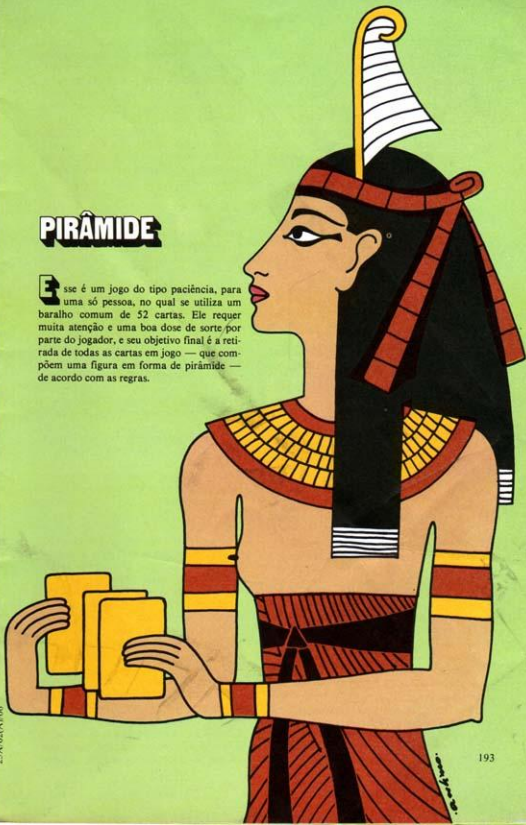


PIRÂMIDE

Esse é um jogo do tipo paciência, para uma só pessoa, no qual se utiliza um baralho comum de 52 cartas. Ele requer muita atenção e uma boa dose de sorte por parte do jogador, e seu objetivo final é a retirada de todas as cartas em jogo — que compõem uma figura em forma de pirâmide — de acordo com as regras.



Preliminares do jogo

Após embaralhar as cartas, o jogador inicia a construção de uma pirâmide, utilizando para isso 28 cartas. Essa pirâmide é formada de 7 fileiras de cartas, da seguinte forma: a primeira, que corresponde ao topo da pirâmide, tem apenas uma carta; a segunda, 2 cartas; a terceira, 3 cartas; a quarta, 4 cartas; a quinta, 5 cartas; a sexta, 6 cartas; e a sétima, que corresponde à base da pirâmide, tem 7 cartas.

Com exceção das 7 cartas que formam a base da pirâmide, cada carta de cada uma das fileiras deve ficar parcialmente coberta por duas outras cartas da fileira seguinte, como mostra a figura.



O jogo

Construída a pirâmide, as cartas restantes são conservadas fechadas sobre a mesa, formando o chamado monte de reserva. Para construí-la, o jogador começa pelo topo, mas, para desfazê-la, deve, ao contrário, principiar pela base, pois só podem ser movidas as cartas que estiverem inteiramente descobertas.

Para retirar as cartas da pirâmide, o jogador deve formar um par com qualquer uma das cartas livres (isto é, que não estejam cobertas por outras cartas), cuja soma dos valores seja igual a 13. Para obter o total 13, basta combinar os valores das cartas, mas apenas de duas em duas de cada vez. A única exceção é o Rei, que vale 13 e, por isso, é retirado sozinho. A Dama vale 12, o Valete vale 11 e o Ás vale 1. As demais cartas têm os mesmos valores nelas indicados, isto é: 10, 9, 8, 7 etc.

Uma Dama e um Ás somam 13 e, portanto, podem ser retirados da pirâmide quando estiverem livres. Da mesma forma, podem ser retirados, por exemplo, um 9 e um 4, um 7 e um 6 e um Valete e um 2. A única condição é que ambas as cartas estejam inteiramente descobertas.

