

CÃO VERMELHO



Esse jogo, que foi um dos passatempos prediletos dos combatentes aliados durante a Segunda Guerra Mundial, é ainda hoje um dos jogos de cartas mais populares entre os jornalistas norte-americanos.

Trata-se de um jogo de apostas bastante rápido e emocionante, que depende apenas de sorte e do qual podem participar de 2 até 10 jogadores.

O Cão Vermelho é jogado com um baralho comum de 52 cartas e fichas para aposta. O valor das cartas decresce do Ás (que é a carta mais alta) até o 2 (que é a carta mais baixa). O objetivo do jogo é muito simples: para vencer uma rodada, o jogador precisa apenas ter uma carta do mesmo naipe e de valor superior à carta que for aberta na mesa pelo carteador.

O jogo

Antes de se iniciar o jogo procede-se à escolha do carteador, da seguinte forma: um dos jogadores embaralha as cartas e dá uma delas para cada jogador, abrindo-a à sua frente. O jogador que primeiro receber um Ás será o carteador.

O jogo desenvolve-se no sentido horário

e, após cada rodada, o baralho é passado para um novo carteador, que será sempre o primeiro jogador à esquerda do que foi carteador na rodada anterior.

Antes da distribuição das cartas, cada jogador deve contribuir com uma quantia de fichas (determinada antecipadamente pelos jogadores), que irá formar o bolo de apostas no centro da mesa. A cada nova rodada procede-se da mesma maneira, e o jogo só inicia depois de formado esse bolo.

Após embaralhar as cartas e oferecê-las ao jogador à sua direita para o corte, o carteador distribui 5 cartas, uma a uma e fechadas, para cada um dos jogadores, inclusive para si mesmo e a partir do primeiro jogador à sua esquerda. Quando o número de jogadores for superior a 8, distribuem-se apenas 4 cartas para cada um.

Todos os jogadores, depois de examinarem suas cartas, devem fazer suas apostas. O jogo é aberto pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que faz sua aposta. Se deseja permanecer no jogo, o jogador deve colocar uma determinada quantidade de fichas na mesa, à sua frente e próximo ao bolo de apostas. A aposta máxima não poderá ex-

ceder o total de fichas do bolo naquele momento, e a aposta mínima será igual à quantidade de fichas que cada um dos jogadores "pingou" inicialmente na mesa para formar o bolo de apostas.

Se qualquer jogador não quiser entrar no jogo, ele deve pagar uma quantia igual à da aposta mínima e abaixar suas cartas na mesa, fechadas, à sua frente. Essa será a única forma de ele não precisar abrir suas cartas na mesa. Portanto, poderá ser mais conveniente ir ao jogo do que "passar", uma vez que, mesmo sem participar do jogo, o jogador deverá contribuir com uma determinada quantia.

De qualquer forma, o importante a ressaltar é que o primeiro jogador aposta e vê o resultado do jogo (como explicaremos mais adiante). E somente após esse jogador ter ganho ou perdido é que o próximo jogador aposta, e assim sucessivamente até chegar a vez do próprio carteador, que também aposta e joga, encerrando a rodada. Portanto, os jogadores apostam e verificam se ganharam ou perderam, *um de cada vez*, no sentido de desenvolvimento do jogo.

Depois que o primeiro jogador tiver feito sua aposta, o carteador abre na mesa, diante deste jogador, a carta de cima do baralho. Se o jogador possuir uma carta do mesmo naipe da que foi aberta e de valor superior, ele mostra somente esta carta e recebe do carteador uma quantia igual à que apostou, juntamente com as fichas que havia apostado. Essa quantia a ser paga pelo carteador é retirada do bolo de apostas. Nesse caso, em que o jogador vence a aposta, todas as suas cartas e mais a que foi aberta pelo banqueiro são colocadas na mesa, fechadas, diante do jogador.

Se, por outro lado, o primeiro jogador não possuir nenhuma carta do mesmo naipe da carta aberta pelo carteador e que seja também de valor mais alto, o jogador perde as fichas que apostou, que são incorporadas ao bolo de apostas, e tem de mostrar todas as suas cartas aos demais jogadores. Em ambos os casos, antes de passar ao próximo jogador, o carteador deve recolher as cartas do jogador que acabou de jogar, juntamente com a carta que ele abriu, e colocá-las fechadas na mesa à frente do jogador. A seguir o banqueiro procede da mesma forma com o próximo jogador.

