

REGRAS

DAMMA



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 36
- 12 tuchos vermelhos e 12 amarelos



Doriginário das regiões desérticas do Saara, esse jogo assemelha-se ao jogo de Damas não apenas no nome, mas também por ser um jogo de tabuleiro, para duas pessoas, no qual as peças têm seu poder de ação muito ampliado quando conseguem atingir a última fileira do tabuleiro. Pode ser jogado em tabuleiro de 9 x 9 casas, com 40 peças para cada jogador, ou em tabuleiro de 5 x 5 casas, com 12 peças para cada jogador. As regras que damos a seguir são desta segunda versão, também conhecida como *Damma Kharberg*. Em suas origens, esse jogo era praticado em um tabuleiro desenhado na areia, usando-se gravetos e caroços de tâmaras como peças.

Regras

Depois que as peças são colocadas na posição inicial, como indicado na figura abaixo, as peças brancas fazem o primeiro movimento, dando início ao jogo, e a partir de então os jogadores se alternam para jogar, movendo sempre uma única peça em cada jogada.

○	○	○	○	○
○	○	○	○	○
○	○		●	●
●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

Posição inicial

As peças movimentam-se em todos os sentidos (horizontal, vertical ou diagonal) e tanto para a frente como para trás. Em cada movimento, uma peça deve deslocar-se tão-somente uma casa, passando a ocupar qualquer casa vaga adjacente à casa em que se encontrava. Mas, se uma peça qualquer atinge qualquer casa da 5ª fileira do tabuleiro — isto é, a última fileira do lado oposto do tabuleiro —, ela se transforma em *Damma*, e passa a poder deslocar-se por quantas casas o jogador desejar. Para diferenciar as Damas das peças comuns, coloca-se uma segunda peça igual sobre a peça que atingiu a 5.ª fileira.

As capturas

Da mesma forma que no jogo de Damas, nesse jogo o objetivo é eliminar todas as peças adversárias, o que se faz por meio de capturas. Um jogador pode capturar uma peça adversária movimentando-se em qualquer sentido (horizontal, vertical e diagonal), para a frente ou para trás. Também como no jogo de Damas,

o movimento de captura consiste em saltar com uma peça por cima de uma peça adversária situada em uma casa adjacente, terminando o movimento em uma casa vaga situada logo após a da peça capturada. É evidente que a captura não pode ser feita se a casa adjacente à da peça a ser capturada não estiver vaga.

As Dammas, que podem movimentar-se por várias casas num único lance, não precisam estar situadas numa casa adjacente à peça que será capturada, e nem terminar seu movimento de captura numa casa imediatamente posterior à da peça capturada. Mas, mesmo assim, *uma Damma só pode efetuar uma captura se houver uma casa vaga logo após a casa em que se encontra a peça a ser capturada*, pois de nenhuma forma é permitido saltar por cima de duas peças num mesmo movimento de captura.

Todas as peças podem efetuar capturas múltiplas, que acontecem quando é possível efetuar uma nova captura a partir da casa em que termina o movimento de captura de uma outra peça.

As capturas — inclusive as capturas múltiplas — não são obrigatórias. Entretanto, toda vez que um jogador interromper uma captura múltipla ainda possível de ser continuada, ou efetuar um movimento normal quando poderia efetuar uma captura, ele é passível de receber uma punição do adversário. Tal punição consiste em ter retirada do tabuleiro, pelo adversário, a peça que poderia efetuar (ou continuar) a captura e deixou de fazê-la. A isso chama-se “assoprar”. Se o jogador tiver duas ou mais peças em tais condições, seu adversário escolherá qual delas será “assoprada”, retirando do tabuleiro apenas uma.

Por outro lado, é evidente que, se um jogador dispuser de várias alternativas de capturas (ou diversas opções de captura múltipla), ele pode escolher livremente qualquer uma dessas alternativas, sem que sofra a punição do “assopro”.

Nesse jogo, o “assopro” constitui uma jogada — ou seja, o jogador que “assopra” uma peça adversária não pode, além disso, movimentar peças e nem efetuar capturas na sua vez de jogar, passando de imediato a vez ao adversário.

É importante frisar que, como o “assopro” tem precedência sobre a captura, o jogador que “assopra” uma peça, mesmo podendo capturar uma outra peça adversária na mesma jogada, não é passível de receber, por sua vez, a punição do “assopro”.

Da mesma forma que a captura, o “assopro” não é obrigatório. Mas, se o jogador desistir de “assoprar” uma peça adversária, sua jogada passa a ficar sujeita às regras normais do jogo, ficando ele sujeito a ter uma peça “assoprada” se não cumpri-las.