Quando nenhuma das cartas livres da pirâmide formar um par cuja soma seja 13, o jogador passa a usar o monte de reserva. As cartas que compõem esse monte ficam fechadas (voltadas para baixo) e devem ser viradas, uma de cada vez, para ser combinadas com as cartas livres da pirâmide. Quando uma carta do monte de reserva não combina com qualquer carta livre da pirâmide, ela deve ser colocada ao lado do monte de reserva, com a face voltada para cima, formando a pilha de descarte. Cada uma das cartas dessa pilha, enquanto não for coberta por outra, continua em disponibilidade — ou seja, ela pode ser combinada a qualquer momento com outra carta num par que some 13. Assim, um par (duas cartas cujos valores somam 13) pode ser formado das seguintes maneiras:

- a) pela combinação de duas cartas livres da pirâmide;
- b) pela combinação da carta de cima do monte de reserva com uma carta livre da pirâmide;
- c) pela combinação de uma carta livre da pirâmide com a carta superior da pilha de descarte.

O objetivo final dessa paciência é retirar todas as cartas da pirâmide, por meio de sua combinação em pares.

Variantes

Uma das variantes mais comuns desse jogo é aquela em que se aumentam as possibilidades de realizar com sucesso esta paciência. Para isso, quando se esgota o monte de reserva, o jogador vira a pilha de descarte, transforma-a em um novo monte de reserva e recomeça o processo. Alguns jogadores só permitem que a pilha de descarte seja transformada em monte de reserva uma vez. Outros, porém, admitem que ela seja usada duas vezes.

Atenção: Mesmo quando a pilha de descarte for utilizada dessa forma, ela não pode ser embaralhada.

Outra variante da Pirâmide é a chamada Contagem Competitiva, que consiste basicamente no seguinte: ao terminar a pirâmide, em vez de simplesmente recolher as cartas

e realizar nova partida independentemente do resultado final alcançado na partida anterior, o jogador usa um sistema de contagem de pontos. Essa variante torna o jogo mais interessante, pois pode ser transformado em uma competição entre dois ou mais jogadores, com o objetivo de se ver qual deles consegue maior número de pontos.

Nesse caso, cada partida de Pirâmide pode ser dividida pelo jogador em 6 etapas, sendo permitido que a pilha de descarte, em cada uma dessas etapas, se transforme em monte de reserva até duas vezes. E é o tipo de operações realizadas pelo jogador em cada etapa que determina a contagem, das seguintes formas:

1) Quando o jogador consegue remover todas as cartas da pirâmide sem utilizar a pilha de descarte como monte de reserva, ele marca 50 pontos, dos quais subtrai o número de cartas que restaram no monte de reserva. Por exemplo: se sobraram 6 cartas, o jogador marca 44 pontos. Para diminuir o número de pontos negativos, o jogador pode tentar combinar a carta superior do seu monte de reserva com a carta superior da sua pilha de descarte. Caso as duas cartas não formem um par — isto é, não somem 13 — o jogador transfere a carta do monte de reserva para a pilha de descarte e, em seguida, vira outra carta do monte de reserva. Esse procedimento é adotado até que acabem as cartas do monte de reserva. Sempre que cada dupla

de cartas — uma de cada monte — somar 13 pontos, essas cartas são retiradas.

2) Quando o jogador utiliza a pilha de descarte apenas *uma* vez como monte de reserva e consegue remover todas as cartas da pirâmide, ele marca 35 pontos, dos quais subtrai o número de cartas que sobraram no monte de reserva. Também pode diminuir o número negativo de pontos combinando as cartas superiores de um e outro monte.

3) Quando o jogador utiliza a pilha de descarte como monte de reserva *duas* vezes ele marca 20 pontos, menos o número de cartas que sobraram no monte de reserva e na pilha de descarte. Também neste caso, pode diminuir os pontos negativos combinando as cartas superiores de um e outro monte.

4) Caso a pirâmide continue tendo cartas, apesar de o jogador já ter usado a sua pilha de descarte duas vezes, a contagem de pontos é negativa, e os pontos correspondem ao total das cartas que sobraram no monte de reserva e na pilha de descarte.

Quando joga essa variante sozinho, o jogador pode realizar 2 partidas de 6 etapas cada uma e, no final, comparar seus resultados. No caso de se jogar a Pirâmide como uma competição entre duas ou mais pessoas, cada jogador deve jogar isoladamente um número de partidas previamente determinado, comparando posteriormente a contagem final de pontos de cada jogador.

