JOGOS DE 5 DADOS

MATERIAL DO JOGO

— 5 dados comuns

— fichas de aposta

— blocos para anotações

De forma geral, os jogos de 5 dados derivam do *Pôquer* mas, mesmo assim, são bem diferentes entre si. Podem ser divididos, grosso modo, em três grandes famílias. A primeira delas seria a dos jogos de apostas, nos quais o objetivo é conseguir a combinação mais alta, como o *Pôquer* e o *Klondike*. À segunda família pertencem o *Yam* e suas variantes (como o *Hooligan*, o *Iate* e o *General*), e nesses jogos o objetivo é obter, num determinado número de jogadas, uma série de combinações de valor variável, que ao final têm seus pontos somados. A terceira família, finalmente, é a dos jogos que dependem mais diretamente da sorte, como o *Caia Morto* e o *Navio de Guerra*, e nos quais o objetivo é conseguir pontos mais altos.

PÔQUER COM DADOS COMUNS

Esse jogo é uma adaptação do Pôquer de Dados (que é jogado com dados especiais), para que possa ser praticado com dados comuns, e dele podem participar de 2 a 6 pessoas.

Para facilitar a compreensão, dividimos as regras em três partes: as jogadas, as apostas e as combinações.

As jogadas

A ordem de jogada é decidida por sorteio, e o primeiro jogador lança simultaneamente os 5 dados, observando em seguida a combinação que eventualmente obteve (os valores das combinações serão fornecidos mais adiante). Feito isso, ele pode declarar-se satisfeito ou fazer uma segunda jogada, lançando quantos dados desejar.

Após a segunda jogada, ele pode declarar-se satisfeito ou lançar novamente os dados pela terceira e última vez. A cada novo lançamento, o jogador vai aproveitando os dados que desejar.

Observe que o 1.º jogador manda no jogo — isto é, é ele que estabelece o limite de lançamentos, até um máximo de três, como no Pôquer de Dados. Assim, se ele fizer 3 lançamentos, todos os demais jogadores terão direito também a lançar os dados 3 vezes. Mas, se ele se declarar satisfeito com o 1.º lançamento, todos os demais jogadores deverão fazer um único lançamento. Se, no 1.º lançamento, o 1.º jogador consegue, por exemplo, *5-5-5-5-1*, é melhor ele parar, pois obteve uma ótima combinação para um único arremesso. Se, por outro lado, ele obtiver *6-6-2-2-1*, deve decidir se faz um 2.º lançamento para melhorar essa combinação, que é apenas regular, ou se fica com o primeiro lançamento. De qualquer forma, deve correr o risco: ou se declara satisfeito com seu jogo, ou lança nova-

mente um dado (o *1*), ou três dados (*2-2-1*), conservando, respectivamente, *6-6-2-2* ou o par de *6*.

Mas, se obtiver *6-4-2-2-1*, ele deve lançar novamente os dados, pois essa combinação é muito fraca e, provavelmente, será superada com facilidade pelos demais jogadores. Nesse caso, ele pode conservar o par de *2* ou, se preferir, lançar novamente os 5 dados.

Ao 1.º jogador seguem-se, na sua vez, os demais jogadores, que tentarão — usando no máximo o mesmo número de lançamentos do 1.º jogador — obter uma combinação melhor.

Ao fim de cada rodada, o jogador que tiver conseguido a melhor combinação recolhe as apostas e torna-se o 1.º jogador da rodada seguinte, com os demais jogadores seguindo-se a ele no sentido anti-horário.

As apostas

Antes do início de uma rodada, cada jogador (que deve possuir um cacife — isto é, uma determinada quantia de fichas) "pinga" uma ficha na mesa. Em seguida, o 1.º jogador pode fazer (se assim desejar) uma aposta adicional após cada um de seus lançamentos, até um limite máximo preestabelecido. Essas apostas não se misturam com as do monte principal, devendo permanecer separadas à frente do apostador.

Digamos, por exemplo, que o 1.º jogador fez 3 lançamentos e apostou: 1 ficha depois do 1.º lançamento, nenhuma ficha depois do 2.º lançamento e 3 fichas depois do 3.º lançamento.

Assim, teríamos nos montes de apostas: monte principal (dos "pingos") = 5 fichas; monte do 2.º lançamento = 1 ficha; monte do 3.º lançamento = 3 fichas. Agora, cabe ao 2.º jogador fazer seu lançamento, mas antes deve pagar a aposta referente ao lançamento que vai fazer. Ou seja: ele deve colocar uma ficha *antes* de fazer o 1.º lançamento, nenhuma ficha antes do 2.º lançamento (pois não houve aposta), e 3 fichas antes do 3.º lançamento.

Feito isso, ele pode jogar os dados e, depois de verificar os resultados, aumentar (se quiser) a aposta referente ao lançamento. Por exemplo: o 2.º jogador colocou uma ficha na mesa, fez seu 1.º lançamento e, em seguida, resolveu colocar mais uma ficha, aumentando, portanto, para duas fichas a aposta do 1.º lançamento. Nesse momento, o jogador n.º 1, que já jogou, deve pagar essa aposta suplementar, pondo mais uma ficha na mesa, pois ele havia colocado só uma. Se não quiser fazê-lo, ele sai do jogo e perde todas as fichas que apostou, as quais serão acrescentadas ao monte principal (o dos "pingos"). Portanto, se o 1.º jogador sair do jogo, o 2.º pode jogar "de graça" tanto o 2.º lançamento (para o qual não havia aposta) como o 3.º, pois o apostador abandonou o jogo. A qualquer momento um jogador pode desistir, mas perde todas as fichas que já tiver apostado.