Tendo em vista as regras que acabamos de comentar, nesse jogo as decisões de capturar ou não e de interromper ou não uma captura múltipla antes do seu final são medidas táticas que devem ser levadas em consideração pelos jogadores.

Um jogador, por exemplo, pode preferir ser “assoprado” para ganhar um lance (já que o adversário perde a vez de jogar quando “assopra”) ou para evitar que sua peça vá parar numa posição tão desfavorável que seja preferível entregá-la. Por sua vez, o jogador que pode “assoprar” não precisa fazê-lo, se tiver outras jogadas melhores à sua disposição.

As Dammas, naturalmente, estão sujeitas a todas estas regras, pois podem ser “assopradas” da mesma forma que qualquer outra peça.

O jogo termina quando todas as peças de um jogador tiverem sido eliminadas, cabendo a vitória ao jogador adversário. Entretanto, é válido e lícito que um jogador inferiorizado, sentindo-se inapelavelmente derrotado, abandone a partida antes do final, declarando seu adversário vencedor, como acontece no Xadrez.

JOGOS DE 3 DADOS



É muito grande a variedade dos jogos que se disputam com 3 dados. Muito populares sobretudo nos países anglo-saxônicos, esses jogos são em sua quase totalidade jogos de apostas, que dependem exclusivamente do fator sorte. Entre eles relacionamos alguns dos mais interessantes, em geral ainda pouco conhecidos no Brasil.

CENTENÁRIO (Centennial)

Esse jogo pode ser disputado por 2, 3, 4, 5 ou mais pessoas, mas o número ideal é de 5 jogadores. O objetivo, para todos os jogadores, é conseguir obter todos os números e combinações solicitadas no menor número possível de lances. Antes de começar o jogo, cada jogador deve estar munido de uma folha de papel na qual devem estar escritas duas fileiras de números, da seguinte forma:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Para se dar início ao jogo, sorteia-se a ordem dos jogadores, de acordo com os pontos obtidos nos dados, começando pelos que fizeram maior número de pontos. Então, cada jogador lança os três dados ao mesmo tempo. Segundo os resultados, cada um vai riscando, sempre na ordem (de 1 até 12 e de 12 até 1), os números existentes na sua folha de papel. Cada jogador poderá riscar um número desde que o obtenha no lançamento dos dados, de duas formas: ou porque o número aparece em um dos dados ou porque é o resultado da soma de dois ou três dados.

Para exemplificar melhor, suponhamos uma disputa entre 3 jogadores (A, B e C) na qual o jogador A começa e obtém 2-5-6 nos dados. Com esses pontos ele não consegue riscar o número 1, e, portanto, não marca nada. Em segui-

da, o jogador B lança os dados e obtém 1-4-5. Com esses pontos ele riscou o número 1. Segue-se o jogador C, que consegue 1-1-3. Com esses pontos, ele riscou os números 1, 2 ($1 + 1$), 3, 4 ($3 + 1$) e 5 ($3 + 1 + 1$).

Assim, terminada a 1.^a rodada, o jogador A ainda precisa do 1; o jogador B precisa do 2; e o jogador C precisa do 6. A partir de então, cada jogador, em sua vez, seguirá lançando os dados, procurando obter os números na ordem em que se encontram na tabela.

Observe-se que, no início, o melhor lançamento possível é 1-2-4, que permite eliminar todos os números de 1 a 7: 1, 2, 3 ($1 + 2$), 4, 5 ($1 + 4$), 6 ($2 + 4$) e 7 ($1 + 2 + 4$).

Quando um jogador atinge o fim da 1.^a fileira, riscando o primeiro 12, ele passa para a 2.^a fileira, que começa também por 12 e prossegue em ordem decrescente até o 1.

Assim, é preciso obter o 12 duas vezes consecutivas para riscá-lo na 1.^a e na 2.^a fileira. Para conseguir isso, só existe uma maneira: 6-6-6.

Na 2.^a coluna continuam valendo todas as combinações, como na 1.^a. Portanto, se nesta 2.^a fase o jogador precisar eliminar o número 10 e conseguir 5-4-1, ele riscará não apenas o 10, mas também o 9. Da mesma forma, se precisar eliminar o 7 e tirar 4-2-1, pode eliminar todos os números restantes.

Vence o jogo quem primeiro consegue eliminar o número 1 da 2.^a fileira, completando assim o percurso.

JOGOS DE 3 DADOS

MATTERHORN

Embora seja muito semelhante ao Centenário, esse jogo apresenta duas diferenças que o tornam bem mais interessante e sutil, pois trata-se de um jogo que exige raciocínio e não depende unicamente da sorte.