Atenção: A verificação da quantidade de fichas existentes no bolo de apostas, assim como o pagamento das apostas vitoriosas e o

recolhimento das apostas perdedoras são tarefas do carteador.

Cada vez que um jogador perde e, portanto, as fichas que apostou são incorporadas ao bolo de apostas, eleva-se o teto da aposta máxima. Da mesma forma, diminui o teto da aposta máxima, quando uma certa quantidade de fichas é retirada do bolo para pagar a aposta vitoriosa de um jogador.

Quando todos os jogadores, inclusive o carteador, tiverem jogado, todas as cartas são recolhidas da mesa e a distribuição passa para o primeiro jogador à esquerda do carteador, que dará início a uma nova rodada. É comum sobrar uma quantidade de fichas no bolo de apostas, mas a cada nova rodada todos os jogadores devem contribuir novamente para o bolo, incorporando mais fichas às que tenham eventualmente sobrado das rodadas anteriores.

Antes que qualquer rodada tenha inicio, deve-se formar o bolo de apostas. E, caso o bolo de apostas se esgote no meio de uma rodada, todos os jogadores devem contribuir para formar um novo bolo e dar prosseguimento ao jogo. Nesses casos, é muito provável que restem fichas no bolo de apostas ao final da rodada. Mesmo assim, após ter contribuído para o bolo no meio de uma rodada, os jogadores devem fazê-lo novamente no início da nova rodada.

Divisão do bolo de apostas

É possível que o bolo de apostas atinja uma quantia bastante elevada de fichas para o nível de apostas pretendido pelos participantes. Neste caso, é recomendável que seja feita uma divisão do bolo, além de se estipular, antes do jogo, um limite para ele. Se o montante do bolo ultrapassar este limite, as fichas excedentes devem ser retiradas e distribuídas entre os jogadores.

Esta distribuição é tarefa do carteador e deve ser feita no final da rodada, nunca durante o decorrer do jogo.

Irregularidades

1) Se um jogador não receber cartas, ou receber um número de cartas maior que o devido, ele não deverá participar da rodada e o carteador não sofrerá punição.

2) Se um jogador receber um número de cartas menor que o devido, ele poderá optar entre participar ou não da rodada. Caso não participe, não precisará mostrar as cartas que recebeu, e o carteador não sofrerá nenhuma punição.

3) Se a carta superior do baralho for aberta accidentalmente, ela será retirada do jogo naquela rodada.

4) Uma vez feita uma aposta, ela não poderá ser modificada, e uma aposta colocada no bolo por engano também não poderá ser retirada.

5) Uma aposta recebida do bolo por engano não poderá ser devolvida se a carta superior do baralho já tiver sido aberta para o próximo jogador.

Dicas estratégicas

A única decisão a ser tomada por um jogador numa partida de Cão Vermelho é com relação a suas apostas, decisão que depende fundamentalmente da análise de suas cartas. Uma forma de avaliar suas possibilidades de vitória pode ser a soma dos valores de suas cartas. Nesse caso, o Ás vale 14 pontos, o Rei vale 13, a Dama 12, o Valete 11 e os valores das demais cartas correspondem aos seus respectivos valores numéricos. Mas o jogador deve somar apenas as cartas mais altas de cada naipe. Por exemplo: se tiver uma Dama e um 5 de Copas, ele deve contar apenas o valor da Dama. Se, por outro lado, tiver quatro 2 e um 3, a soma total de suas cartas será apenas 9 (uma das cartas de valor 2 não será contada por ser do mesmo naipe que o 3, e só se contam as cartas mais altas num mesmo naipe). Se a mão for de 9 pontos, não há possibilidade de vencer. Mas, se a mão for de 56 pontos (quatro Ases e um 5), a vitória é certa. Em resumo, se a soma das cartas for superior a 30 pontos, há boas possibilidades de vitória, e é com base nisso que se deve determinar o valor da aposta.