SOLO

Esse jogo é de origem portuguesa, e foi introduzido no Brasil já no início da colonização. Muito apreciado pelos portugueses que para aqui vieram, continuou sendo praticado pelos seus descendentes através dos séculos, e até o fim da década de 1920 era muito jogado em clubes de São Paulo e do Rio de Janeiro. Suas regras são fáceis, porém, como acontece com o Xadrez, é um jogo que leva algum tempo para que possa ser bem jogado.

O jogo

O Solo é um jogo para 3 pessoas, em que se usa um baralho comum, do qual devem ser retirados todos os 2, 3, 4 e 10, restando

36 cartas. É um jogo de vazas, em que podem ser dois os objetivos de cada jogador: cumprir a declaração que fez na primeira fase do jogo ou, então, impedir que a declaração feita por um adversário possa ser cumprida, como veremos mais adiante. Se conseguir realizar um desses objetivos, o jogador recebe fichas como prêmio no final de cada partida.

Para quem não está familiarizado com o sistema de vazas, esclarecemos que uma vaza é formada pelas cartas descartadas pelos jogadores a cada rodada. Como esse jogo é para 3 pessoas, cada vaza contém 3 cartas. E como cada jogador recebe 12 cartas, uma partida é constituída de 12 vazas.

O valor das cartas

Para cumprir sua declaração — ou impedir que um adversário o faça — o jogador precisa marcar pontos, que são obtidos de acordo com as cartas que valem pontos ganhas nas vazas e, também, de acordo com o número de vazas ganhas no decorrer de uma partida.

Para efeito de disputa das vazas, é o seguinte o valor das cartas, em ordem decrescente: 9 (ou *manilha*), Ás, Rei, Valete, Dama, 8, 7, 6 e 5.

Atenção: Esse é um dos poucos jogos em que o Valete vale mais do que a Dama.

Para efeito da marcação de pontos pelas cartas ganhas nas vazas, são os seguintes os valores das cartas em pontos:

9 (manilha) — 5 pontos

Ás — 4 pontos

Rei — 3 pontos

Valete — 2 pontos

Dama — 1 ponto

As outras cartas (8, 7, 6 e 5) são as chamadas *cartas brancas* e não têm nenhum valor em pontos. Assim, o total de pontos contidos nas cartas é de 60 pontos (num total de 15 para cada naipe). Além desses 60 pontos, em cada partida são disputados mais 12 pontos correspondentes às 12 vazas jogadas, valendo cada vaza ganha 1 ponto. Portanto, o máximo de pontos disputados numa partida de Solo é 72.

Preliminares e primeira fase do jogo

Para dar início ao jogo escolhe-se, por sorteio, o carteador, que embaralhará e distribuirá as cartas. Na partida seguinte, essa função passa para o jogador à esquerda do que foi carteador, e assim por diante a cada nova partida. As cartas são distribuídas fechadas, uma a uma, no sentido horário (isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda), cabendo a cada jogador 12 cartas.

Depois de distribuídas as cartas, tem início a primeira fase do jogo, que é a chamada *fase de declaração*. O primeiro jogador a fazer sua declaração é o jogador à esquerda do carteador, chamado de *mão*. A ele segue-se o próximo jogador à sua esquerda, chamado de *meio*. O último a declarar é o carteador, chamado de *pé*.

Se um jogador não quiser declarar, não é obrigado a fazê-lo. Nesse caso passa a vez para o próximo jogador a declarar. Se os 3 jogadores "passarem", as cartas serão recolhidas e o mesmo carteador deverá fazer uma nova distribuição. Se mais de um joga-

dor declarar, ocorre um leilão, que explicaremos mais adiante.

São 3 as declarações que podem ser feitas por um jogador:

1) **Solo:** essa declaração consiste em fazer 36 pontos com os valores das cartas mais as vazas ganhas, ou seja: a metade do total de pontos possíveis de serem feitos em uma partida. Esta é a declaração de menor valor, e a *Figura 1* mostra um exemplo de um jogo com o qual o jogador declarou *Solo em Copas* e dificilmente não cumprirá tal declaração. Já a *Figura 2* mostra outro jogo com o qual a declaração de *Solo em Espadas* poderá ou não ser cumprida.