No *Matterhorn*, os jogadores não são obrigados a riscar os números em sequência: desde a jogada inicial, eles podem riscar quaisquer números da 1.ª fila. Mas só depois de riscados todos os números da 1.ª fileira é que podem eliminar os números da 2.ª fileira.

A outra diferença importante é que, em um lançamento, um dado pode ser usado somente para uma combinação.

Suponhamos, por exemplo, o mesmo início de partida dado no Centenário.

O jogador A obtém 2-5-6 nos dados e, com esses pontos, ele pode proceder de 4 maneiras diferentes:

- riscar os números 2, 5 e 6;
- riscar os números 2 e 11 ($6 + 5$);
- riscar os números 5 e 8 ($6 + 2$);
- riscar os números 6 e 7 ($5 + 2$).

O jogador B obtém 1-4-5 e, com esses pontos, ele também tem 4 alternativas à sua escolha:

- riscar os números 1, 4 e 5;
- riscar os números 1 e 9 ($4 + 5$);
- riscar os números 4 e 6 ($5 + 1$);
- riscar o número 10 ($5 + 4 + 1$).

Observe-se que o jogador B não poderá riscar os números 5 e 5 ($4 + 1$) das 2 fileiras, pois não é permitido riscar os números da 2.ª fileira antes de completar a 1.ª.

O jogador C obtém 1-1-3 e também tem 4 alternativas:

- riscar os números 1 e 3;
- riscar os números 2 e 3;
- riscar os números 1 e 4;
- riscar somente o número 5.

Assim que eliminar os números da 1.ª fileira, o jogador pode, inclusive no mesmo lançamento, começar a eliminar os números da 2.ª fileira. Por exemplo: se, para um jogador, só falta marcar o número 11 da 1.ª fileira e ele obtém 6-5-1 nos dados, pode eliminar o 11 ($6 + 5$)

e, também, o número 1 da 2.ª fileira. **Atenção:** Cada um dos dados só pode ser usado para uma única combinação num mesmo lançamento.

Como no Centenário, vence o jogo quem primeiro conseguir eliminar todos os números da 2.ª fileira.

MULTIPLICAÇÃO

Este é um jogo baseado no sistema de contagem progressiva de pontos, que tem a duração preestabelecida de 10 rodadas — isto é, cada jogador tem direito a lançar os dados 10 vezes. Dele podem participar 2 ou mais jogadores, cujos nomes devem ser anotados no alto de uma folha de papel que servirá para a marcação dos pontos.

Antes de começar o jogo faz-se um sorteio inicial para determinar a ordem em que jogarão os participantes, de acordo com os pontos obtidos no lançamento dos dados. O primeiro será quem tiver obtido o maior número de pontos, seguindo-se a ele os demais jogadores em ordem decrescente. Cada jogador tem o direito a um lançamento por rodada, até se completarem dez rodadas.

Em sua vez, cada um dos jogadores lança primeiro os três dados, separando o dado em que obteve o ponto mais alto; em seguida, lança novamente os dois dados restantes, separando também o dado em que obteve o ponto mais alto. E, finalmente, lança o último dado. Portanto, a jogada de cada jogador é constituída, *obrigatoriamente*, de três lançamentos. Feito isso, o ponto separado no 1.º lançamento é somado ao ponto separado no 2.º lançamento, e o resultado dessa soma é multiplicado pelo ponto obtido no 3.º lançamento.

O jogador que obtiver um *triplo* no 1.º lançamento — isto é, 3 números iguais nos dados — pode, a seu critério, recusar o ponto e jogar de novo.

Isso é sempre aconselhável no caso de *triplo* 1-1-1, que é um ponto muito baixo. Se o jogador obtiver um novo triplo depois da recusa, pode continuar recusando.

JOGOS DE 3 DADOS

do os triplos seguintes até que obtenha outro resultado.

A mesma regra se aplica no momento em que o jogador arremessa dois dados e obtém um *duplo*, que pode ser por ele recusado. Também o último dado, com qualquer resultado, pode ser recusado, mas apenas uma vez — isto é, no 2.º lançamento o resultado nele obtido será obrigatoriamente aceito. Contudo, a rejeição do último dado resulta na seguinte penalidade: se o jogador tiver obtido uma soma igual ou superior a 10 nos dois lançamentos anteriores, ele deve subtrair 4 pontos desse total. E, se tiver obtido um total de pontos inferior ou igual a 9, deve subtrair 3 pontos desse total.