Jogando por último e abrindo uma das últimas cartas do baralho, o carteador tem vantagens sobre os demais jogadores. Além de poder ver todas as cartas que são abertas na mesa durante a rodada, ele poderá, eventualmente, ver as cartas que os jogadores vêm a abrir. Portanto, dependendo de suas cartas, o carteador poderá ter certeza de sua vitória ou de sua derrota. Suponhamos, por exemplo, que o carteador possua a seguinte mão: — Três Ases (Espadas, Ouros e Paus) e o Rei de Copas. Com essa mão, somente uma carta poderá derrotá-lo: o Ás de Copas. Se esta carta, porém, já tiver sido aberta no decorrer do jogo, o carteador terá certeza da sua vitória. Nesse caso, ele poderá fazer a aposta máxima, sem qualquer possibilidade de derrota. O que seria uma grande probabi-

lidade de vitória, mesmo para o primeiro jogador, caso ele tivesse tais cartas, é uma vitória certa para o carteador

CÃO VERMELHO POLONÊS

Também conhecido por *Stitch ou Polski Rachuck*, esse jogo é uma variante do Cão Vermelho, que acredita-se ser de origem polonesa, daí o seu nome. As regras desse jogo são, basicamente, as do Cão Vermelho, variando em relação a elas apenas nos seguintes aspectos:

1) O carteador, que desempenha também a função de banqueiro, coloca no centro da mesa — que é a banca — a quantia que pretende arriscar na rodada. Antes de se iniciar o jogo podem ser estipulados os tetos (máximo e mínimo) da quantia a ser apostada pelo banqueiro.

2) O banqueiro distribui 3 cartas para cada jogador, uma a uma e fechadas. Os jogadores não podem olhar suas cartas, e o banqueiro não recebe cartas.

3) O jogo é aberto pelo primeiro jogador à esquerda do banqueiro, que deve fazer a sua aposta. O máximo que um jogador pode apostar é a metade da quantia total da aposta feita pelo banqueiro.

4) Em seguida, o banqueiro deve "queimar" a primeira carta do baralho, mostrando-a para todos e colocando-a no fundo do baralho. Depois de "queimar" a primeira carta, o banqueiro abre a segunda carta na mesa, que será a "carta do banqueiro".

5) O primeiro jogador deve abrir suas cartas na mesa. Se uma delas for do mesmo naipe e de valor superior à carta do banqueiro, este jogador receberá uma quantia duas vezes superior àquela que apostou — ou seja: o dobro de sua aposta mais a quantia que foi apostada. Por exemplo: se ele apostou 5 fichas, recebe-as de volta e ganha 10 fichas do banqueiro. Em caso contrário — isto é, se não tiver nenhuma carta do naipe da carta do banqueiro ou se tiver uma carta de mesmo naipe mas de valor inferior a ela — o jogador perde para o banqueiro apenas as fichas que apostou. O banqueiro procede da mesma forma com todos os demais jogadores.

6) No final de uma rodada, isto é, quando todos os jogadores tiverem jogado, se ainda restarem fichas na banca, continua o mesmo banqueiro (e carteador).

7) Quando se esgotam as fichas da banca, a rodada termina imediatamente, mesmo que nem todos os jogadores não tenham finaliza-

do suas jogadas. Nesse caso, o banqueiro deve passar a banca para o primeiro jogador à sua esquerda.

8) Caso um banqueiro consiga, no final de uma rodada, triplicar (no mínimo) o seu capital inicial (ou seja, se a quantia que ele inicialmente colocou em jogo tiver o seu valor aumentado em três vezes ou mais), ele deve declarar um *stitch round* — isto é: ele estará informando aos demais participantes

do jogo que irá bancar o jogo só por mais uma rodada, ao fim da qual passará a banca para o próximo jogador à sua esquerda.

9) A banca só muda de mão em dois casos: quando acabam as fichas da banca; e quando se completa um *stitch round*.

10) As fichas que sobram na mesa após um *stitch round* pertencem ao banqueiro que as ganhou. O primeiro banqueiro entra no jogo com o seu próprio capital.

DOMINÓ DE CARTAS

De origem desconhecida, esse jogo simples e divertido é muito apreciado tanto pelos adultos como pelas crianças. Embora o fator sorte seja importante, trata-se basicamente de um jogo de raciocínio, pois é da maior importância a escolha das cartas que devem ser jogadas na mesa.

O jogo

Para jogar o Dominó de Cartas usa-se um baralho comum de 52 cartas, e o número ideal de jogadores é 4. Contudo, deste jogo podem participar apenas 3 pessoas (caso em que se retira do baralho um Ás de qualquer naipe) ou então um máximo de 5 pessoas (caso em que são retirados do baralho dois Ases da mesma cor).