Cada novo jogador, ao lançar os dados, deve pagar a aposta máxima referente ao lance que vai fazer, podendo aumentá-la depois do lance. Os que já tiverem jogado são obrigados a pagar a aposta imediatamente ou, então, sair do jogo, mas os que ainda não tiverem jogado podem esperar, só pagando as apostas na sua vez.

Essa maneira de apostar torna o Pôquer de Dados um jogo de habilidade e estratégia no que diz respeito às apostas, e não apenas um jogo de sorte. Contudo, é possível jogar-se o Pôquer de Dados também com apostas simples — isto é, com um valor preestabelecido para cada rodada, com os perdedores pagando uma quantia fixa ao vencedor.

As combinações

A seguir, damos todas as combinações possíveis nesse jogo, em ordem decrescente de valor:

1) Quina (5 números iguais)
2) Quadra (4 números iguais)
3) Full (uma trinca e um par)
4) Seqüência (5 números seguidos)
5) Trinca (3 números iguais)
6) Dois pares
7) Um par

No caso de dois ou mais jogadores ob-

terem combinações iguais, vencerá a que for formada por números maiores — isto é, uma quadra de 5, por exemplo, vence uma quadra de 3, independente do valor do 5.º dado em ambos os lançamentos. Da mesma forma, uma seqüência de 2 a 6 (*2-3-4-5-6*) vence uma seqüência de 1 a 5 (*1-2-3-4-5*). Os dados que não fazem parte da combinação não possuem valor. Portanto, *5-5-5-5-2* e *5-5-5-5-6* são combinações de igual valor.

Se forem obtidas combinações com números do mesmo valor, há empate; e, no caso de combinações vencedoras, o prêmio deve ser dividido pelos jogadores que obtiveram tais combinações.

Variantes

O Pôquer de Dados pode ser jogado com as seguintes variantes:

a) **Dois selvagens** — Nessa variante, a única diferença em relação ao jogo normal é a de que os números 2 podem ser usados como curingas, substituindo qualquer outro número. No caso de um jogador conseguir, por exemplo, uma Quina de 6 e outro jogador conseguir uma Quadra de 6 mais um 2, formando também uma Quina de 6 com curinga, vence o que fez a Quina sem curinga.

b) **Igual maior** — Nessa variante, duas combinações iguais obtidas por jogadores diferentes vencem qualquer jogo superior que tenha sido obtido por apenas um jogador. Esta variante é interessante porque um jogador com uma combinação muito fraca pode pagar as apostas e permanecer no jogo, na esperança de que um jogador que ainda vá jogar obtenha uma combinação igual à sua e, assim, possam ganhar a rodada e dividir as fichas apostadas. Esses jogos precisam ser totalmente iguais, como, por exemplo, duas trincas de 5. É claro que, se houver dois ou mais pares de jogos iguais, vence o maior. Contudo, se três ou mais jogadores obtiverem a mesma combinação, esta regra não tem valor.

KLONDIKE

Esse jogo é um Pôquer simplificado, com uma banca. Os jogadores não competem entre si, mas sim contra o banqueiro, escolhido por sorteio.

Escolhido o banqueiro, cada jogador (menos o banqueiro) faz sua aposta, colocando fichas na mesa, à sua frente. Feito isso, o banqueiro lança os cinco dados simultaneamente, uma única vez, e anota-se a combinação que ele obteve. Nesse jogo não existem seqüências e as combinações são as seguintes, em ordem decrescente de valor:

1) Quina
2) Quadra
3) Full
4) Trinca
5) Dois pares
6) Um par
7) Nada (cinco números diferentes)

Em seguida, cada jogador, na sua vez, lança os dados também uma única vez, tentando conseguir uma combinação maior — ou a mesma combinação mas com números maiores — do que a do banqueiro. Se a combinação do jogador for maior que a do banqueiro, este deve pagar a aposta feita pelo jogador. Mas, se houver empate (mesma combinação com os mesmos números) ou derrota do jogador, o banqueiro ganha então as fichas apostadas pelo jogador.

A principal diferença do Klondike em relação ao Pôquer é a de que o número mais alto nos dados é o 1, chamado de Ás. Portanto, a combinação de maior valor é a Quina de Ases *(1-1-1-1-1)*. Os demais números seguem a ordem numérica decrescente. Assim, uma Trinca de 4 ganha de uma Trinca de 2, mas perde para uma Trinca de 1.

Pode-se combinar um rodízio da banca por qualquer processo, e o mais comum é transferi-la para o jogador que consegue uma Quadra ou uma Quina.

