apostador já escolheu o trunfo e é ele quem inicia o jogo. De resto, as regras gerais são as que apresentamos em seguida.

a) O valor das cartas decresce do Ás até o 2.

b) Para a dupla apostadora, o objetivo é ganhar pelo menos o número de vazas necessário para cumprir sua declaração. E, para a dupla adversária, é ganhar pelo menos o número de vazas suficiente para impedir que os adversários cumpram sua declaração. Portanto, o objetivo para as duas duplas é ganhar o maior número de vazas.

c) O apostador inicia o jogo abrindo uma carta na mesa. Os outros jogadores são obrigados a seguir o naipe, *se puderem*.

d) As vazas são vencidas pela carta de maior valor do naipe em jogo ou, então, pelo maior trunfo.

e) O ganhador de uma vaza inicia a vaza seguinte.

Contagem dos pontos

Terminadas as 13 vazas, a contagem de pontos é realizada da seguinte maneira:

1) Cada vaza que excede ao escore máximo de 6 vazas — o que é chamado de *Book* — vale 5 pontos. Por exemplo: se uma dupla de jogadores ganhou 8 vazas, ela marcará 10 pontos porque realizou apenas 2 vazas além do *Book* (6 vazas). Por outro lado, se a declaração foi de 25 pontos, a parceria deve ganhar, no mínimo, 11 vazas. Isto porque, para cumprir um contrato de 25 pontos, a dupla de apostadores deve ganhar 5 vazas acima do *Book*. Portanto, declarar 25 pontos significa ganhar pelo menos 11 vazas para cumprir sua declaração. Nesse caso, para a dupla adversária "derrubar" uma declaração de 25 pontos, basta ganhar 3 vazas.

2) Se uma dupla de jogadores fizer um *Grande Slam* — ou seja, vencer todas as 13 vazas —, marca 65 pontos. Nesse caso, portanto, não prevalece o *Book*, e cada vaza ganha vale 5 pontos, como prêmio por ter feito todas as vazas.

3) Se a dupla de apostadores não conseguir cumprir sua declaração, marcará, em pontos negativos, o valor da declaração feita. Nesse caso, a dupla adversária passa a contar 5 pontos para cada vaza ganha, além do *Book*. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 25 pontos e não conseguiu cumprí-la (porque a dupla

adversária ganhou 8 vazas), a dupla apostadora marca 25 pontos negativos e a dupla adversária marca 10 pontos positivos, correspondentes a $8 - 6 = 2$ vazas.

Se a dupla apostadora fizer pontos que excedam sua declaração, ela marca-os a seu favor. Por exemplo: se a dupla declarou 15 pontos e fez 20, ela marcará para si os 20 pontos.

QUANDO O GRAND É O JOGO ESCOLHIDO

No Grand não existe trunfo. Fora isso, ele é jogado da mesma forma que o Whist.

Contagem de pontos

1) Cada vaza que excede ao *Book* (6 vazas) vale 9 pontos.

Atenção: Embora a marcação de pontos seja diferente neste caso, isso não altera o valor inicial das declarações, que devem ser feitas sempre a partir de 5 e em múltiplos de 5.

2) Se uma parceria realizar um *Grande Slam* — isto é, vencer as 13 vazas da mão —, marca 103 pontos: 63 pontos pelas 7 vazas além do *Book* ($7 \times 9 = 63$) e um prêmio de 40 pontos pelo *Grande Slam*.

3) Caso a dupla apostadora não cumpra sua declaração, deve marcar o valor dela em pontos negativos. A dupla adversária, então, marcará 9 pontos para cada vaza que tiver ganho além do *Book*.

QUANDO O EUCRE É O JOGO ESCOLHIDO

Este jogo só pode ser escolhido quando a declaração vencedora for menor ou igual a 25 pontos — isto é, não se pode escolher o Eucrê para declarações superiores a 25 pontos.