A seguir damos alguns exemplos de jogadas feitas por 3 jogadores.

O jogador A lança os dados e obtém 6-1-1. Ele separa o 6 e arremessa novamente os dois dados, obtendo 2 e 1. Então, ele separa o 2 e lança o último dado, obtendo 4. Seu resultado final é o seguinte: $6 + 2 = 8 \times 4 = 32$.

O jogador B faz então seu primeiro lançamento e obtém 5-5-5. É um triplo, que poderia recusar. Mas, como 5 é um bom ponto, ele não o faz, e separa um 5. A seguir, arremessa os outros dois dados e obtém 4 e 2, separando o 4. Finalmente, arremessa o último dado, conseguindo um 3. Seu resultado final é o seguinte: $5 + 4 = 9 \times 3 = 27$.

O jogador C faz então seu 1.º lançamento e obtém 2-2-1, separando o 2 (não é um triplo e, portanto, o ponto não pode ser rejeitado). A seguir, lança os dois dados e obtém 1 e 1. Esse duplo é então rejeitado, e o jogador lança novamente os dados, conseguindo 6 e 2 e separando o 6. Então o jogador C faz o último lançamento, obtendo 1. Portanto, seu resultado final é $2 + 6 = 8 \times 1 = 8$. Considerando o produto muito baixo, ele pode rejeitar o multiplicador — isto é, o resultado obtido no 3.º dado. Mas, para lançar novamente o 3.º dado, o jogador sofre a penalidade prevista: como o total dos dois primeiros dados é 8, ele deve diminuir 3 pontos, ficando com 5 pontos.

Feito isso, ele lança novamente o 3.º dado, cujo resultado terá de ser aceito. Se for, por exemplo, 3, então, o resultado final obtido pelo jogador C será o seguinte: $5 \times 3 = 15$.

Os resultados que cada jogador vai obtendo em seus sucessivos lançamentos vão sendo somados, até que se complete a 10.ª e última rodada, com a qual o jogo termina.

O vencedor será o jogador que tiver obtido o maior número de pontos nos 10 lançamentos.

Crag

Em relação aos demais jogos de 3 dados, o *Crag* é o mais sofisticado e de duração mais prolongada. Dele podem participar 2 ou mais jogadores, sendo 4 ou 5 os números ideais de pessoas. Cada partida compreende 13 rodadas, nas quais o objetivo de cada jogador é marcar o maior número possível de pontos, fazendo 13 "categorias" diferentes. Os pontos devem ser marcados numa folha, segundo o esquema indicado na tabela da próxima página.

Cada categoria só pode ser utilizada uma vez, e, se o jogador já marcou pontos por qualquer uma delas em jogada anterior, não poderá computar novos pontos ao repeti-la, mesmo que seja maior o total de pontos obtido.

São as seguintes as 13 categorias que valem pontos nesse jogo:

1. **Crag**: é a soma de 13 pontos nos 3 dados, com 2 dados formando um par (por exemplo: 5-5-3, 4-4-5 ou 6-6-1). Qualquer Crag vale **50 pontos**.

2. **TREZE**: é a soma de 13 pontos nos 3 dados (por exemplo: 6-5-2). Qualquer Treze vale **26 pontos**. (Se um jogador já tiver obtido um Crag, ao conseguir um segundo, pode considerá-lo um Treze, desde que, é claro, ainda não tenha feito nenhum Treze.)

3. **SEQÜÊNCIA ALTA**: 4-5-6, que vale **20 pontos**.

4. **SEQÜÊNCIA BAIXA**: 1-2-3, que vale **20 pontos**.

JOGOS DE 3 DADOS

JOGOS DE 3 DADOS					
Categoria	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Score Máximo
Cipe					50
Trize					26
Sequência Alta					20
Sequência Baixa					20
Sequência Par					20
Sequência Ímpar					20
Trinca					25
6 X (1, 2 ou 3)					18
5 X (1, 2 ou 3)					15
4 X (1, 2 ou 3)					12
3 X (1, 2 ou 3)					9
2 X (1, 2 ou 3)					6
1 X (1, 2 ou 3)					3
TOTALS					244

5. **SEQUÊNCIA PAR:** 2-4-6, que vale 20 pontos.

6. **SEQUÊNCIA ÍMPAR:** 1-3-5, que vale 20 pontos.

7. **TRINCA:** são três pontos iguais nos dados, que vale 25 pontos.