Variantes

Esse jogo pode ser disputado com duas variantes. Na primeira delas, estabelece-se que, se o banqueiro obtiver *nada* ao lançar os dados — isto é, saírem 5 números diferentes nos dados —, ele tem direito a pegar um dado (apenas um) à sua escolha e jogá-lo novamente. Se

persistir o *nada*, o banqueiro paga imediatamente todas as apostas, sem ser necessário que os demais jogadores façam seus lançamentos. Mas, se no lançamento extra o banqueiro conseguir formar um *par*, então todos os concorrentes deverão fazer seu lançamento tentando vencer este par. Com exceção do banqueiro, nenhum outro jogador tem direito ao lançamento extra.

Na segunda variante, não se levam em consideração os valores, mas apenas as combinações. Assim o banqueiro vence se sua combinação é igual à combinação obtida pelo jogador, sem levar em conta os valores dos números dos dados. Ou seja: com uma Trinca de 2, o banqueiro vence qualquer Trinca, e com um Par qualquer vence todos os outros Pares, e assim por diante. Nessa variante, costuma-se estabelecer um número de rodadas para o rodízio da banca, pois a vantagem do banqueiro torna-se muito grande.

YAM

Desse jogo podem participar duas ou mais pessoas, e sua principal característica é a necessidade de uma tabela para a marcação dos pontos, cujo modelo damos em uma folha anexa e, também, sob a forma de bloco. O objetivo de cada jogador é preencher todas as casas de sua coluna na tabela de pontos, o que é feito obtendo-se as combinações necessárias nos dados.

A tabela de pontos

No alto da tabela existem casas em branco (indicadas por *Jogador 1, Jogador 2* etc.) nas quais os jogadores devem escrever seus nomes, ficando reservada uma coluna para cada jogador. Essas colunas são divididas em 10 casas, correspondentes a cada um dos 10 tipos de jogos possíveis de serem feitos, cujos nomes aparecem na primeira coluna, à esquerda, da tabela.

À medida que os jogadores forem realizando as combinações, o total de pontos vai sendo anotado na coluna de cada jogador, na casa correspondente à combinação conseguida.

As combinações

Em seguida, apresentamos uma relação das combinações e da forma como devem ser preenchidas as casas correspondentes.

1. **Um** — Nessa combinação o objetivo do jogador é obter o maior número possível de números 1 nos 5 dados, devendo o jogador marcar na casa a ela correspondente tantos pontos quantos forem os números 1 obtidos.

2. **Dois** — Nessa combinação o objetivo é obter o maior número possível de números 2 nos 5 dados, marcando-se 2 pontos para cada 2 conseguido.

3. **Três** — Também nessa combinação o objetivo é obter o maior número possível de números 3 nos 5 dados, marcando-se 3 pontos para cada 3 que for conseguido.

4. **Quatro** — Nessa combinação o objetivo também é obter o maior número possível de números 4 nos 5 dados, marcando-se 4 pontos para cada 4 obtido.

5. **Cinco** — Nessa combinação o objetivo é o mesmo das combinações anteriores — isto é, obter o maior número possível de números 5, marcando-se 5 pontos para cada 5 conseguido.

6. **Seis** — Também nessa combinação o objetivo é obter o maior número possível de números 6, marcando-se 6 pontos cara cada 6 obtido.

7. **Seqüência Mínima** — Nessa combinação o objetivo é obter os números 1, 2, 3, 4 e 5 nos dados, marcando o jogador 15 pontos se o conseguir.

8. **Seqüência Máxima** — Nessa combinação, o objetivo é obter os números 2, 3, 4, 5 e 6 nos dados, marcando o jogador 20 pontos se o conseguir.

9. **Full** — Nessa combinação o objetivo é obter uma Trinca e um Par, devendo o jogador marcar na casa correspondente o total dos pontos obtidos. Por exemplo: se o jogador conseguir três números 4 e dois números 6, ele marca 24 pontos (3x4) + (2x6) = 12 + 12 = 24.

10. **Quina** — Nessa combinação, o objetivo é obter cinco números iguais nos dados, devendo o jogador marcar 30

pontos se o conseguir, independentemente do valor dos números dos dados.

Desenvolvimento do jogo

Para se decidir quem começa o jogo, cada jogador lança um dado, e aquele que conseguir o número mais baixo será o primeiro a jogar, desenvolvendo-se o jogo a partir do 1.º jogador para os jogadores à sua esquerda. Determinada assim a ordem dos jogadores, cada jogador, na sua vez, lança os 5 dados simultaneamente. Se ele ficar satisfeito com o resultado obtido, ele anuncia a combinação conseguida e marca os pontos a ela correspondentes. Se não ficar satisfeito, ele não anuncia nenhuma combinação e pode relançar todos os dados ou apenas alguns deles. Com o novo resultado obtido, ele pode anunciar uma combinação e marcar os pontos a ela correspondentes na casa respectiva da tabela ou, então, lançar novamente os dados que quiser, na tentativa de conseguir a combinação desejada. Se o jogador optar por lançar os dados pela 3.ª vez, ele deve anunciar antes a combinação que pretende conseguir com eles. No 1.º e no 2.º lançamentos, porém, o jogador não precisa anunciar de antemão qual é a combinação que pretende fazer. Ele simplesmente lança os dados e, dependendo do resultado obtido, ele pode optar por uma ou outra combinação. Se, após ter feito o 3.º lançamento, o jogador não obtiver a combinação que pretendia, ele deve marcar *zero* na casa a ela correspondente.

