

HANAFUDA

Hsse jogo foi inventado no Japão no final do século XVIII. Na realidade, o Hanafuda não é apenas um jogo, mas sim toda uma "família" de jogos, que, em sua maioria, obedecem às mesmas regras básicas. Da corte imperial japonesa, onde era bastante apreciado, o jogo difundiu-se pelas casas de geishas e, posteriormente, por todo o Japão.

Embora não seja um típico jogo de azar, em consequência da sua popularidade o Hanafuda passou a ser jogado a dinheiro em todo o Japão, assumindo o caráter de jogo de azar. Diante disso, a venda dos baralhos de Hanafuda chegou a ser proibida durante algum tempo, mas o Hanafuda logo voltou a ser um dos jogos favoritos das famílias japonesas, como o é ainda hoje.

Como são inúmeros os jogos da família do Hanafuda, damos a seguir as regras básicas do jogo e uma das modalidades mais populares do Hanafuda, que é o jogo chamado *Casamento de Flores*, também conhecido como *Flores Tolas*.

O baralho

Um dos grandes atrativos do Hanafuda é o baralho que se usa para jogá-lo, totalmente diferente dos baralhos ocidentais, desde o tamanho das cartas (que são bem menores), até os símbolos que representam os diferentes naipes.

O baralho de Hanafuda é constituído de 48 cartas, divididas em 12 naipes de 4 cartas cada um. Cada naipe corresponde a um mês do ano, e em cada uma das cartas vem representada uma árvore, uma planta ou uma flor típica da época, que os japoneses associam ao mês representado pela carta, como, por exemplo: ameixeira (fevereiro), glicínia (abril), trevo-do-japão (julho) etc. Além das 48 cartas ilustradas, os baralhos de Hanafuda costumam ter uma carta adicional, em branco, que é usada para substituir qualquer outra carta que venha a ser perdida ou danificada e, também, em algumas situações especiais, como veremos mais adiante.

Os valores das cartas

Cada carta do baralho de Hanafuda tem um valor, e esses valores variam de 1 até 20 pontos, distribuídos em cada um dos naipes. Como já foi dito, os naipes são designados

por nomes de árvores, plantas ou flores, com exceção das cartas de *agosto* e *novembro*, chamadas respectivamente de *campos* e *chuva* (embora este último naipe também seja conhecido por *salgueiro*).

A distribuição básica dos pontos em cada naipe é feita da seguinte forma: 1 carta de 10 pontos, 1 carta de 5 pontos e 2 cartas de 1 ponto cada uma. Existem, entretanto, outras formas de distribuição de pontos nos naipes.

Embora haja algumas exceções, geralmente observa-se o seguinte em cada naipe:

a) as cartas de valor mais baixo mostram somente a figura de uma árvore, planta ou flor;

b) a carta de valor intermediário mostra, além da árvore, planta ou flor, um *tanzaku*, que é uma faixa com caracteres japoneses nela inscritos. No Japão medieval, os *tanzakus* eram retângulos de papel — com cerca de 36 centímetros de comprimento por 6 centímetros de largura — ilustrados com poemas, que eram pendurados nas árvores e flores, ou então nas paredes das casas, como elemento de decoração dos jardins ou de um ambiente.

No baralho de Hanafuda existem ao todo 10 *tanzakus* — 7 vermelhos e 3 de cor violeta — valendo cada um deles, sempre, 5 pontos. Dos 7 *tanzakus* vermelhos, 4 são lisos — isto é, sem inscrições em japonês — e 3 são escritos;

c) a carta de valor mais alto mostra, além do símbolo do naipe, um animal ou objeto (garça, rouxinol, cortina, ponte, javali, cálice etc.).