Estabelecida a declaração e escolhido o Eucrê, o jogo se desenvolve dentro das seguintes regras:

1) Se a declaração for menor que 20 pontos, o apostador jogará normalmente com seu parceiro.

2) Se a declaração for igual a 20 pontos, o apostador pode escolher entre jogar sozinho ou em parceria.

3) Se a declaração for de 25 pontos, o apostador deve jogar sozinho. Nesse caso, ele pode trocar uma de suas cartas pela melhor carta de seu parceiro. Para que seja efetuada essa escolha, o parceiro do apostador deve abrir suas cartas na mesa. A dupla adversária pode proceder da mesma maneira,

isto é, trocar uma carta por uma carta das que foram abertas na mesa.

Atenção: Mesmo quando o apostador joga sozinho, os pontos são marcados para a dupla.

Regra especial

No Eucrê, o valor das cartas é alterado a partir do naipe escolhido como trunfo. O Valete do naipe de trunfo — que é chamado de *Bower direito* — é a carta mais alta em jogo. A segunda carta mais alta — que também é trunfo — é o Valete da mesma cor do naipe de trunfo chamado de *Bower esquerdo*.

Por exemplo: se o naipe escolhido como trunfo é Copas, o Valete de Copas será o *Bower direito* e, portanto, o trunfo mais alto. O Valete de Ouros (da mesma cor do naipe de trunfo) será o *Bower esquerdo*, e o segundo trunfo mais alto.

No Eucrê, são os seguintes os valores das cartas, em ordem decrescente:

— *Naipe de trunfo: Bower direito* (Valete do naipe de trunfo), *Bower esquerdo* (Valete do naipe da mesma cor do naipe de trunfo), Ás, Rei, Dama, 10, 9, 8 etc., até o 2.

— *Outros naipes: Ás, Rei, Dama, Valete, 10, 9, 8 etc., até o 2.*

Regra geral

No Eucrê, os jogadores devem proceder da seguinte maneira:

a) O apostador anuncia o trunfo.

b) Em seguida, cada jogador deve retirar 8 cartas fechadas das que tem em sua mão. Estas cartas não entrarão em jogo e ficarão num monte à parte. Cada um dos jogadores fica, portanto, com apenas 5 das 13 cartas iniciais.

c) Ao retirar as cartas, nenhum jogador pode conservar na mão nenhuma carta de trunfo cujo valor seja inferior a 8.

d) Se o apostador declarou 20 pontos e vai jogar sozinho, deve escolher uma carta da mão de seu parceiro, como já foi dito anteriormente. Caso a dupla adversária queira, poderá proceder da mesma maneira.

e) O apostador inicia a partida abrindo a primeira carta. Em seguida, os outros jogadores devem seguir o naipe aberto, e jogar trunfos ou uma carta de outro naipe qualquer somente se não puderem seguir o naipe.

f) A vaza é vencida pelo jogador que descartar a carta mais alta do naipe em jogo, ou o trunfo mais alto.

- g) O jogador que ganha uma vaza inicia a vaza seguinte.
h) O objetivo é ganhar de 3 a 5 vazas.

Contagem dos pontos

Os pontos serão atribuídos a cada parceria da seguinte forma:

Pontos Positivos:

- 1) 3 vazas ganhas valem 5 pontos;
- 2) 4 vazas ganhas valem 10 pontos;
- 3) 5 vazas realizadas em parceria valem 20 pontos;
- 4) 5 vazas realizadas por um só jogador valem 25 pontos. É por esse motivo que, ao declarar um contrato de 25 pontos, o apostador é obrigado a jogar sozinho.

Pontos Negativos:

Se uma parceria não conseguir cumprir sua declaração, ela marcará pontos negativos da seguinte forma:

- 1) Somam-se 20 pontos ao valor de sua declaração, e o total é marcado como pontos negativos para a dupla. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 15 pontos e não conseguiu cumprí-la, ela marcará 35 (15 + 20) pontos negativos.
- 2) Quando o apostador joga sozinho, o valor de sua declaração deve ser duplicado e marcado como pontos negativos para a dupla. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 20 pontos e o apostador optou por jogar sozinho, mas não cumpriu a declaração, a dupla apostadora marca 40 pontos negativos.