O objetivo de cada jogador é livrar-se de todas as cartas que tem na mão antes dos seus adversários. A possibilidade de vitória de um jogador depende, além do fator sorte, do modo pelo qual ele estabelece a ordem de descarte, evitando sempre "passar" e procurando descartar o maior número possível de cartas na mesa.

Os descartes são feitos de acordo com os naipes e obedecendo a uma ordem de valor das cartas (crescente ou decrescente), que são dispostas para formar seqüências a partir dos *Setes*. Estas são sempre as primeiras cartas da seqüência, e as últimas são os Reis (as cartas de valor mais alto) e os Ases (as cartas mais baixas), que ficam nas extremidades das seqüências.

Cada seqüência é construída a partir de um Sete, de um determinado naipe, e pode crescer até o Rei ou decrescer até o Ás. As cartas são colocadas nas seqüências de acor-

do com o naipe e a ordem de valor. Por exemplo: um Dez de Copas só pode ser colocado após um Nove de Copas, e um Três de Espadas após um Quatro de Espadas.

Preliminares do jogo

O carteador é escolhido por sorteio, e será quem retirar a carta mais alta do baralho fechado. Para o sorteio, o Ás é considerado a carta de maior valor. O jogo se desenvolve no sentido horário — isto é, do carteador para o jogador à sua esquerda — e, depois de embaralhar, o carteador dá o baralho para ser cortado pelo jogador à direita. O carteador da mão seguinte será o jogador à esquerda do carteador da mão anterior, e assim sucessivamente.

O carteador distribui todas as cartas, uma a uma e fechadas, no total de 13 cartas para cada jogador no caso de serem 4 pessoas. Se forem 3 jogadores, cada um recebe 17 cartas; e, se forem 5 jogadores, cada um recebe 10 cartas.

Se algum dos jogadores receber 3 ou 4 Reis, ou 3 ou 4 Ases na distribuição, ele tem o direito de impugnar a distribuição e pedir novo embaralhamento e carteio. Isso porque, como os Ases e os Reis são as últimas cartas de uma seqüência, nas ordens crescente e decrescente, o jogador ficaria numa situação extremamente desvantajosa em relação aos demais. Em cada nova distribuição, qualquer jogador pode pedir novo carteio se receber 3 ou 4 Reis, ou 3 ou 4 Ases.

Desenvolvimento do jogo

O jogo é iniciado pelo primeiro jogador à esquerda do carteador, que deve abrir um

Sete de qualquer naipe no centro da mesa. Caso não possua nenhum Sete, ele "passa", e o próximo jogador à sua esquerda deve abrir um Sete na mesa. Caso esse jogador também não possua um Sete, ele também cede a sua vez ao jogador seguinte, e o jogo só começa quando for aberto um Sete no centro da mesa.

Depois que um jogador abre o primeiro Sete na mesa, o próximo jogador pode descartar um Seis ou um Oito do mesmo naipe do Sete inicial ou um Sete de outro naipe. Dessa forma são iniciadas as sequências, que vão sendo formadas pelos jogadores, em ordem crescente ou decrescente, a partir dos Setes iniciais. As sequências de cada naipe devem ficar paralelas, com os Setes colocados lado a lado, formando uma fileira horizontal, conforme a figura.

O jogo prossegue dessa forma, com os jogadores descartando, cada um na sua vez, uma carta que dê prosseguimento a qualquer uma das sequências já iniciadas. Para isso, os jogadores terão que descartar cartas do mesmo naipe e imediatamente superiores ou inferiores às cartas que estiverem colocadas nas pontas das sequências. Além disso, os jogadores podem descartar outro Sete, dando início à nova sequência.