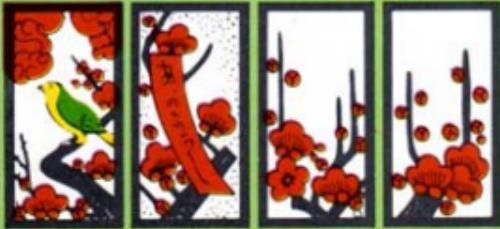
Janeiro (pinheiro)



Maio (íris)



Fevereiro (ameixeira)



Junho (peônia)



Março (cerejeira)



Julho (trevo-do-japão)



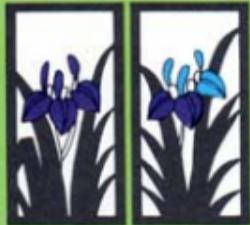
Abril (glicínia)



Agosto (campos)



Setembro (crisântemo)



São os seguintes os valores das cartas de cada um dos naipes:

1) Janeiro (pinheiro)

- pinheiro com garça: 20 pontos
- pinheiro com *tanzaku* vermelho com inscrição: 5 pontos
- pinheiro simples: 1 ponto
- pinheiro simples: 1 ponto



2) Fevereiro (ameixeira)

- ameixeira com rouxinol: 10 pontos
- ameixeira com *tanzaku* vermelho com inscrição: 5 pontos
- ameixeira simples: 1 ponto
- ameixeira simples: 1 ponto



3) Março (cerejeira)

- cerejeira com cortina: 20 pontos
- cerejeira com *tanzaku* vermelho com inscrição: 5 pontos
- cerejeira simples: 1 ponto
- cerejeira simples: 1 ponto



4) Abril (glicinias)

- glicinias com cuco: 10 pontos
- glicinias com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- glicinia simples: 1 ponto
- glicinia simples: 1 ponto



5) Maio (iris)

- iris com ponte: 10 pontos
- iris com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- iris simples: 1 ponto
- iris simples: 1 ponto



6) Junho (peônia)

- peônia com borboletas: 10 pontos
- peônia com *tanzaku* violeta: 5 pontos
- peônia simples: 1 ponto
- peônia simples: 1 ponto



7) Julho (trevo-do-japão)

- trevo-do-japão com javali: 10 pontos
- trevo-do-japão com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- trevo-do-japão simples: 1 ponto
- trevo-do-japão simples: 1 ponto



9) Setembro (crisântemo)

- crisântemo com cálice: 10 pontos
- crisântemo com *tanzaku* violeta: 5 pontos
- crisântemo simples: 1 ponto
- crisântemo simples: 1 ponto



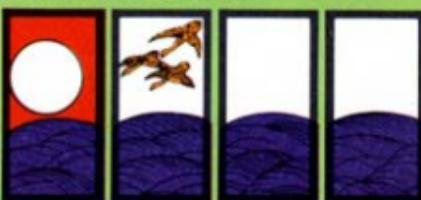
11) Novembro (chuva ou salgueiro)

- chuva com poeta: 20 pontos
- chuva com andorinha: 10 pontos
- chuva com *tanzaku* vermelho liso: 5 pontos
- chuva e raios: 1 ponto



8) Agosto (campos)

- campos com lua cheia: 20 pontos
- campos com gansos: 10 pontos
- campos simples: 1 ponto
- campos simples: 1 ponto



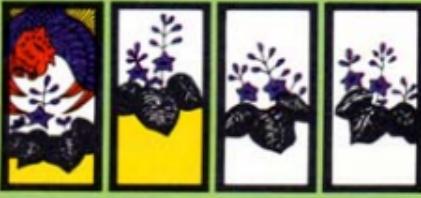
10) Outubro (folhas de bordo-japonês)

- folhas de bordo-japonês com veado: 10 pontos
- folhas de bordo-japonês com *tanzaku* violeta: 5 pontos
- folhas de bordo-japonês simples: 1 ponto
- folhas de bordo-japonês simples: 1 ponto



12) Dezembro (paulôvnia)

- paulôvnia com fênix: 20 pontos
- paulôvnia simples: 1 ponto
- paulôvnia simples: 1 ponto
- paulôvnia simples: 1 ponto



REGRAS GERAIS

Muitos jogos da família do Hanafuda têm as mesmas regras básicas, as quais damos a seguir.