8. **SEIS:** é qualquer número 6 obtido nos três dados. Para a contagem de pontos, vale a soma dos 6 obtidos. Se, por exemplo, depois de ter marcado uma Trinca, o jogador obtém 6-6-6, ele pode marcar 18 pontos para essa categoria; se tirar 6-6-4, 12 pontos; e, se tirar 6-2-1, poderá marcar 6 pontos.

9. **CINCO:** é qualquer número 5 obtido nos dados. Os pontos são contados da mesma forma que no Seis, e seu total pode ser 15, 10, ou 5.

10. **QUATRO:** é qualquer número 4 obtido nos dados. Nesse caso, os pontos

também são contados como no Seis.

11. **TRÊS:** é qualquer número 3 obtido nos dados. Os pontos são contados como no Seis.

12. **DOIS:** é qualquer número 2 obtido nos dados. Os pontos são contados como no Seis.

13. **UM:** é qualquer número 1 obtido nos dados. Os pontos são contados como no Seis.

Como cada jogador só pode marcar uma vez cada tipo de categoria, é muito difícil que, em 13 rodadas, um jogador consiga marcar pontos por todas as 13 categorias possíveis. Entretanto, a cada jogada, o jogador deve eliminar *obrigatoriamente* uma categoria. Se os pontos obtidos nos dados não resultarem em categoria alguma, o jogador deve marcar *zero ponto* na fileira correspondente a qualquer uma das categorias ainda livres, *à sua escolha*, inutilizando-a, dessa maneira, para efeito de marcação de pontos.

Em cada jogada, o jogador tem direito a fazer dois lançamentos. No primeiro, ele lança os três dados, separando quantos desejar (1, 2 ou 3) para aproveitar os pontos neles obtidos. Em seguida, ele lança novamente os dados que não aproveitou, obtendo o resultado final de sua jogada.

Se quiser, o jogador pode aproveitar integralmente o resultado do 1.º lançamento (sem fazer o 2.º lançamento), recusá-lo totalmente (lançando novamente os 3 dados) ou recusá-lo parcialmente (separando 1 ou 2 dados).

Completada sua jogada, o jogador marca os pontos obtidos na tabela, anotando-os na sua coluna e na fileira correspondente à categoria que conseguiu. Uma vez usada, uma categoria fica inutilizada — isto é, se for obtida outras vezes, não terá mais nenhum valor.

Caso não consiga nenhuma categoria em seus lançamentos ou consiga apenas categorias já inutilizadas, o jogador lançará **ZERO** em qualquer fileira, à sua escolha.

Ao fim de 13 rodadas, a tabela estará preenchida, e a soma dos pontos obtidos

em cada categoria indicará o número total de pontos de cada jogador, sagrando-se vencedor quem conseguir o maior número de pontos.

BUCK DICE

Desse jogo podem participar duas ou mais pessoas, embora o número ideal de participantes seja de 4 a 7 pessoas. Antes de iniciado o jogo, sorteia-se a ordem dos jogadores, de acordo com o número de pontos obtidos nos dados. O primeiro a jogar será quem obtiver mais pontos, e assim por diante.

O primeiro jogador, antes de fazer seu lançamento propriamente dito, lança apenas um dado, cujo resultado indicará o *número-ponto*. Estabelecido o *número-ponto*, o jogo é iniciado com o primeiro jogador lançando os três dados, com os quais pode obter quatro resultados diferentes:

1. **Trinca do número-ponto:** nesse caso o jogador consegue o *número-ponto* nos 3 dados, fazendo um **Big Buck**. Essa combinação não vale pontos, mas o jogador que a consegue *ganha automaticamente a partida*.

2. **Trinca de outros números:** o jogador consegue um mesmo número qualquer, diferente do *número-ponto* nos 3 dados, fazendo um **Little Buck** e marcando 5 pontos. Além disso, tem o direito de jogar novamente.

3. **O número-ponto aparece nos dados:** o jogador obtém uma ou duas vezes o *número-ponto* nos dados e marca, respectivamente, 1 ou 2 pontos na folha de contagem. Além disso, tem o direito de jogar novamente.

4. **O número-ponto não aparece nos dados:** o jogador não consegue o *número-ponto* em nenhum dos dados e nem uma trinca qualquer, não marcando pontos e passando a vez ao próximo jogador.

Vence a partida o jogador que fizer um **Big Buck**, ou, então, quem primeiro totalizar 15 pontos. É necessário, entretanto, que os 15 pontos sejam obtidos *exatamente*. Por exemplo: se um jogador

que já tem 12 pontos obtém um **Little Buck** (que vale 5 pontos), ele ultrapassaria os 15 pontos. Portanto, não marca ponto e, além disso, passa a vez ao próximo jogador.