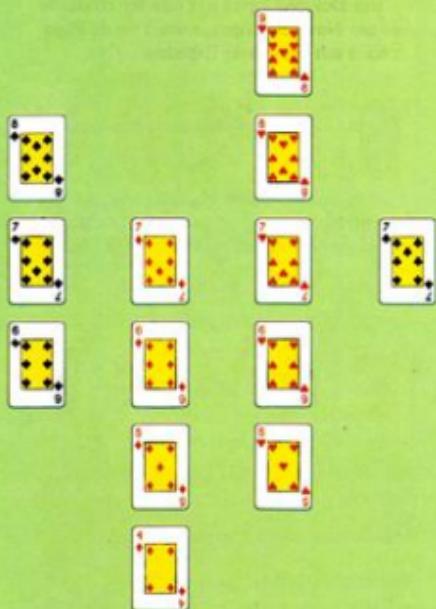
Quando o jogador não puder descartar nenhuma carta — seja porque todos os Setes já foram baixados ou porque o jogador não tem cartas para dar prosseguimento a qualquer das sequências abertas na mesa —, ele deve "passar". Quando o jogador tiver mais de uma carta para descartar, ele pode escolher qual é a mais conveniente para isso, mas não pode "passar" se tiver uma carta, e nem descartar mais de uma carta em sua vez. Não é obrigatório que um jogador descarte um Sete abrindo uma nova sequência, se tiver outra carta para descartar, pois faz parte da estratégia do jogo "prender" uma ou mais sequências se o jogador tiver condições para isso, deixando os outros com suas cartas bloqueadas.

A partida termina com a vitória do jogador que descartar sua última carta.

Contagem dos pontos

No início do jogo deve-se estabelecer um limite de pontos ou de partidas para determinar o fim do jogo. Os pontos são contados da seguinte forma: cada carta em poder do jogador no final de uma partida equivale a um ponto negativo, e esses pontos devem ser somados e marcados para cada jogador ao final de cada partida. Quando um dos jogadores atingir o limite de pontos estabelecido, ele "estanca" e o jogo termina, sendo vencedor quem possuir o menor número de pontos negativos.

O jogo pode terminar também ao fim de um certo número de partidas, e o vencedor será quem tiver menos pontos negativos.



PÔQUER-PACIÊNCIA

Baseada no jogo de Pôquer, essa paciência não depende apenas de sorte, mas também de raciocínio. É jogada com um ba-

ralho comum de 52 cartas, e serve para familiarizar um jogador novato com as combinações usadas no Pôquer.

O jogo

Distribua 25 cartas abertas na mesa, formando 5 fileiras horizontais de 5 cartas cada uma, dispondendo-as uma embaixo da outra, de modo a formar um conjunto com 5 fileiras horizontais de 5 cartas e 5 colunas verticais também de 5 cartas cada uma.

Você pode escolher em que lugar vai colocar cada carta, desde que obedeça ao esquema de 5 fileiras por 5 colunas, e não as troque de posição depois de colocadas na mesa. Por esse motivo, a distribuição exige grande atenção por parte do jogador. As cartas restantes são colocadas à parte, fechadas, e não entram em jogo.

O objetivo nessa paciência é obter, em cada coluna e em cada fileira, o equivalente a uma das combinações do Pôquer tradicional. Assim, ao colocar as cartas, você deve conhecer essas combinações e quais delas valem mais ou menos pontos na contagem final, segundo as tabelas abaixo. Como já dissemos, as combinações são as mesmas do Pôquer, e a cada uma delas atribui-se um determinado número de pontos. Há duas tabelas, conhecidas como americana e inglesa, que apresentam algumas diferenças. Por essa razão, damos a seguir as tabelas de pontos dos dois sistemas, com seus respectivos valores para cada combinação.

Combinação	Americana	Inglesa
Royal Flush	100	30
Straight Flush	75	30
Quadra	50	16
Full Hand	25	10
Flush	20	5
Seqüência	15	12
Trinca	10	6
Dois pares	5	3
Um par	2	1

Cada uma dessas combinações equivale às seguintes cartas, que devem pertencer a uma mesma fileira ou coluna:

- Royal Flush: Ás, Rei, Dama, Valete e 10, todos do mesmo naipe;
- Straight Flush: Seqüência de cinco cartas, todas do mesmo naipe;
- Quadra: Quatro cartas iguais e uma diferente;
- Full Hand: Três cartas de um valor e duas de outro (uma trinca e um par, por exemplo);
- Flush: Quaisquer cinco cartas do mesmo naipe;
- Seqüência: Cinco cartas em seqüência,