O número máximo de lançamentos permitidos a cada jogador é 3, e os jogadores não podem marcar mais de uma vez cada tipo de combinação. Ou seja: o resultado que ele obtém para cada combinação, inclusive *zero*, é definitivo.

Não existe uma ordem previamente determinada para os jogadores fazerem e marcarem as combinações, podendo eles tentar qualquer combinação e preencher as casas a elas correspondentes em qualquer ordem.

Vejamos um exemplo prático. Suponhamos que um jogador faz seu primeiro lançamento e obtém nos dados o seguinte resultado: *3-3-5-4-2*. Para o seu 2.º lançamento ele pode:

1 — relançar o 5, o 4 e o 2, na tentativa de conseguir um maior número de 3 ou, então, conseguir mais um 3 e um par qualquer tentando um *Full;*

2 — relançar apenas um 3, na tentativa de obter um 1 ou um 6 e, assim, fazer uma Seqüência Mínima ou Máxima. Ele pode tentar fazer qualquer uma das duas combinações, sem precisar declarar nada antes. Mas, suponhamos que ele tenha escolhido a primeira opção e, depois de ter relançado os 3 dados, tenha obtido o seguinte resultado: *3-3-2-2-6*. Nesse caso, ele tem duas opções: anunciar a combinação *Três*, guardando os dois 3 já conseguidos e relançando os outros 3 dados, opção que lhe garante, no mínimo, seis pontos; ou, então, anunciar o *Full*, relançando apenas o 6, opção que dará 12 pontos se ele conseguir um 2, ou 13 pontos se ele conseguir um 3. Mas, se ele não conseguir nenhum 2 e nenhum 3, ele marcará *zero* na casa correspondente ao *Full*.

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem completado suas 10 combinações. Somam-se então os pontos marcados para cada uma delas, e o vencedor será quem tiver conseguido o maior número de pontos no total.

HOOLIGAN

Esse jogo é uma variante do *Yam*, na qual se utilizam apenas as combinações de números e seqüências, sendo estas últimas denominadas *Hooligan*.

A tabela para marcação dos pontos é dada em uma folha anexa e, também, sob a forma de bloco.

Cada jogador, na sua vez, tem direito a lançar os dados até 3 vezes para obter uma combinação com qualquer dos números (de 1 a 6) ou então um *Hooligan* — isto é, uma seqüência. Mas, após ter feito seu primeiro lançamento, o jogador deve anunciar qual a combinação que tentará fazer, podendo marcar pontos somente por ela. Ele tem, entretanto, uma alternativa: se não quiser anunciar qual a combinação que pretende obter, ele po-

derá deixar de fazê-lo se relançar todos os 5 dados.

Por exemplo: se um jogador, no 1.º lançamento, obtém *1-1-2-3-4*, ele pode conservar o par de 1, anunciando que marcará na fileira do *Um*, e lançar os outros 3 dados. Mas, se os 3 dados relançados derem, por exemplo, o resultado *6-6-6*, o jogador não poderá aproveitá-lo para marcar a combinação *Seis*, pois já havia anunciado a combinação *Um*. Então, ele desprezará os seis, lançando estes 3 dados novamente. Se obtiver então *1-4-5*, nesses 3 dados, seu resultado final será *1-1-1-4-5* e ele marcará 3 pontos (1+ 1+ 1) na casa da combinação *Um*.

Com o mesmo jogo inicial, ele teria a alternativa de desprezar um dos dados com o número 1, conservando na mão 1, 2, 3, 4, e relançar apenas o dado desprezado em busca de um *Hooligan* (seqüência). Tal prática, porém, pelo menos no início do jogo, não é aconselhável. Isso porque se não conseguir completar o *Hooligan* nos dois lançamentos subseqüentes, o jogador será então obrigado a marcar *zero* na casa do *Hooligan*.

Ainda com o mesmo jogo inicial, haveria uma terceira possibilidade de jogo. Suponhamos que o jogador já marcou na fileira do *Um* e acredita ser difícil conseguir um *Hooligan* dessa maneira, pois é mais fácil conseguir o *Hooligan* conservando na mão 2, 3, 4, 5, caso em que as duas "pontas" ficam livres. Ele poderia então conservar qualquer dado, anunciando seu intuito de fazer jogo com aquele número ou relançar os 5 dados, sem anunciar nada.

O valor dos pontos a serem marcados nas casas de cada combinação é a soma dos números dos dados, com exceção apenas do *Hooligan*, combinação que tem o valor fixo de 20 pontos, quer seja uma sequência máxima ou mínima.

O jogo termina ao fim de 7 rodadas, quando toda a tabela estará preenchida. Então, somam-se os pontos de cada jogador para determinar o vencedor, que será quem tiver feito o maior número de pontos.

GENERAL

Esse jogo, que pode ser considerado como filho do *Yam* e irmão do *Hooligan*, é disputado em 10 rodadas, valendo pontos as combinações de *números*, o *Full*, a *Seqüência*, a *Quadra* e a *Quina*, esta última denominada *General*.