Depreende-se desta regra que o jogador perde a vez de jogar somente quando não consegue marcar ponto algum, seja porque não obteve pontos em seu lançamento ou porque os pontos obtidos superariam o limite de 15 pontos.

Terminada uma rodada, se não houver vencedor, os pontos obtidos continuam valendo para a 2.^a rodada e vão-se acumulando de rodada para rodada.

Atenção: A cada rodada deve-se sortear um novo *número-ponto*.

O **Buck Dice** é um jogo de apostas, e o vencedor deve receber em fichas o número de pontos que marcou a mais em relação a cada um de seus adversários. Por exemplo: se, ao terminar uma partida, um jogador estiver com 14 pontos, ele deve pagar uma ficha ao vencedor ($15 - 14 = 1$), enquanto o outro jogador, com 7 pontos, deve pagar 8 fichas ao vencedor ($15 - 7 = 8$).

Atenção: Para efeito de pagamento, o **Big Buck** corresponde aos pontos necessários para que o jogador complete 15 pontos, ganhando a partida. E se ao terminar uma partida um jogador estiver com zero ponto, ele deve pagar em dobro a diferença de pontos em relação ao vencedor — isto é, 30 fichas.

FLORES AMARRADAS

Esse é um jogo de apostas, no qual um banqueiro enfrenta todos os demais, e do qual podem participar 2 ou mais jogadores. O jogo começa com o sorteio do banqueiro, que é quem consegue o maior número de pontos no lançamento dos 3 dados. Feito isso, existem duas maneiras de se fazerem as apostas:

1) o banqueiro coloca à sua frente a quantidade de fichas que deseja apostar, e cada jogador, pela ordem, cobre uma parcela de aposta do banqueiro, sempre cuidando de deixar uma determinada

JOGOS DE 3 DADOS

quantidade de fichas para os jogadores seguintes apostarem; ou

2) cada jogador coloca à sua frente a quantidade de fichas que deseja apostar e que deve ser sempre 3 ou múltiplo de 3. Pode-se estabelecer um teto para essas apostas. Ao fim da rodada, o banqueiro, dependendo do resultado, pagará as apostas ou recolherá as fichas que ganhou.

Terminada a fase de apostas, o banqueiro lança os três dados, podendo obter os seguintes resultados:

1) O banqueiro ganha, recolhendo todas as apostas, se obtiver as seguintes combinações:

a) 4-5-6 (chamada de *Flores Amarradas*);

b) qualquer *Trinca* (3 números iguais);

c) qualquer *Par* com o n.º 6 no 3.º dado (chamada de *Seis Alto*).

2) O banqueiro perde, devendo pagar todas as apostas, se obtiver as seguintes combinações:

a) 1-2-3 (chamada de *Dragão Dançante*);

b) qualquer *Par* com o 3.º dado mostrando o número 1 (chamada de *Ás Negativo*).

3) O banqueiro faz "ponto" e passa os dados aos apostadores, se obtiver qualquer *Par* com o 3.º dado mostrando os números 2, 3, 4 ou 5, sendo que o número deste 3.º dado indicará o ponto do banqueiro.

4) O banqueiro joga de novo, se obtiver em seu lançamento 3 valores diferentes nos dados, desde que não sejam 4-5-6 (*Flores Amarradas*) e nem 1-2-3 (*Dragão Dançante*). Nesse caso, o banqueiro continuará jogando, até obter uma das combinações anteriores.

Portanto, a jogada só não se decide na mão do banqueiro quando ele faz "ponto". Então, todos os apostadores, cada um em sua vez, devem lançar os dados, lutando contra o "ponto" do banqueiro. Se, ao fazer isso, um jogador obtiver um resultado vencedor (*Flores Amarradas*, qualquer *Trinca*, *Seis Alto*), o banqueiro deve pagar-lhe a aposta. Se conseguir uma combinação perdedora (*Dragão*

Dançante e *Ás Negativo*), o jogador perde então para o banqueiro as fichas que apostou. E, se o jogador também conseguir um "ponto" — isto é, um par e 2, 3, 4 ou 5 no 3.º dado —, ganha quem fizer o "ponto" maior, devendo o perdedor pagar 1/3 da aposta feita por cada ponto a mais feito pelo vencedor. No caso de ocorrer empate nos "pontos", não há vencedor, e o apostador conserva suas fichas.

Finalmente, se o apostador não obtém nenhuma combinação ao lançar os dados, ele deve jogar novamente.