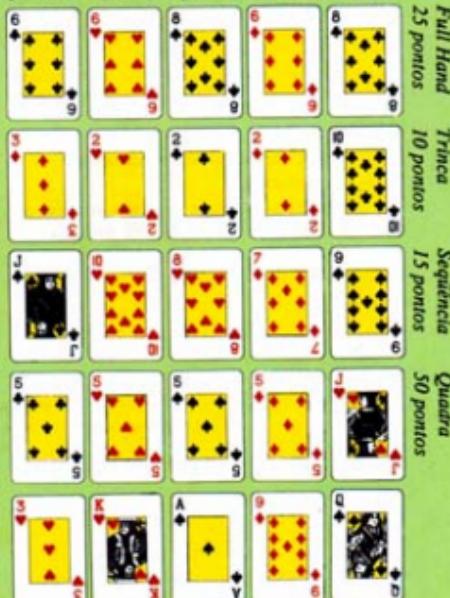
independentemente do naipe de cada uma;

- Trinca: Três cartas do mesmo valor e duas outras quaisquer;
- Dois pares: Duas duplas de cartas do mesmo valor, e uma quinta carta qualquer;
- Um par: Duas cartas de mesmo valor e três cartas quaisquer.

A seguir damos um exemplo de um Pôquer-Paciência já feito, com a contagem de pontos baseada na tabela americana.

Podem-se considerar como boas conta-

Par 2 pontos Flush 20 pontos Seqüência 15 pontos



gens de pontos aquelas que igualam ou superam 150 pontos, no sistema americano, ou 50 pontos, no sistema inglês.

Variante para principiantes

Existe uma variante mais fácil dessa paiciência, para principiantes, que é a jogada da seguinte forma: distribua 25 cartas por ordem de saída, sem nenhuma preocupação em posicioná-las antes de estarem todas colocadas. Em seguida, estude a distribuição das cartas e, só então, mova as cartas, de modo a obter o maior número possível de pontos. A única regra a ser obedecida é a de que cada carta só pode ser movimentada uma vez.

GOLFE

Esse é um dos jogos de paciência mais famosos em todo o mundo. E, como a maioria dos jogos desse tipo, é jogado com um baralho comum de 52 cartas.

O jogo

Antes de começar a paciência, embaralhe bem as cartas, depois coloque 35 cartas abertas na mesa, distribuídas em 5 fileiras horizontais de 7 cartas cada uma. As fileiras são chamadas *links*, que é o nome do terreno em que se joga o golfe. Na sua mão restarão 17 cartas, que devem ser colocadas na mesa, fechadas, formando o monte.

Depois de ter aberto as 35 cartas na mesa, para formar os 5 *links*, vire a carta de cima do monte, que deve ser colocada sobre a mesa, separadamente.

O objetivo do jogo é deixar a mesa sem nenhuma carta — ou seja, “limpar” o campo. Para isso, a partir de cada carta virada do monte, você deve formar sequências crescentes e/ou decrescentes, sem seguir critério de naipe — isto é, as sequências podem ser formadas por cartas de naipes diferentes. A única restrição é que as cartas retiradas do “campo” devem estar na extremidade de uma coluna vertical ou de uma fileira horizontal.

Suponhamos que, ao serem abertas na mesa, as 35 cartas ficaram distribuídas como na figura abaixo.

Suponhamos, também, que a primeira car-

ta virada do monte seja o Dez de Espadas, sobre o qual você pode colocar, pela ordem, as seguintes cartas que se encontram abertas na mesa: Nove de Espadas, Dez de Copas, Valete de Paus, Dez de Paus e Nove de Ouros, pois todas essas cartas, ao serem retiradas, estavam situadas na extremidade de uma coluna vertical e/ou de uma fileira horizontal.

Observe que, como o Nove de Espadas já havia sido retirado, a carta inferior da coluna passou a ser o Dez de Paus. Retirado este, o Nove de Ouros passa a ficar na extremidade da coluna vertical, podendo por isso ser também retirado da mesa.

Retiradas essas cartas, não há mais possibilidades de jogo. Portanto, você deve virar a próxima carta do monte, prosseguindo dessa forma até ter virado as 17 cartas que formam o monte.

Atenção: O Ás pode vir antes do 2 ou depois do Rei. Assim, em cima de um Rei, pode-se colocar um Ás e, em cima deste, um outro Rei ou um 2.