Figura 1



Figura 2

2) **Bolo Pedido:** o jogador faz essa declaração quando avalia seu jogo e acha que, trocando apenas uma de suas cartas, terá condições de ganhar as 12 vazas da partida. Nesse caso, o jogador poderá trocar sua carta perdedora pela carta que precisa para ganhar todas as vazas. Para isso, ele deve dizer qual é a carta que deseja e trocar sua carta perdedora por ela, com o jogador que a tiver em seu poder. Esta declaração vale mais que o Solo, e a *Figura 3* mostra o exemplo de um jogo com o qual o jogador declarou *Bolo Pedido em Copas*, e fez a troca do Seis de Espadas (carta perdedora) pelo Nove (manilha) de Ouros.



Figura 3

3) **Bolo Natural:** o jogador faz essa declaração quando acha que pode ganhar todas as vazas sem precisar trocar nenhuma carta. Esta é a declaração de maior valor, e a Figura 4 mostra o exemplo de um jogo com o qual foi feita uma declaração de *Bolo Natural em Ouros*.



Figura 4

Se fizer uma declaração e ela for vencedora — isto é, se nenhum jogador fizer outra declaração mais alta — o jogador deve anunciar então qual será o naipe de trunfo — isto é, qual o naipe cujas cartas terão valor superior ao de quaisquer cartas de outro naipe.

Qualquer declaração *em Ouros* (ou seja, em que o naipe de trunfos é Ouros) vale mais do que uma declaração igual com outro naipe como trunfo. Isto é: um Solo em Ouros vale mais do que um Solo em qualquer outro naipe. Além disso, quando uma declaração é *em Ouros*, os prêmios são dobrados, como veremos mais adiante.

O leilão

Como foi dito antes, se após um jogador ter declarado, outro jogador quiser fazer também uma declaração, ocorre o chamado leilão, cujo objetivo é determinar qual será a declaração vencedora.

Quando um jogador faz uma declaração,

os jogadores seguintes só poderão declarar se fizerem uma declaração de valor mais alto. A ordem de valor das declarações, da menor para a maior é: Solo, Solo em Ouros, Bolo Pedido, Bolo Pedido em Ouros, Bolo Natural, Bolo Natural em Ouros.

Ao fazerem suas declarações, os jogadores não precisam fazer obrigatoriamente uma declaração de valor imediatamente superior ao da declaração anterior, da mesma forma que o primeiro jogador a declarar não precisa fazer a declaração de menor valor, ou seja: Solo.

Quando um jogador declara *em Ouros* para vencer uma declaração igual feita anteriormente, ele pode dizer apenas "Melhor". Isso significa que está fazendo a mesma declaração *em Ouros*.

A segunda fase do jogo

Terminada a fase de declaração, em que se decide qual é a declaração vencedora e quem é o declarante — isto é, o jogador que fez a maior declaração e que tentará ganhar os pontos necessários para cumpri-la — tem início a segunda fase do jogo. Nesta fase o declarante joga sozinho contra os outros dois jogadores, que tentarão impedir que ele cumpra sua declaração.

O jogo é sempre iniciado pelo *mão* (o jogador à esquerda do carteador), mesmo que ele não seja o declarante. O *mão* pode abrir o jogo com qualquer uma de suas cartas, que descarta aberta na mesa. A seguir, os outros dois jogadores, cada um na sua vez, também descartam uma carta na mesa, respeitando as seguintes regras:

1) Os jogadores são sempre obrigados a *seguir o naipe* — ou seja: têm de descartar uma carta do mesmo naipe da primeira carta jogada na mesa.

2) Os jogadores são obrigados a *subir*, isto é: têm de descartar uma carta não apenas do mesmo naipe, mas também de valor mais alto do que o da última carta descartada pelo jogador anterior. Não é preciso que esta carta seja a mais alta que o jogador tenha na mão. Por exemplo: se um jogador descartou um Seis de Ouros, o próximo jogador poderá descartar um Sete de Ouros, mesmo que possua um Nove de Ouros.