Neste jogo é interessante ser o banqueiro, pois suas chances de vitória são ligeiramente maiores. Assim, depois do sorteio inicial, a banca deve mudar de mãos. E, para isso, existem vários processos. O mais usual é que a banca passe ao jogador que derrotar um "ponto" do banqueiro com *Flores Amarradas* ou com uma *Trinca*.

ATAQUE YANKEE

Esse é um jogo de soma de pontos, no qual o vencedor é o jogador que primeiro consegue atingir o total de 100 pontos. Dele podem participar 2 ou mais jogadores e, antes de iniciar o jogo, sorteia-se a ordem em que eles devem jogar, por meio do lançamento dos dados. O primeiro a jogar será quem obtiver o maior número de pontos, e assim por diante.

Cada jogada compreende obrigatoriamente três lançamentos de dados. Primeiro, lançam-se os três dados. Em seguida, separa-se o ponto maior e lançam-se os dois dados restantes. Então, separa-se novamente o dado com o maior ponto e, finalmente, lança-se o último dado. Os pontos obtidos são a soma dos pontos dos 3 dados, e devem ser marcados em uma folha de papel, na coluna de cada jogador.

Suponhamos, por exemplo, que um jogador lance os dados e obtenha 5-5-2. Ele então separa um 5 e joga novamente os dois dados restantes, conseguindo 4 e 1. Em seguida, separa o 4 e arremessa

JOGOS DE 3 DADOS

o 3.º dado, obtendo, então, 3. Seu total de pontos nessa jogada será $5 + 4 + 3 = 12$.

Neste jogo, existem ainda pontos de bonificação, que podem ser obtidos da seguinte forma:

— se, ao lançar os três dados, o jogador conseguir uma trinca qualquer, ele somará **30 pontos** ao total dos pontos obtidos nessa jogada;

— se, ao lançar dois dados, o jogador conseguir um par qualquer, ele somará **15 pontos** ao total de pontos obtidos nessa jogada.

Atenção: É possível obter as 2 bonificações numa mesma jogada e a obtenção de uma bonificação não interfere com a jogada, que prossegue normalmente.

Por exemplo: no 1.º lançamento, um jogador consegue 1-1-1. Ele então separa qualquer dado e, em seguida, lança os outros dois, obtendo 2 e 2. Ele separa então um 2 e lança o último, conseguindo 3. A contagem dos seus pontos nessa jogada é a seguinte: $1 + 2 + 3 + 30$ (bonificação da trinca) $+ 15$ (bonificação do par) = 51 pontos.

Para efeito de apostas, costuma-se usar nesse jogo o sistema de pagar pela diferença. Isto é, ao atingir ou superar 100 pontos, o jogador vencedor deve receber dos adversários um número de fichas correspondente à diferença entre os pontos do vencedor e os pontos obtidos por cada um deles.

TRIPLO SEIS

Esse é um jogo que depende mais da habilidade e da capacidade de blefar dos jogadores do que propriamente da sorte. Trata-se de uma disputa muito interessante, em especial quando dela participam 4 ou mais pessoas.

Além dos 3 dados, para jogar o Triplo Seis é necessário um copo que não seja transparente, uma caixinha ou algo semelhante para cobrir os dados. Isso porque o segredo do jogo é que os resultados dos lançamentos são sempre secretos e não podem ser divulgados.

Sorteada a ordem dos jogadores, de acordo com os pontos obtidos nos lançamentos dos 3 dados, o 1.º jogador “pinga” uma ficha na mesa e lança os dados, cobrindo-os com o copo de modo a que só ele veja o resultado. A seguir, o 1.º jogador anuncia três números, em ordem decrescente (o maior possível é 666, e o menor 111). Esta declaração pode ou não corresponder à realidade dos pontos obtidos nos dados.

O jogador seguinte “pinga” sua ficha e, feito isso, pode declarar que:

a) acredita na declaração do 1.º jogador; b) duvida da declaração do 1.º jogador.

No primeiro caso, se acredita na declaração, ele recebe o copo com os dados ocultos, e olha o resultado. Então, ele pode, a seu critério, lançar novamente os dados (apenas 1 deles, 2 deles ou todos os 3) ou não lançar nenhum.

Enquanto o 2.º jogador lança os dados, sempre ocultando-os dos demais jogadores, os dados não lançados permanecem cobertos pelo copo, de modo que também o seu resultado não seja conhecido.

Depois de fazer seu lançamento, o 2.º jogador anuncia três números que têm de ser, **obrigatoriamente**, maiores do que os anunciados pelo 1.º jogador, mesmo que isso não corresponda ao resultado dos dados.

