

JOGOS DE 6 DADOS



MATERIAL DO JOGO

- 6 dados comuns
- fichas de aposta



Esses jogos podem ser divididos em duas categorias: a dos jogos de “corrida”, nos quais cada lançamento dos dados produz um determinado número de pontos que se acumulam até atingir um escore final preestabelecido; e a dos jogos de combinações para apostas, em que os jogadores procuram obter determinadas combinações nos dados. À primeira categoria pertencem *Seqüências* e sua variante *Corações Exatos*; à segunda, o *Bidu* e suas variantes.

SEQÜÊNCIAS

O número de pessoas que podem participar desse jogo é ilimitado, e todas elas devem escrever o seu nome numa folha de papel para a marcação dos pontos.

Antes de se iniciar o jogo, deve-se sortear a ordem em que os jogadores farão suas jogadas, o que pode ser estabelecido

de acordo com o número de pontos obtidos no lançamento dos dados.

Cada jogador, na sua vez, tem direito a fazer um único lançamento, no qual deverá arremessar simultaneamente os 6 dados. Conforme as combinações obtidas, ele marca os pontos a elas correspondentes em sua folha de papel. A se-

JOGOS DE 6 DADOS

guir, estão relacionadas todas as combinações possíveis que valem pontos, nas quais o x indica um outro número qualquer do dado.

6-6-6-6-6-6 = 60 pontos

6-6-6-6-6-x = 30 pontos

1-2-3-4-5-6 = 25 pontos

1-2-3-4-5-x = 20 pontos

1-2-3-4-x-x = 15 pontos

1-2-3-x-x-x = 10 pontos

1-2-x-x-x-x = 5 pontos

Observe que, além das duas primeiras — 6-6-6-6-6-6 e 6-6-6-6-6-x — as demais combinações que valem pontos são seqüências, todas elas incluindo os números 1 e 2. Portanto, um lançamento que não contiver pelo menos cinco 6 ou os números 1 e 2 não valerá nenhum ponto.

Com relação às combinações, devem ser ainda observadas duas coisas:

1) É possível fazer 2 ou até 3 combinações num único lançamento dos dados. Os resultados 1-2-3-1-2-3, 1-2-3-4-1-2, 1-2-3-1-2-x e 1-2-1-2-x-x, por exemplo,

contêm todos eles 2 combinações. E o resultado 1-2-1-2-1-2 contém 3 combinações. Nesses casos, o jogador tem direito a marcar os pontos correspondentes a cada uma das combinações obtidas no lançamento. É evidente que, num lançamento, cada dado pode ser contado somente em uma única combinação.

2) Se, ao fazer um lançamento, o jogador obtiver 4 ou mais "ases" (isto é, o número 1), como nos seguintes resultados — 1-1-1-1-1-1, 1-1-1-1-1-x e 1-1-1-1-x-x —, ele será obrigado a pagar uma multa, que corresponde à perda de todos os pontos que tiver marcado até então. Ou seja: quem tirar 4 ou mais "ases" num lançamento fica com zero ponto.

Depois de fazer seu lançamento e marcar os pontos que eventualmente obteve, o jogador passa a vez ao jogador seguinte. E o jogo termina na rodada em que um ou mais jogadores atingirem o total de 100 pontos, sendo vencedor quem fizer mais pontos.

CORAÇÕES EXATOS

Esse jogo é uma variante do Seqüências, do qual difere apenas nos seguintes aspectos: nesta variante existe um número maior de resultados que valem pontos e, além disso, atribuem-se mais pontos a cada combinação, o que torna o jogo mais rápido.

São as seguintes as combinações e seus respectivos valores em pontos:

6-6-6-6-6-6 = 70 pontos

6-6-6-6-6-x = 35 pontos

1-2-3-4-5-6 = 30 pontos

1-2-3-4-5-x = 25 pontos

1-2-3-4-x-x = 20 pontos

1-2-3-x-x-x = 15 pontos

1-2-x-x-x-x = 10 pontos

Além dessas combinações, cada "ás" (número 1) isolado — isto é, não incluído em nenhuma combinação — vale 5 pontos.

No restante, esse jogo é idêntico ao Seqüências.

BIDU

Considera-se o Bidu um jogo de 6 dados porque, embora cada jogador use apenas 3 dados, eles não podem usar os mesmos dados. Portanto, são necessários 6 dados para que duas pessoas possam jogar o Bidu.

Mas pode-se jogá-lo com 3, 4 ou mais jogadores, desde que haja 3 dados para cada um deles. Além disso, é indispensável que cada jogador tenha um copo ou outro recipiente semelhante que não seja transparente.

JOGOS DE 6 DADOS

Antes de se iniciar o jogo, determina-se por sorteio quem jogará primeiro, de acordo com o número de pontos obtidos nos dados.

Estabelecida a ordem de jogada, cada jogador deposita na mesa um determinado número de fichas previamente combinado, que é o "pingo".