3) Se o jogador não possuir nenhuma carta do naipe em jogo que seja de valor mais alto que a última carta jogada na mesa, ele deve seguir o naipe e jogar uma carta de valor mais baixo.

4) Se o jogador não possuir a carta do naipe — 197

pe em jogo, ele é obrigado a *cortar com trunfo* — isto é, jogar uma carta de trunfo.

5) Se uma vaza já tiver sido cortada com trunfo e o jogador não tiver nenhuma carta do naipe em jogo (devendo, portanto, também cortar com trunfo), ele será obrigado a *recortar*, ou seja: a cortar a vaza com um trunfo maior do que o que já foi descartado. Se o jogador não tiver um trunfo maior, ele deve descartar um trunfo menor, e só no caso de não ter nenhuma carta de trunfo é que poderá jogar uma carta de um outro naipe qualquer.

6) Se o jogador não possuir nenhuma carta do naipe em jogo e nem de trunfo, ele pode descartar qualquer carta que desejar.

Essas regras criam grandes dificuldades para o jogador livrar-se de suas *cartas brancas*, que não têm valor.

Ganha a vaza quem jogar a maior carta do naipe em jogo ou o maior trunfo. E o vencedor de uma vaza inicia a vaza seguinte.

O que se ganha e o que se perde

No caso do Solo, a contagem dos pontos é feita ao final de cada partida, para se verificar se o declarante cumpriu ou não sua declaração. Nos casos do Bolo Pedido e do Bolo Natural, basta verificar se o declarante não perdeu nenhuma vaza. E, quando ele perdeu, pode-se interromper de imediato a partida, pois o declarante não cumprirá sua declaração.

Se o declarante consegue cumprir sua declaração de Solo — isto é, se consegue fazer 36 pontos ou mais na partida disputada — ele ganha 1 ficha de cada um de seus adversários. Se o Solo for em Ouros, ele ganha 2 fichas de cada um. Mas, se o jogador não conseguir cumprir sua declaração de Solo, ele deve pagar 1 ficha para cada um de seus adversários. E, se tiver declarado Solo em Ouros, deverá pagar 2 fichas para cada um dos adversários.

Se o jogador consegue cumprir uma declaração de Bolo Pedido, ele ganha 3 fichas de cada um dos jogadores. E, se não conseguir, paga 3 fichas para cada um deles. Se o Bolo Pedido for em Ouros, o prêmio é recebido ou pago em dobro — isto é, 6 fichas para cada jogador.

Se o jogador cumpre uma declaração de Bolo Natural, ele ganha 4 fichas de cada um dos jogadores; em caso contrário, paga 4 fichas a cada um deles. Se o Bolo Natural for em Ouros paga-se ou recebe-se em dobro — isto é, 8 fichas.

Algumas dicas importantes

Uma das primeiras coisas com que o declarante deve se preocupar é a escolha do naipe de trunfo, de acordo com as cartas que tem na mão. É sempre preferível jogar em Ouros, desde que o jogador tenha condições para isso. Se o declarante tiver, por exemplo, cartas boas nos naipes pretos (Espadas e Paus) e ainda puder contar com um jogo razoável em Ouros, ele deve então declarar Solo em Ouros.

A posição dos jogadores também é um fator muito importante numa partida, podendo trazer vantagens ou desvantagens. Assim, ao declarar um Solo, é conveniente que o jogador leve em consideração a sua posição na mesa — ou seja: se é o *mão*, o *meio* ou o *pé*. Muitas vezes as cartas de um jogador permitem que ele faça um Solo, mas, devido à sua posição na mesa, isto acaba se tornando impraticável.

Em geral, o *meio* é o jogador que leva mais desvantagem, pois ele é sempre "arrastado" pelos demais jogadores, enquanto o *pé* ainda tem possibilidade de fazer alguns pontos na primeira vaza se usar uma boa carta do naipe em jogo.