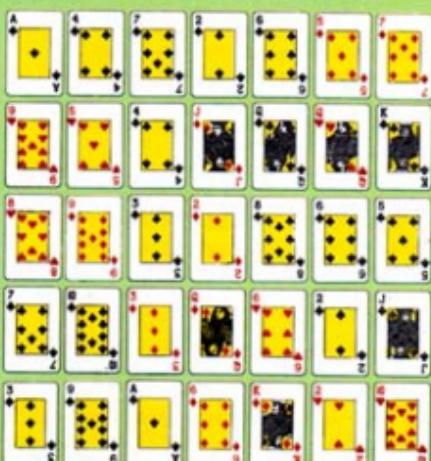
Contagem de pontos

Se, depois de terminadas as cartas do monte, restaram cartas no campo, conte-as. O número delas representa os pontos negativos que você marcou na gíria do golfe; cada distribuição chama-se *hole* (palavra inglesa que significa “buraco”, onde a bola deve entrar no jogo de golfe real). É claro que quanto menor for o número de pontos negativos melhor será o resultado obtido. Para avaliar seu desempenho, veja quantos pontos negativos você marca em um determinado número de *holes*. Geralmente faz-se essa contagem para um total de 9 ou 18 *holes*, pois numa partida real de golfe os jogadores têm de colocar sua bola em 9 ou 18 buracos.

Para jogar a dois

Essa paciência pode ser jogada por 2 pessoas e, nesse caso, cada jogador conserva seu próprio baralho e os *holes* são disputados simultaneamente. Nessa variante para duas pessoas, os jogadores devem combinar, antes de começar uma partida, se ela terá 9 ou 18 *holes*.

Em uma partida (jogada por 1 ou 2 pessoas), pode acontecer que a limpeza dos *links* — isto é, a retirada de todas as 35 car-



tas abertas na mesa — termine antes que acabem as cartas do monte. Nesse caso, as cartas que restaram no monte são contadas

a favor do jogador como pontos positivos que devem ser descontados dos pontos perdidos na disputa dos *holes* anteriores.

ONZE FECHADO

Esse é um jogo de paciência bastante simples, que não requer grande atenção e termina rapidamente. Para jogá-lo usa-se um baralho comum, de 52 cartas, menos o curinga.

O jogo

Distribua as cartas, depois de embaralhadas, em três fileiras de três cartas cada uma, com as faces voltadas para cima. As outras 43 cartas restantes ficam fechadas e formam o monte. Essa paciência chama-se Onze Fechado porque só tem prosseguimento se, entre as nove cartas abertas na mesa, duas somarem 11 pontos. Nesse caso, você cobre-as com outras duas cartas do monte, que são colocadas, abertas, sobre as duas cartas que somam 11 pontos. As combinações possíveis, de acordo com os valores das cartas, são as seguintes: Ás (que vale 1 ponto) e 10; 2 e 9; 3 e 8; 4 e 7; 5 e 6. As figuras — Rei, Dama e Valete — não valem pontos, e só podem ser "cobertas" por cartas do monte se duas delas não estiverem na fileira central.

Você estará "fechado" se não houver nenhuma dupla somando 11 pontos e se não houver duas figuras nas fileiras de cima e de baixo. Caso isso aconteça, você tem mais uma chance: coloque uma carta do monte sobre a carta central da fileira do meio. Em geral, essa jogada abre novas possibilidades, mas se a situação não se modificar, você estará definitivamente "fechado", e a única coisa a fazer é embaralhar as cartas e recomeçar a paciência.

Para realizar a paciência você tem que conseguir colocar todas as cartas do monte sobre as cartas abertas na mesa, obedecendo às regras já enunciadas.

Um exemplo prático

A seguir damos um exemplo hipotético em que, ao distribuir as cartas, você abriu na mesa um Nove de Copas, um Valete de Paus, um Três de Espadas, um Rei de Ouros, um Oito de Copas, um Cinco de Copas, um Dois de Paus, um Seis de Copas e uma Dama de Copas, como mostra a figura.



Nem o Valete nem a Dama estão na fileira central e, nesse caso, você cobrirá, com as cartas retiradas do monte, o Nove de Copas e o Dois de Paus, o Três de Espadas e o Oito de Copas, o Cinco e o Seis de Copas e o Valete de Paus e a Dama de Copas. Só o Rei não pode ser coberto, e, colocadas as cartas, o jogo prossegue, até que todas as cartas do monte sejam colocadas ou, então, até que haja uma impossibilidade de colocar novas cartas sobre as que estão abertas na mesa.