Atenção: Mesmo que um dos parceiros de uma dupla jogue sozinho, os pontos são atribuídos à dupla, sejam eles positivos ou negativos.

QUANDO O COPAS É O JOGO ESCOLHIDO

Neste jogo não existe trunfo, e a condição para que se jogue Copas é que a declaração vencedora seja menor ou igual a 50 pontos. O jogo se desenvolve segundo as seguintes regras básicas:

- a) O objetivo é evitar ganhar cartas de Copas.
- b) O valor das cartas, em ordem decrescente, é do Ás (a mais alta) até o 2 (a mais baixa).
- c) O apostador dá início ao jogo abrindo uma carta na mesa, e os outros jogadores são obrigados a seguir o naipe. Somente no caso de não possuírem uma carta do naipe em jogo é que poderão descartar uma carta de qualquer outro naipe. Nesse caso, é con-

veniente livrar-se, primeiramente, das cartas de Copas.

- d) Quem ganhou uma vaza inicia a vaza seguinte.
- e) O jogo termina quando todas as cartas de Copas já tiverem sido descartadas.

Contagem de pontos

a) Cada carta de Copas vale 1 ponto negativo.

b) Se as vazas ganhas pela dupla apostadora estiverem limpas — isto é, sem nenhuma carta de Copas —, a parceria faz 50 pontos. Nesse caso, a dupla adversária fará 13 pontos negativos, correspondentes às 13 cartas de Copas que ganhou em suas vazas.

c) Se a dupla apostadora ganhar alguma vaza contendo cartas de Copas, ela não conseguirá cumprir seu contrato. Nesse caso, o valor de sua declaração é marcado em pontos negativos, somando-se a ele, ainda, 1 ponto negativo para cada carta de Copas que a dupla tenha levado nas vazas. E a dupla adversária, por sua vez, marcará 1 ponto negativo para cada carta de Copas que tiver levado nas vazas que ganhou. Por exemplo: se a dupla apostadora fez uma declaração de 30 pontos e levou 3 cartas de Copas, deverá marcar 33 pontos negativos; e a dupla adversária marcará 10 pontos negativos.

Estratégias para a escolha de Copas

Suponhamos que, em determinado momento do jogo, a dupla do carteador tem um total de pontos inferior a 70. As cartas são distribuídas e o *mão* (primeiro jogador à esquerda do carteador) "passa".

Essa atitude do primeiro apostador pode ser um sinal de que ele está com boas cartas para uma opção em Copas. No entanto, ele "passa" para dar a seu parceiro essa informação.

Quando a dupla do carteador possui mais de 70 pontos, o *mão* já pode determinar a escolha de Copas, sem precisar esperar que todas as apostas tenham sido declaradas. Para isso, ele abre uma carta de Copas na mesa e diz: "Copas".

Marcação geral dos pontos

No decorrer das várias mãos de uma partida de Grand, são marcados pontos positivos e negativos para as duplas de parceiros. Portanto, é necessário que, ao final de cada mão, sejam anotados os pontos nela marcados. Além disso, é necessário que sejam assi-

naladas as vezes que cada parceria não conseguiu cumprir sua declaração.

O jogo termina quando uma das parcerias atinge 100 pontos, mas podem ser estabelecidos outros critérios para isso, como os seguintes:

a) Um tempo limite, no fim do qual se procede à contagem final dos pontos.

b) Determinado número de mãos, após o que se realiza a contagem final dos pontos.

Contagem final dos pontos

A contagem final dos pontos deve ser feita da seguinte forma:

1) A diferença entre 100 e o total final de pontos da dupla que fez menos pontos deverá ser atribuída à dupla que fez o maior número de pontos (mesmo que esta parceria não tenha atingido os 100 pontos).