Uma partida comprehende 12 mãos, e o objetivo de cada jogador é fazer o maior número possível de pontos. Do jogo podem participar de 2 a 7 pessoas, mas, na realidade, apenas 2 ou 3 podem jogar em cada mão. O número ideal de jogadores é 3; se houver mais, alguns deverão, necessariamente, "passar", como veremos mais adiante.

A posição que cada jogador deve ocupar é decidida antes do inicio do jogo, da seguinte forma: qualquer um dos jogadores dá uma carta para cada um dos participantes, inclusive para si mesmo. Aquele que receber a carta correspondente ao mês mais baixo — isto é, mais perto do inicio do ano — é o primeiro carteador e tem o direito de escolher seu lugar na mesa. Em seguida, os demais jogadores sentam-se obedecendo ao sentido anti-horário — isto é, da esquerda para a direita —, começando pelo jogador que tirou o segundo mês mais baixo, e assim sucessivamente. Se dois ou mais jogadores tirarem cartas do mesmo mês, recebem novas cartas, até que todos se acomodem e o jogo possa ser iniciado. A posição dos jogadores na mesa permanece inalterada durante toda a partida, embora apenas 3 deles participem de cada mão.

Em seguida, o terceiro jogador à direita do carteador (contando este) embaralha as cartas, e o segundo jogador "corta" o baralho, uma vez só. Devido ao formato das cartas do Hanafuda, o embaralhamento é feito por meio de vários cortes sucessivos.

Carteio para até 5 jogadores

O carteador dá 4 cartas, de uma só vez, para cada jogador, começando pelo primeiro jogador à sua direita e terminando em si mesmo. Essas cartas são distribuídas fechadas — isto é, viradas para baixo. Em seguida, o carteador coloca 3 cartas abertas (viradas para cima) no centro da mesa. Feito isso, ele dá mais 3 cartas fechadas, de uma só vez, para cada jogador. Finalmente, o carteador coloca mais 3 cartas abertas no centro da mesa, que formarão a "mesa" com as 3 cartas anteriores.

O restante do baralho é colocado sobre a mesa, com as cartas viradas para baixo. Essas cartas que sobraram da distribuição constituem o "monte", do qual os jogadores comprarão cartas no decorrer do jogo.

Se houver engano no carteio, as cartas devem ser reembalhadas, novamente cortadas e redistribuídas. Também não é permitido que os jogadores olhem suas cartas antes que termine a distribuição. Terminada a distribuição, qualquer jogador pode pedir para trocar suas cartas pelas do carteador. Somente após isso é que os jogadores poderão olhar as cartas.

Desenvolvimento do jogo

Terminado o carteio, cada um dos jogadores examina suas cartas para ver se lhe interessa participar naquela mão. Cabe ao carteador a prioridade de dizer se vai jogar ou passar. Depois dele, sempre em sentido anti-horário, cada um dos jogadores deve declarar se vai jogar aquela mão ou passar, e assim que 3 jogadores tiverem declarado sua disposição de jogar, os demais são obrigados a passar. (É claro que, se forem apenas 3 jogadores, nenhum poderá passar.) Se algum dos jogadores que foi obrigado a passar perceber que tem nas mãos um bom jogo, ele poderá comprar do carteador o direito de jogar em seu lugar por um determinado número de pontos que deve ser combinado na hora. Mas isso dependerá do interesse de ambos os jogadores em realizar essa operação.

Quando um jogador passa, deve colocar suas cartas, viradas para baixo, em cima do monte. Como 3 jogadores devem participar obrigatoriamente de cada mão, pode acontecer que os últimos jogadores a declarar não tenham escolha, sendo obrigados a participar da mão se eles forem necessários para completar o número de participantes.

Quando o carteador passa, sua função naquela mão é transferida para o primeiro jogador à sua direita que tiver permanecido.