Por exemplo: o 1.º jogador anunciou 541. O 2.º jogador acredita, recebe os dados e olha o resultado, que é verdadeiro. Então, ele deve lançar novamente alguns dos dados na tentativa de obter um número maior. Se ele desprezar apenas o n.º 1, lançará um dado, e sua chance de melhor escore é de 5/6 (qualquer resultado, exceto 1, aumentará o número original). Se desprezar o 1 e o 4, suas chances de ampliar o escore são mais ou menos de 2/3. De qualquer forma, tomada a decisão, e lançados os dados, o 2.º jogador deve declarar qualquer número maior que 541, seja isso verdadeiro ou apenas um blefe.

Cabe ao próximo jogador aceitar ou não a declaração do jogador anterior,

JOGOS DE 3 DADOS

procedendo da mesma forma que ele e dando prosseguimento ao jogo.

Cada jogador, em sua vez, "pinga" uma ficha na mesa antes de dizer se acredita ou duvida. Quando um jogador, na sua vez, duvida da declaração feita pelo jogador anterior, então os dados são mostrados a todos. Se o resultado dos dados for igual ou superior ao mínimo declarado, o jogador que fez a declaração ganha. Mas, se o resultado for menor que o número declarado, então o declarante perde.

O vencedor que pode ser o último declarante, ou o jogador que duvidou de sua declaração, recolhe todas as fichas que se encontrem na mesa; e o perdedor direto (que pode ser o declarante que blefou ou o jogador que duvidou de sua declaração correta) deve pagar ao vencedor uma multa correspondente ao total de fichas que se encontrem na mesa.

É evidente que uma declaração de 111 não pode ser disputada, tendo em vista que não se pode duvidar dela, pois é a declaração mais baixa e, portanto, qualquer outra declaração seria ganhadora. Do mesmo modo, a declaração 666 obriga o jogador seguinte a duvidar, pois de qualquer forma ele não poderia aumentá-la. Assim, ninguém pode blefar declarando 666, pois o jogador seguinte, obrigatoriamente, duvidará e desvendará o blefe.

Damos a seguir, como exemplo prático, uma rodada hipotética disputada por 5 jogadores:

— 1.º jogador: joga e anuncia 532;

— 2.º jogador: aceita a chamada, olha os dados e o resultado real é 211. Ele oculta o blefe, que acaba de engolir, e calcula: se relançar os 3 dados, quase certamente conseguirá mais do que 211. Mas, ele precisa declarar acima de 532 e, relançando os 3 dados, sua chance de obter 533 ou mais é de cerca de 56%. Mas, ele considera que, relançando os 3 dados, estaria confessando o blefe anterior, e resolve então sustentá-lo. Portan-

to, separa um 2 (como se fosse o 5 da declaração) e relança dois dados, obtendo 4 e 4 e ficando assim com o resultado 442. E, então, anuncia 652 e passa o copo para o próximo jogador.

— 3.º jogador: esse jogador encontra-se num dilema. Teria seu antecessor tirado o 6 que anunciou? Mas ele resolve confiar e aceita sua declaração. Porém, quando olha o resultado dos dados, fica assustado: se lançar os 3 dados, dificilmente conseguirá um número tão alto; e, se lançar 2 dados, suas chances são menores ainda. Além disso, de qualquer modo estará denunciando o blefe. Portanto, segura os dois dados com 4 e lança um dado só. Em seguida, anuncia satisfeito 654.

— 4.º jogador: este jogador duvida, na hora, da declaração do jogador anterior. Primeiro, porque achou que era blefe o 6 do 2.º jogador. Depois, porque percebeu o ar de contrariedade que o 3.º jogador fez quando olhou os dados. Terceiro, porque, de qualquer forma, são pequenas suas probabilidades de aumentar o ponto 654. Portanto, ainda que tal declaração seja verdadeira, é preferível duvidar dela a ter o 5.º jogador duvidando de sua declaração. Diante de tal situação, o 4.º jogador duvida e revelam-se os dados, cujo resultado é 644. O 3.º jogador tinha conseguido um 6, mas foi pouco, e sua declaração é maior do que o resultado real. Portanto, o jogador pego em blefe deve colocar 4 fichas na mesa, pois já havia 4 fichas correspondentes aos "pingos" de cada um dos jogadores, uma vez que o 5.º jogador ainda não havia jogado. E o vencedor recolhe então as 8 fichas.

Observe que neste exemplo o 5.º jogador, que não chegou a jogar, nada perdeu, pois não "pingou" nenhuma ficha.

É conveniente que, a cada nova rodada, mude a ordem dos jogadores e sua posição na mesa, para que todos possam participar igualmente do jogo.