A tabela para a marcação dos pontos é dada em uma folha anexa e, também, em um bloco.

Como nos jogos anteriores, cada jogador tem direito a fazer até 3 lançamentos. E, no decorrer das 10 rodadas, o jogador deve anotar os pontos correspondentes aos 10 tipos de combinação, uma de cada vez, assinalando *zero* quando lhe for impossível (ou desvantajoso) marcar pontos.

Para marcar os pontos correspondentes às combinações de números, procede-se da seguinte maneira: multiplica-se o número da combinação a ser assinalada pela quantidade de vezes em que esse número foi obtido nos dados. Ou seja: se o resultado obtido for *6-6-6-4-5*, marcam-se 18 pontos na fileira dos *Seis* (6x3 = 18).

As demais combinações têm valores fixos nesse jogo, não importando a soma dos números dos dados. Assim, uma *Seqüência* vale sempre 20 pontos, um *Full*, 30, uma *Quadra*, 40 e uma *Quina* obtida em 2 ou 3 lançamentos — chamada de *Pequeno General* — vale 60 pontos.

Se o jogador conseguir uma Seqüência, um Full ou uma Quadra no 1.º lançamento, receberá uma bonificação de mais 5 pontos. Entretanto, se obtiver uma Quina no 1.º lançamento, ele consegue um *Grande General* e ganha o jogo, independente de qualquer contagem de pontos.

Ao fim das 10 rodadas, todos os jogadores completam suas folhas de marcação e, então, somam-se os pontos, sagrando-se vencedor quem tiver feito o maior número de pontos.

Nesse jogo, o jogador só decide a combinação que marcará após ter feito seu último lançamento, e pode marcar qualquer uma desde que ainda não o tenha feito em uma jogada anterior.

IATE

Esse jogo também é uma variante do *Yam*, do qual se diferencia somente no que diz respeito ao número de combinações e à marcação dos pontos. Além das seis combinações de números, há nesse jogo seis outras combinações que valem pontos — *Iate, Sequência Máxima, Sequência Mínima, Quadra, Full* e *Escolha* —, os quais devem ser assinalados na tabela de marcação de pontos que damos sob a forma de bloco e cujo modelo está reproduzido em uma folha anexa. Os pontos de cada jogador são assinalados em suas respectivas colunas, nas casas correspondentes a cada uma das 12 combinações possíveis.

Nesse jogo, a combinação *Iate* é, naturalmente, a *Quina*, e a outra combinação nova — a *Escolha* — corresponde à soma de quaisquer cinco números obtidos no lançamento dos dados.

O jogo desenvolve-se da mesma forma que os outros jogos já comentados, com cada jogador tendo direito a até três lançamentos, após os quais deve registrar os pontos obtidos por qualquer combinação à sua escolha.

Nesse jogo, porém, a marcação dos pontos apresenta certas variações. Para as combinações de números (1, 2, 3, 4, 5, 6) procede-se da mesma forma que nos jogos já vistos — isto é, somam-se os pontos dos dados relativos à combinação obtida na jogada. No caso do *Full* e da Quadra, entretanto, somam-se os pontos obtidos nos 5 dados, da seguinte forma: no *Full* somam-se os pontos dos 3 dados do Par; na Quadra somam-se os pontos dos 4 dados da Quadra e os pontos do 5.º dado.

Também para a *Escolha* procede-se da mesma forma, somando-se os pontos dos 5 dados, quaisquer que sejam.

As demais combinações têm valores fixos: a Seqüência Mínima vale 15 pontos; a Seqüência Máxima, 30 pontos; e o Iate (Quina), 50 pontos. Nesse jogo não há prêmios para a obtenção de combinações em apenas um lançamento.

O jogo termina ao fim de 12 rodadas, quando se completam as tabelas de marcação de pontos. Os pontos de cada jogador são então somados, e vence o jogo quem tiver obtido o maior escore.

NAVIO DE GUERRA

Esse jogo encabeça a "família" de jogos de 5 dados que não derivam nem do *Pôquer* nem do *Yam*. Dele podem participar quantas pessoas quiserem, sorteando-se a ordem dos jogadores.

A idéia do jogo é a de que, para marcar pontos, o jogador precisa equipar um navio de guerra. Primeiro, ele precisa conseguir o *navio* (o número 6), depois o *capitão* (o número 5) e, em seguida, um *imediato* (o número 4). Uma vez conseguido isso, os outros dois dados serão os *tripulantes*.

Cada jogador tem direito a fazer 3 lançamentos na sua vez de jogar. Os resultados podem ser os seguintes:

a) o jogador não obteve nenhum 6 e, portanto, não conseguiu seu navio. Nesse caso, ele deve relançar todos os 5 dados;

b) o jogador obteve pelo menos um 6 ou, então, pelo menos um 6 e um 5. Se obteve um 6, conseguiu o navio e deve conservá-lo, relançando os outros 4 dados. Se obteve um 6 e um 5, já conseguiu o navio e o capitão, devendo relançar somente os outros 3 dados;

c) o jogador obteve um 6, um 5 e um 4, conseguindo o navio, o capitão e o imediato em apenas um lançamento. Nesse caso, ele já tem direito a marcar um escore, conservando os 3 dados *(6-5-4)* e, se quiser, relançando os outros 2 dados para formar sua tripulação. Mas, se esses dados já tiverem pontos altos, ele pode declarar-se satisfeito. Para melhor compreensão, vejamos três resultados hipotéticos:

1) *6-5-4-6-6:* nesse exemplo a tripulação está representada por pontos altos, e o jogador deve considerar-se satisfeito;

2) *6-5-4-6-1:* nesse caso é conveniente relançar o dado com 1, tentando aumentar seu valor;

3) *6-5-4-1-1:* nesse caso o jogador deve relançar os dois dados da tripulação para obter pontos mais altos.