Para lançar seus dados, o jogador deve colocá-los no copo, sacudi-los e virar o copo sobre a mesa, sem mostrar o resultado obtido. Feito isso, o jogador verifica qual foi o resultado de sua jogada, sem mostrá-lo ao(s) adversário(s), e então, se quiser, pode fazer até mais dois lançamentos, mas sempre com todos os 3 dados. Portanto, cada jogador pode lançar seus dados até 3 vezes, ou declarar-se satisfeito com o resultado obtido na primeira ou segunda jogada.

Depois de declarar-se satisfeito (ou então após ter lançado os dados pela 3.^a vez) o jogador mantém oculto de seu(s) adversário(s) o resultado obtido, e passa a vez ao outro jogador.

Assim que os jogadores tiverem terminado suas jogadas, inicia-se a fase de apostas. Nesse jogo, a ordem das apostas não é a mesma ordem das jogadas, pois os jogadores começam a apostar de acordo com o número de lançamentos que fizeram. Ou seja: os que se contentaram em lançar os dados uma única vez falam primeiro, seguidos pelos que fizeram dois lançamentos e, finalmente, pelos que fizeram três lançamentos. Se dois ou mais jogadores fizeram o mesmo número de lançamentos, o primeiro a apostar será aquele que jogou primeiro, isto é: nesse caso, a ordem de apostas é determinada pela ordem de jogada.

Na sua vez, o jogador pode apostar quantas fichas quiser, com um limite máximo igual ao total de fichas que se encontram na mesa, ou simplesmente "passar" — isto é, não apostar nenhuma ficha.

Se foi feita uma aposta, o jogador seguinte deve cobri-la ou, então, desistir do jogo. Se ele cobrir a aposta poderá, se quiser, apostar uma quantia maior. Todos os jogadores seguintes, na sua vez,

terão que cobrir todas as apostas já feitas para continuarem no jogo, e, se quiserem, poderão aumentar as apostas.

Assim, pode haver várias rodadas de apostas, com os jogadores que permanecem no jogo sendo chamados a falar, sempre na ordem de apostas, enquanto as apostas forem sendo aumentadas.

Atenção: Qualquer jogador tem sempre o direito a aumentar uma aposta já feita em sua vez de apostar, mas nunca pode aumentar sua própria aposta. Ou seja: se um jogador fizer uma aposta e ela for coberta, mas não aumentada, ele próprio não poderá aumentá-la. Assim, quando nenhum jogador aumentar uma aposta feita, encerra-se a fase de apostas.

Se ninguém pagar uma determinada aposta, o jogador que a fez tem o direito de recolher todas as fichas da mesa sem mostrar seu jogo. Mas, se uma aposta for paga, o jogador que a fez mostra seu jogo para compará-lo com o do(s) adversário(s). Ganhará a rodada quem tiver a maior combinação. Nesse jogo, as combinações são as seguintes, em ordem decrescente de valor:

1) 2-1-1 (é o *Bidu*, a maior combinação do jogo).

2) *Trinca* (é a combinação formada por três números iguais nos dados, cujo valor em relação a outra trinca depende do número obtido. Isto é: uma trinca de 5 vale mais do que uma de 4).

3) 2-2-1 (é a combinação chamada de *Espera*).

4) *Seqüência* (é a combinação formada por três números sucessivos — 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6 —, sendo de maior valor aquela que possuir números mais altos).

5) *Números* (nesta combinação, os dados são ordenados do maior para o menor, dando-se como resultado o número assim formado. Em caso de empate, ganha o número maior. Por exemplo: 651 ganha de 551).

Observe que os pares — exceto se formarem um *Bidu* ou uma *Espera* — nada valem, sendo contados como "Números".

O jogador que tiver a combinação mais alta ganha a rodada e recolhe todas

JOGOS DE 6 DADOS

as fichas da mesa. No caso de haver duas ou mais combinações vencedoras que sejam iguais, então os jogadores que as possuem dividem as fichas.

Jogado deste modo, o Bidu é também conhecido como *Montevideu*. Mas este jogo, em sua forma tradicional, é disputado como se fosse uma espécie de “pôquer ao contrário”, com o perdedor da rodada ganhando todas as fichas apostadas na mesa. Nesse caso, o objetivo do jogo passa a ser o de ficar, o mais rápido possível, com a menor quantidade de fichas. Portanto, antes de se iniciar o jogo, distribui-se um número igual de fichas entre os jogadores, sendo vencedor do jo-

go aquele que primeiro ficar sem fichas ou, então, quem tiver menos fichas após um determinado tempo de jogo.

Existe outra variante desse jogo, chamada de *Peixe Pobre*, que se diferencia do Bidu em um único aspecto: se nenhum jogador fizer apostas — isto é, se todos “passarem” —, eles devem mostrar seus dados, e quem tiver a maior combinação deve pagar, como multa, um número de fichas equivalente ao total de fichas já “pingadas” na mesa.

Atenção: Essa regra vale apenas para a primeira rodada de apostas, pois nas seguintes os jogadores, necessariamente, já terão feito apostas.