Já o *mão* leva maior vantagem, ao declarar Solo, sendo aconselhável que descarte sempre em primeiro lugar as cartas mais altas de cada naipe. Mas, para cumprir uma declaração de Solo, o *mão* pode também fazer seus descartes com o objetivo de defender seus Ases, procedendo da seguinte forma: ele abre a 1.^a vaza descartando uma figura, o que obriga o próximo jogador a *sobir*, fazendo com que a manilha seja facilmente descartada. O *Ás*, no entanto, ainda não estará salvo, pois existem os trunfos. Para impedir que os Ases sejam cortados com trunfo, o *mão* deverá destrunfar — ou seja: jogar trunfos na mesa.

Para ajudar o parceiro a derrotar uma declaração de Solo, existem algumas normas que permitem ao jogador atacar o declarante sem prejudicar seu parceiro, e que são, em linhas gerais, as seguintes:

1) Se o declarante for o *pé*, o *mão* deve ter muito cuidado ao abrir a 1.^a vaza. É preferível, nesse caso, que ele sacrifique uma manilha, pois se sair com uma carta mais baixa poderá obrigar o parceiro (*meio*) a dar um *Ás* para o declarante.

2) Se o *mão* descarta uma manilha, o *meio* poderá lhe dar um *Ás* ou um *Rei*, se os possuir. Se tiver os dois, deverá soltar o *Ás*. Se não tiver, dará apenas o *Rei*. Dessa

maneira, o máximo que o declarante poderá ganhar nesse naipe será a Dama ou uma carta branca.

3) Se o *meio* tiver um Ás e uma carta branca, ele deve jogar a carta branca e ficar com o Ás porque, na volta do mesmo naipe, o *meio* pagará a vaza com o Ás. Dessa forma, ele ganha a vaza e passa a jogar antes do declarante. Caberá então ao *meio* empurrar as cartas grandes para o seu parceiro ou tentar arrancar as manilhas do declarante, o que é muito importante.

Irregularidades e penalidades

O jogador que não descartar uma carta do naipe em jogo e de maior valor que a última carta descartada, tendo condição para isso, deve pagar para cada um dos parceiros 1 ficha de multa, no momento em que for comprovada a irregularidade. Se o próximo jogador ainda não houver descartado, o infrator poderá corrigir seu erro e ficar isento da multa.

O mesmo procedimento deve ser seguido no caso de omissão de descarte de trunfo.

MONTE

Conhecido também como *Monte Espanhol* e *Monte Bank*, esse é um jogo simples, rápido e emocionante, características que fizeram dele um dos jogos de banca mais apreciados nos Estados Unidos, ocupando o lugar que antes era do Bank Craps. Desse jogo podem participar tantas pessoas quantas for possível acomodar ao redor de uma mesa, e para jogá-lo usa-se um baralho comum do qual se retiram todos os 8, 9 e 10, ficando em jogo apenas 40 cartas. Trata-se de um jogo de apostas, baseado no sistema de banca, em que um banqueiro joga contra os demais jogadores.

O jogo

Antes de se iniciar o jogo, escolhe-se por sorteio quem será o primeiro banqueiro, ao qual caberá também a função de carteador. O primeiro banqueiro será o jogador que tirar a menor carta do baralho e, para efeito desse sorteio, considera-se o Ás como a carta de menor valor. Escolhido o banqueiro, este inicia o jogo embaralhando as cartas e, em seguida, oferece o baralho ao primeiro jogador à sua direita para que seja cortado. Feito isso o banqueiro retira as duas últimas cartas do fundo do baralho e as coloca abertas, lado a lado, no centro da mesa. Estas duas primeiras cartas formam a chamada "dupla de cima". Em seguida, o banqueiro retira mais duas cartas do baralho, desta vez as primeiras cartas de cima e as coloca também abertas, lado a lado na mesa, como as duas cartas anteriores e logo abaixo delas. Estas duas últimas cartas formam a chamada "dupla de baixo". A figura que se segue

mostra como as 4 cartas devem ser dispostas na mesa.



As cartas que formam as duas duplas são sempre mantidas, quaisquer que sejam os seus naipes e até mesmo se forem todas do mesmo naipe.