Antes de conseguir seu navio (o número 6), o jogador não pode conservar nenhum dado, devendo relançar todos os 5 dados. Da mesma forma, ele terá que relançar 4 dados até obter o capitão (o número 5), e relançar 3 dados até conseguir o imediato (o número 4). Somente depois de possuir navio, capitão e imediato é que o jogador tem a opção de relançar, ou não, 1 ou 2 dados.

Ao fim de 3 lançamentos, se o jogador não tiver conseguido obter navio, capitão e imediato (isto é, *6-5-4*) ele não marcará nenhum ponto. Mas, se conseguiu, ele tem direito a marcar um total de pontos igual à soma dos números dos outros 2 dados. Ou seja: nesse jogo os pontos são marcados pela *tripulação*. Assim, dentre as combinações que marcam pontos, a menor é *6-5-4-1-1* (dois pontos) e a maior, *6-5-4-6-6* (doze pontos).

Os pontos que cada jogador vai marcando devem ser anotados em uma folha de papel, e vence o jogo quem primeiro faz 100 pontos.

CAIA MORTO

Esse é um jogo bastante divertido, ideal para um grande número de competidores (6 ou mais), embora possa ser jogado até por 2 disputantes. O jogo completa-se em 5 rodadas, isto é, após cada um dos participantes ter jogado 5 vezes.

Uma jogada é constituída por um número indeterminado de lances, e só termina quando o jogador "cai morto" — isto é, fica sem nenhum dado para novos arremessos.

Diz-se que um dado está "morto" cada vez que seu resultado é 2 ou 5. Quando isso acontece, o dado anula o valor do lançamento e é retirado de jogo.

Desse modo, um jogador termina a sua jogada quando todos os dados estiverem apresentando os resultados 2 ou 5. Por outro lado, se os dados não apresentarem nenhum 2 ou 5, então todos os seus pontos são somados para o jogador.

Vejamos um exemplo prático. Um jogador arremessa os 5 dados e obtém os seguintes resultados em sua jogada:

a) **6-6-6-5-1**: o lançamento contém um 5 e, portanto, não vale nenhum ponto. O dado com o 5 é retirado do jogo, restando 4 dados que o jogador torna a lançar, conseguindo:

b) **6-3-1-1**: o lançamento é bom porque não contém 2 nem 5 e, portanto, vale pontos. Somam-se então os valores dos dados e o jogador marca 11 pontos. Ele relança então os 4 dados e tira:

c) **4-3-2-2**: o lançamento é nulo e os dados com 2 são retirados do jogo. O jogador não marca pontos e relança, em seguida, os 2 dados restantes, conseguindo então:

d) **3-1**: outro lançamento bom, com o qual o jogador marca 4 pontos, que são somados aos 11 anteriormente obtidos. Os 2 dados são arremessados novamente, e o jogador obtém:

e) **6-2**: o lançamento é nulo e o dado com 2 é retirado. O jogador arremessa o único dado restante, conseguindo:

f) **3**: o lançamento é bom e o jogador marca mais 3 pontos, lançando novamente o dado e conseguindo:

g) **1**: o jogador marca mais 1 ponto e faz novo arremesso, conseguindo:

h) **5**: o último dado "cai morto" e, portanto, terminou a jogada do jogador, que conseguiu marcar 19 pontos (11+ 4+ 3+ 1).

Observe que o jogador fez 7 lançamentos para marcar 19 pontos. Trata-se de um bom escore, pois as possibilidades de aparecimento do 2 ou do 5 são altas, fazendo os dados "caírem mortos" rapidamente.

JOGOS COM MOEDAS

Em geral, a única função das moedas nos jogos é passar das mãos de um jogador para as de outro no final das partidas, como forma de pagamento. Mas há também uma série de jogos em que as moedas têm papel mais importante: elas são as próprias peças do jogo. A seguir damos as regras de alguns desses jogos.

IRMÃO JONATHAN

Originário dos Estados Unidos, onde surgiu no século XVIII, esse jogo é uma espécie de tiro ao alvo com moedas. Trata-se de um jogo de destreza no qual as moedas devem ser arremessadas com a mão, de uma distância prefixada, tendo por objetivo atingir várias casas retangulares, de diversos tamanhos, desenhadas no chão e com diferentes valores indicados por números, como mostra a figura. É importante observar que, quanto maior for o tamanho da casa, menor deverá ser o seu valor.

O número de participantes é ilimitado, e o jogo pode ser disputado individualmente ou por equipes. Cada jogador, na sua vez, lança 3 moedas no alvo e, em seguida, verifica-se a posição das moedas.