2) A diferença entre o número de vezes que cada dupla foi derrotada — isto é, o número de vezes que, como dupla apostadora, não conseguiu cumprir sua declaração — é multiplicada por 10, e o resultado assim ob-

tido representa o número de pontos que são atribuídos à dupla que teve o menor número de derrotas.

3) O resultado final da partida só pode ser estabelecido depois de feitos todos esses cálculos.

Por exemplo: suponhamos que, ao final de uma partida de Grand, os resultados de cada dupla sejam os seguintes:

Dupla A: 90 pontos e 8 derrotas;

Dupla B: 70 pontos e 6 derrotas.

A dupla vencedora será determinada após os seguintes cálculos:

1) $100 - 70 = 30$ pontos

Esses 30 pontos são atribuídos à parceria A, que apresentou o maior número de pontos no final do jogo.

2) $(8 - 6) \times 10 = 20$ pontos

Esses 20 pontos são atribuídos à parceria B, que apresentou o menor número de derrotas no final do jogo.

3) O resultado final será:

Dupla A: 30 pontos

Dupla B: 20 pontos

Portanto, a dupla A é vitoriosa.

TABELAS PARA ESCOLHA DO TIPO DE JOGO

WHIST (até 65 pontos)

Valor das cartas em ordem decrescente

- de Ás a 2
- apostador escolhe o trunfo

Marcação dos pontos

- cada vaza acima do Book (6 primeiras vazas) vale 5 pontos
- fazendo todas as vazas (*Grande Slam*) marca 65 pontos
- se a dupla apostadora perder, marca em negativo o valor de sua declaração, e a dupla adversária marca 5 pontos para cada vaza que tiver feito acima do Book

GRAND (até 100 pontos)

Valor das cartas em ordem decrescente

- de Ás a 2
- não existe trunfo

Marcação dos pontos

- cada vaza além do Book (6 primeiras vazas) vale 9 pontos
- fazendo todas as vazas (*Grande Slam*) marca 103 pontos e ganha o jogo independentemente de seu escore
- se a dupla apostadora perder, marca em negativo o valor de sua declaração e os adversários marcam 9 pontos por cada vaza que tiverem feito acima do Book

EUCRE (até 25 pontos)

- contrato até 15 pontos joga-se em parceria
- contrato de 20 pontos pode-se jogar em parceria ou sozinho, à escolha do apostador
- contrato de 25 pontos joga só o apostador (o parceiro abre suas cartas e o apostador escolhe a melhor, podendo os adversários fazer o mesmo)

Valor das cartas em ordem decrescente

- naipes comuns de Ás a 2
- apostador escolhe o trunfo
- a maior carta é o Valete de trunfo, seguido pelo Valete de cor igual e, depois, pelas demais cartas de trunfo, do Ás ao 2
- 8 cartas são jogadas fora ficando cada jogador com 5 cartas na mão
- os trunfos menores que 8 são jogados fora

Marcação dos pontos

- 3 vazas valem 5 pontos
- 4 vazas valem 10 pontos
- 5 vazas, em parceria, valem 20 pontos
- 5 vazas, jogando o apostador sozinho, valem 25 pontos
- se a parceria apostadora perder, marca o valor de sua declaração e mais 20 pontos em negativo; se o apostador jogou sozinho, marca em negativo o dobro do valor de sua declaração; os adversários não marcam nenhum ponto

COPAS (até 50 pontos)

Valor das cartas em ordem decrescente

- de Ás a 2
- não existe trunfo

Marcação dos pontos

- cada carta de Copas vale 1 ponto negativo
- a dupla apostadora marca 50 pontos se não ganhar nenhuma carta de Copas; neste caso, os adversários marcam 13 pontos negativos
- se a dupla apostadora ganhar alguma carta de Copas, marca em negativo o valor de sua declaração, com mais 1 ponto negativo por cada carta de Copas que tiver ganho; os adversários marcam, do mesmo modo, 1 ponto negativo por cada carta de Copas