Carteio para 6 jogadores

O carteador distribui o baralho inteiro, dando primeiro 4 cartas para cada jogador. Em seguida abre 3 cartas na mesa, dando mais 3 cartas para cada jogador. Finalmente, abre mais 3 cartas na mesa. Nesse caso não haverá monte até que um dos jogadores passe e coloque todas as suas cartas fechadas na mesa, formando o monte.

Carteio para 7 jogadores

Nesse caso, a carta extra, em branco, deve ser incluída no baralho antes da distribuição. O carteador não coloca nenhuma carta aberta no centro da mesa, e distribui 7 cartas para cada jogador, dando primeiro 4 cartas pa-

ra cada jogador, de uma só vez, e depois mais 3. O jogador que receber a carta em branco é obrigado a passar, saindo do jogo. Em seguida, retira-se do jogo a carta em branco, e as 6 cartas restantes do jogador são transformadas nas cartas abertas da mesa. Também nesse caso não haverá monte até que o primeiro jogador que passar coloque suas cartas fechadas na mesa, formando o monte.

CASAMENTO DE FLORES

Esse jogo, também chamado de *Flores Tolas*, é um dos mais simples e populares da família do Hanafuda, razão pela qual o escollhemos. Para jogá-lo, deve-se partir das regras gerais básicas já explicadas.

Nesse jogo, o objetivo de cada jogador é pegar cartas da mesa, combinando-as com as cartas do mesmo naipe que tiver na mão. Os pontos são contados de acordo com o valor das cartas "casadas". E, além desses pontos, o jogador marca pontos adicionais se conseguir formar determinadas combinações com suas cartas casadas ao final de cada mão. No final das regras desse jogo damos uma tabela com todas as combinações que valem pontos e o número de pontos correspondentes a cada uma delas. Essa tabela deve ser consultada ao final de cada mão, quando se procede à contagem dos pontos.

Desenvolvimento do jogo

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à direita do carteador que não tenha passado. Esse jogador examina suas cartas para ver se tem uma carta do mesmo naipe de qualquer uma das cartas abertas na mesa. Se tiver, ele mostra a sua carta e pega da mesa a carta que casa com ela. As duas cartas são então colocadas juntas, viradas para cima, na frente do jogador. Se não houver na mesa nenhuma carta que case com qualquer uma de suas cartas, o jogador deve livrar-se de uma de suas cartas, descartando-a aberta na mesa.

Em qualquer um dos dois casos, o jogador ainda deve comprar uma carta de cima do monte, mostrando-a para os demais jogadores. Se a carta retirada do monte for do mesmo naipe de qualquer uma das cartas da mesa, o jogador casa essas duas cartas e as coloca à sua frente. Se a carta do monte não casar com nenhuma carta da mesa, ela é acrescentada às outras cartas já abertas na mesa.

Se em algum momento do jogo não hou-

ver nenhuma carta aberta na mesa, o primeiro jogador a jogar deve descartar uma carta na mesa e, depois, comprar uma carta do monte. A carta comprada do monte pode ser casada com a carta antes descartada na mesa se ambas forem do mesmo naipe. Em caso contrário, a carta comprada do monte também deve ser colocada na mesa.

Se as cartas do monte acabarem, o jogo prossegue desde que os jogadores ainda tenham cartas em suas mãos. Cada jogador deve, então, casar uma de suas cartas com uma das cartas da mesa. Se isso não for possível, o jogador descarta qualquer uma de suas cartas na mesa.

Se, no começo do jogo, forem abertas na mesa 3 cartas do mesmo naipe, o jogador que tiver uma quarta carta daquele naipe tem o direito de ficar com todas as 4 cartas, casando as 3 cartas da mesa com a sua carta. Para isso, não faz diferença se ele tiver recebido essa quarta carta na distribuição ou se a tiver comprado do monte. Se as três cartas não forem reclamadas imediatamente depois da distribuição, elas permanecerão juntas até que alguém as reclame.