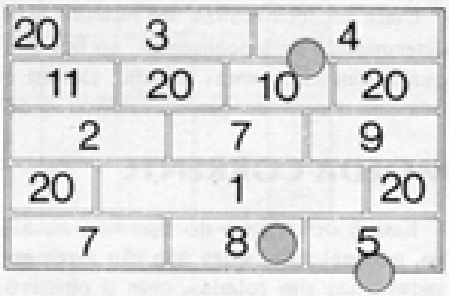
O jogador marcará pontos somente com as moedas que se encontrarem *inteiramente* dentro de qualquer casa, como a moeda da casa 8, na figura. Se a moeda estiver sobre uma linha divisória, não valerá nenhum ponto, como as duas outras moedas da figura.

O jogo pode decidir-se de duas formas, a critério dos jogadores:

a) o jogador ou equipe que primeiro atingir um número de pontos previamente combinado vencerá o jogo;

b) o jogador ou equipe que tiver feito o maior número de pontos após um número predeterminado de rodadas vencerá o jogo.

Esse jogo pode também ser disputado de outra forma, na qual as moedas não são arremessadas diretamente no alvo. Nessa variante, os jogadores devem lançar suas moedas contra uma parede ou qualquer outro anteparo, para que, depois, elas caiam nas casas do alvo. Para isso, o alvo deve ser colocado próximo a uma parede (mas não encostado) e os arremessos só serão válidos se as moedas baterem nela antes de caírem no alvo.



CRACK LOO

Trata-se de uma variante do *Irmão Jonathan*, com a única diferença de que o alvo é uma linha traçada no chão.

O objetivo do jogo é fazer com que as moedas arremessadas parem sobre a linha, contando-se 1 ponto para o jogador cada vez que ele conseguir realizar tal objetivo.

O jogo termina quando um jogador ou equipe atinge um número predeterminado de pontos, ou após um número anteriormente combinado de rodadas.

JOGOS COM MOEDAS

COVER IT

Nessa modalidade do jogo de moedas, que também é de destreza, não existe alvo. O primeiro jogador arremessa sua moeda contra uma parede e deixa-a no local onde tiver parado.

Em seguida, cada um dos jogadores, na sua vez, lança uma moeda contra a parede, tentando fazer com que ela, ao cair, fique tocando em outra moeda do chão.

Se conseguir isso, o jogador recolhe as duas moedas (a sua e a moeda na qual ela está encostada). Os jogadores devem fazer os lançamentos a uma distância prefixada e, como pode acontecer que muitas moedas tenham que ser arremessadas, cada jogador precisa de um bom sortimento delas.

O jogo prossegue até que algum jogador desista (ou não tenha mais moedas). No caso de desistência, todas as moedas ainda no chão passam a pertencer ao jogador (ou jogadores) que continuar jogando.

BATENDO NA MÚMIA

Nesse jogo, que é uma variante do *Cover it*, qualquer jogador lança a primeira moeda — chamada de "Múmia" —, que deve ser diferente das demais. Em seguida, todos os jogadores, cada um na sua vez, jogam uma moeda contra a parede, tentando fazer com que, ao cair, ela acerte a "Múmia". Se errar, sua moeda ficará no chão, e quem conseguir atingir a "Múmia" ganhará todas as moedas que estiverem no chão, menos a "Múmia".

O jogo termina após um número predeterminado de rodadas ou, então, a qualquer momento, por comum acordo dos jogadores.

TIRO AO PRATO

Trata-se também de um jogo de destreza do tipo tiro ao alvo. O objetivo é fazer com que as moedas lançadas pelos participantes caiam em um prato (ou pires) depois de baterem numa parede ou qualquer outro anteparo.

Cada jogador realiza um número predeterminado de lançamentos, ao fim dos quais contará quantas moedas caíram e ficaram dentro do prato, valendo cada uma dessas moedas 1 ponto. Depois de ter completado seus lançamentos, o jogador deve recolher suas moedas. Os arremessos são feitos de uma distância predeterminada, e ganha o jogo quem primeiro atingir um total de pontos previamente combinado ou, então, aquele que tiver conseguido um número maior de pontos após um determinado número de rodadas.

MOEDA CORRENTE

Esse é outro jogo do tipo tiro ao alvo, no qual as moedas não são arremessadas, mas sim roladas, com o objetivo de atingir um determinado alvo. O princípio geral é o de que as moedas devem rolar sobre uma tábua ou qualquer outra superfície lisa, ligeiramente inclinada, para atingir um alvo, que pode ser do mesmo tipo que o utilizado no Irmão Jonathan.

O alvo pode ser também um copo ou outro objeto semelhante, que deve ficar deitado no chão, com a boca virada em direção ao plano inclinado por onde correm as moedas, e a uma distância previamente estabelecida. A contagem dos pontos é feita de acordo com as casas numeradas em que as moedas pararem, da mesma forma que no Irmão Jonathan, ou, então, de acordo com o número de moedas que os jogadores conseguirem colocar dentro do copo.

ROLETA DE MOEDAS

Esse é um jogo de apostas para um banqueiro e vários apostadores, que se baseia numa espécie de cara ou coroa, em que são lançadas 5 moedas simultaneamente. Para orientar as apostas, usa-se uma "mesa de apostas", que pode ser desenhada em uma folha de papel, de acordo com o modelo abaixo.