Os jogadores devem colocar sempre suas fichas de apostas entre as cartas que formam as duplas (como indicado na figura) e por essa razão deve haver entre as cartas um espaço suficiente para os jogadores colocarem suas fichas.

As apostas

Cada jogador pode apostar em apenas uma das duplas (na "de cima" ou na "de baixo"), não havendo, contudo, limite para as apostas. Uma aposta numa determinada dupla é indicada pela colocação das fichas de apostas entre as cartas que formam aquela dupla.

A cada rodada, o banqueiro coloca, na mesa, à sua frente, um determinado número 199

de fichas que representa o limite de apostas que ele cobrirá naquela rodada. O banqueiro pode colocar na mesa quantas fichas quiser, mas só será responsável pelas apostas até o limite de fichas que colocou na mesa. Isso significa que, mesmo perdendo, o banqueiro não será responsável pelo pagamento de todas as apostas se estas excederem o número de fichas que colocou na mesa. Se o banqueiro não tiver condições para cobrir todas as apostas feitas numa rodada porque colocou uma quantidade de fichas insuficiente na mesa, ele não precisará pagar as apostas excedentes. As apostas deverão ser pagas em ordem decrescente de valor. Isto é: em primeiro lugar, ele deverá pagar a aposta mais alta; em seguida, a segunda aposta mais alta, e assim por diante. As apostas que não puderem ser pagas serão ignoradas, e o banqueiro não terá obrigação de pagá-las.

Terminadas as apostas, o banqueiro vira o baralho e mostra a última carta de baixo (a carta do fundo), que é chamada de "portão". Ao apostar numa dupla, o objetivo do jogador é acertar o naipe da carta "portão". Assim, se o naipe do "portão" for o mesmo de *uma* ou de *ambas* as cartas de uma dupla, os jogadores que apostaram nesta dupla vencem. Nesse caso, o banqueiro paga a cada um deles o mesmo número de fichas por eles apostadas na dupla. Mas, se o naipe da carta "portão" for diferente do(s) naipe(s) que aparece(m) nas cartas de uma dupla, o banqueiro é vencedor e ganha as fichas apostadas nesta dupla.

Atenção: As apostas vencedoras são pagas pelo banqueiro na proporção de *1 para 1* — isto é: se um jogador apostar, por exemplo, 3 fichas e vencer a aposta, ele receberá de volta as 3 fichas que apostou e mais 3 fichas que ganhará do banqueiro.

Passagem da banca

Ao terminar uma rodada, a função de banqueiro (e também a de carteador) passa automaticamente para o primeiro jogador à esquerda do banqueiro anterior, e assim sucessivamente.

Pode-se adotar, porém, um outro sistema de passagem da banca, no qual ela permanece com o mesmo jogador por um determinado número de rodadas, previamente combinado pelos jogadores. Nesse caso, após terminada uma rodada, o banqueiro recolhe as cartas das duas duplas e as coloca de lado, formando a pilha de descarte. Em seguida, sem novo embaralhamento ou corte, ele inicia uma nova rodada, abrindo 4 novas cartas na mesa. Ao se adotar esse sistema, deve-se estabelecer o limite máximo de 6 rodadas para a transferência da banca, que passa para o primeiro jogador à esquerda do banqueiro anterior.

Se algum jogador não quiser mais ser o banqueiro antes de terminado o número de rodadas estabelecido, ele pode passar a banca para o jogador à esquerda no fim da rodada, antes que qualquer aposta tenha sido feita. Para isso, basta dizer: "Ases".

Um exemplo prático

Para melhor entendimento, damos a seguir o exemplo de uma rodada, na qual a mesa é, por hipótese, a seguinte:

Dupla de cima: Copas e Paus

Dupla de baixo: Ouros e Paus

Carta "portão": Ouros

Nesse caso, vencem os jogadores que apostaram na dupla de baixo. Se a carta "portão" fosse de Espadas, o único vencedor seria o banqueiro. E se a carta "portão" fosse de Paus, todos os apostadores venceriam, e somente o banqueiro perderia.