A mão termina quando acabam as cartas de todos os jogadores. E um jogador pode continuar a jogar mesmo depois que tenham terminado as cartas dos outros jogadores.

"Quem perde ganha"

Qualquer jogador que tiver recebido cartas muito ruins pode pedir para que seja jogada uma mão de "quem perde ganha" (*low man out*, em inglês). Nesse tipo especial de mão, o jogador que a pediu tentará fazer o menor número possível de pontos. Eventualmente, porém, ele poderá ser obrigado a fazer casamentos que valem pontos, se não tiver outra saída.

Se, ao final da mão, o jogador tiver feito menos de 20 pontos, o vencedor daquela mão — isto é, o jogador que tiver feito o maior número de pontos — perde todos os pontos que tiver ganho. A contagem de pontos dos outros jogadores se processa normalmente. Mas se o jogador que pediu "quem perde ganha" tiver feito mais de 20 pontos, então a contagem de pontos se processará normalmente.

Resultado final

O jogo termina após a disputa de 12 mãos, e o vencedor será o jogador que tiver totalizado o maior número de pontos nas 12 mãos disputadas.

Contagem dos pontos

A contagem dos pontos é feita no final de cada mão, e consiste na soma dos pontos básicos e dos pontos adicionais. Os pontos básicos são os pontos obtidos com as cartas que o jogador conseguiu casar — isto é, o valor nominal que aparece indicado em cada carta por um número.

Os pontos adicionais são dados pelas

combinações que o jogador conseguir formar com as cartas que tiver conseguido casar, ao final da mão.

Atenção: Uma mesma carta pode ser incluída em diferentes combinações.

Depois de feita a contagem dos pontos da mão, o vencedor — isto é, o jogador que tiver obtido o maior número de pontos na mão — será o carteador da próxima mão.

TABELA DE COMBINAÇÕES PARA A CONTAGEM DE PONTOS ADICIONAIS

Nome das Combinações	Número de Cartas	Contagem de Pontos	Cartas Necessárias
SEQÜÊNCIA DE CHUVA	4	10	(*) Todas as cartas do naipe de chuva
SEQÜÊNCIA DE PAULÓVNA	4	10	Todas as cartas do naipe de paulóvnia
SEQÜÊNCIA DE GLICÍNIA	4	10	Todas as cartas do naipe de glicínia
TANZAKUS DO MATO	3	20	Tanzakus dos naipes de glicínia, íris e trevo-do-japão
JAVALI-VEADO-BORBOLETAS	3	20	Trevo-do-japão com javali, bordo-japonês com veado, peônia com borboletas
GARÇA-FÊNIX-LUA	3	20	Pinheiro com garça, paulóvnia com fénix, campos com lua cheia
TRÊS ESPLENDORES	3	30	Pinheiro com garça, ameixeira com rouxinol, cerejeira com cortina
SEIS TANZAKUS	6	30	Quaisquer seis cartas de <i>tanzaku</i> , com exceção do <i>tanzaku</i> de chuva
PAISAGENS (1)	2	20	Campos com lua cheia, crisântemos com cálice
PAISAGENS (2)	3	40	Campos com lua cheia, crisântemos com cálice, cerejeira com cortina
TANZAKUS VIOLETA	3	40	Tanzakus de peônia, crisântemo e bordo-japonês
TANZAKUS VERMELHOS COM INSCRIÇÕES	3	40	Tanzakus de ameixeira, pinheiro e cerejeira
SETE TANZAKUS	7	40	Quaisquer 7 <i>tanzakus</i> , com exceção do <i>tanzaku</i> de chuva
QUATRO ESPLENDORES	4	60	Pinheiro com garça, cerejeira com cortina, campos com lua cheia e paulóvnia com fénix
CINCO ESPLENDORES	5	100	"Quatro esplendores" mais chuva com poeta

(*) Neste caso, os pontos adicionais (isto é, os pontos das combinações) de todos os outros jogadores ficam anulados.