0 x30	1 x6	2 x3	3 x3	4 x6	5 x30
+ x2	PAR x2	0=5 x15	0=1 x5	0=4 x5	5=1 x5	5=4 x5
− x2	ÍMPAR x2	1=4 x3	1=2 x2	1=3 x2	4=2 x2	4=3 x2

Como seu próprio nome indica, esse jogo tem sistema semelhante ao da Roleta. A mesa de apostas, portanto, nada mais é do que uma reprodução do pano de apostas da Roleta. Os números que aparecem em sua primeira fileira (Zero, Um, Dois, Três, Quatro e Cinco) referem-se sempre às Coroas que serão obtidas no lançamento das moedas. As apostas feitas nessa fileira são chamadas de "secas" — isto é, quem, por exemplo, apostou no UM vencerá se apenas uma das 5 moedas lançadas der Coroa, havendo portanto 4 Caras.

Além das apostas "secas", pode-se apostar em dois resultados possíveis, desde que sejam uma das combinações que aparecem na 2.ª e na 3.ª fileiras. O apostador pode colocar suas fichas na casa ZERO UM (2.ª fileira) e ganhar se não for obtida *nenhuma Coroa* ou apenas *uma Coroa* no lançamento.

Pode-se apostar ainda nas casas MAIS e MENOS, que correspondem às possibilidades de se obter mais Coroas do que Caras (3x2, 4x1, 5x0) ou menos Coroas do que Caras (2x3, 1x4, 0x5).

Finalmente, pode-se apostar nas casas PAR e ÍMPAR, que correspondem à obtenção de um número par ou ímpar de Coroas no lançamento das moedas. Para esse tipo de aposta, considera-se Zero — isto é, nenhuma Coroa — como par. A quantidade de fichas que o apostador ganhará se vencer a aposta está indicada abaixo de cada tipo de aposta por um sinal de multiplicação e um número (x30, x6, x3 etc.) que indica por quantas vezes deverão ser multiplicadas as fichas apostadas, e o total o jogador receberá como prêmio. Por exemplo: se ele apostou na casa ZERO CINCO, receberá 15 vezes o número de fichas que apostou.

Feitas as apostas, o banqueiro coloca as 5 moedas em um copo, sacode-o e lança as moedas sobre a mesa. Se alguma moeda cair fora da mesa, o lançamento é anulado e deve ser repetido. O mesmo acontecerá se a moeda, ao cair, tocar em qualquer um dos jogadores.

Atenção: Cada jogador tem direito a fazer várias apostas a cada rodada. E, dependendo de combinação prévia, o total máximo de apostas em cada casa pode ser limitado pela banca.

Verificado o resultado, o banqueiro recolhe as fichas perdedoras e paga as apostas vencedoras, nas proporções indicadas na mesa de apostas.

Como muitos outros jogos, este também beneficia a banca e, portanto, é desejável ser o banqueiro. Assim, deve-se sortear o primeiro banqueiro e, também, estabelecer um processo para rodízio da banca. Normalmente, a banca muda de mãos em dois casos:

a) quando se obtém 5 Coroas no lançamento e há apostas no CINCO "seco". Além de receber sua aposta, o jogador que apostou no CINCO "seco" ganha a banca. Se dois ou mais jogadores tiverem apostado no CINCO "seco", eles sortearão entre si o novo banqueiro;

b) quando se obtém ZERO Coroa no lançamento das moedas. Se houver apostas no ZERO, procede-se da mesma forma que acima. Mas, se não houver apostas no ZERO, verifica-se entre todas as apostas da rodada aquela que, se fosse vencedora, ganharia o maior número de fichas, e o banqueiro passa a banca para quem fez tal aposta.

MODELOS DAS TABELAS PARA OS JOGOS DE 5 DADOS

Você recebeu as tabelas que seguem como brindes, sob a forma de folhetos. Mas, para que você tenha uma referência permanente para poder reproduzi-las, damos a seguir os modelos, que devem ser colecionados no *Álbum de Regras* juntamente com o folheto de regras dos **Jogos de 5 Dados.**

IATE
(Jogos de 5 Dados)

24.094.09

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
Iate					
Sequência máxima					
Sequência mínima					
Quadra					
Full					
Escolha					
Seis					
Cinco					
Quatro					
Três					
Dois					
Um					
TOTAL					

YAM
(Jogos de 5 Dados)

24.95.09

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Escore máximo
1					6
2					12
3					18
4					24
5					30
6					36
Sequência mínima					15
Sequência máxima					20
Full					28
Quina					30
TOTAIS					219

Corte aqui para separar os folhetos

JOGOS DE 5 DADOS

HOOLIGAN
(Jogos de 5 Dados)

24/06/99

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5	Jogador 6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
Hooligan						
TOTAIS						

GENERAL
(Jogos de 5 Dados)

24/01/99

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Escore máximo
Pequeno General					60
Quadra					45
Full					35
Sequência					25
Seis					30
Cinco					25
Quatro					20
Três					15
Dois					10
Um					5
TOTAIS					270