

MING MANG



MATERIAL DO JOGO

- o tabuleiro n.º 26
- 35 pastilhas brancas e 35 pretas



O Ming Mang é um antigo jogo de estratégia criado há séculos pelos monges do Tibet. Atualmente este jogo não é mais praticado em seu tabuleiro original, mas sim em tabuleiro de 64 casas (como o do Xadrez), de 100 casas (como o do Amazonas) ou então um tabuleiro de Go, nos quais as peças são posicionadas nas intersecções das linhas que cruzam o tabuleiro.

O jogo

Nesse jogo, que é para 2 pessoas, cada jogador inicia o jogo com 18 peças, que se diferenciam pela cor. Contudo, ambos os jogadores devem ter peças de reserva, que poderão entrar no tabuleiro durante o decorrer do jogo, como veremos mais adiante.

Na posição inicial, as peças de cada jogador ocupam as posições indicadas na *Figura 1*.

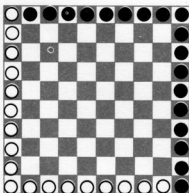


Figura 1

Uma vez colocadas as peças na posição inicial, decide-se por sorteio quem dará início ao jogo, fazendo o primeiro movimento. A partir de então, os adversários alternam-se para jogar, cada um deles movendo uma única peça em sua vez de jogar.

A movimentação das peças, que é obrigatória (nesse jogo não é permitido “passar” na vez de jogar), faz-se por meio do deslocamento das peças ao longo das casas do tabuleiro, nos sentidos horizontal e vertical, sendo que as peças se deslocam apenas uma casa por vez e sempre para uma casa adjacente que esteja vaga.

O objetivo do jogo é capturar as peças adversárias, e isso acontece toda vez que, como resultado de um deslocamento, forma-se no tabuleiro uma linha contínua de peças, em que as peças das extremidades são de uma cor e a peça (ou peças) do centro são adversárias, como mostram os dois exemplos da *Figura 2*. Neste caso, todas as peças situadas entre as peças das extremidades — isto é, as peças centrais — são capturadas e retiradas do jogo.

Atenção: É necessário ressaltar que se

MING MANG

caracteriza uma situação de captura somente quando a linha contínua de peças é formada a partir da movimentação de uma peça atacante. Portanto, se uma ou mais peças de um jogador se moverem de modo a formar uma linha contínua em cujas extremidades existem peças do adversário, *não haverá captura*. Ou seja: a captura só acontece quando uma peça se move para a extremidade de uma formação de peças em linha reta cuja outra extremidade já está ocupada por uma peça amiga, havendo uma ou mais peças inimigas entre elas. Portanto, uma peça jamais pode “suicidar-se” — isto é, gerar sua própria captura.

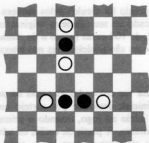


Figura 2

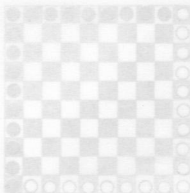
Tendo em vista tais princípios, a menor posição de captura é uma reta formada por três casas (caso em que se captura uma peça), e a maior posição de captura possível é uma reta formada por 19 casas (toda a extensão do tabuleiro), caso em que são capturadas 17 peças adversárias.

Toda vez que uma ou mais peças são capturadas, elas são retiradas do tabuleiro e substituídas por uma ou mais peças adversárias, que devem ser imediatamente colocadas nas casas em que as peças adversárias se encontravam ao serem capturadas.

Portanto, o número de peças em jogo é invariável (sempre 36), mas o número de peças de cada jogador pode variar, aumentando ou diminuindo.

O jogo termina quando um dos jogadores conseguir capturar todas as peças do adversário ou, pelo menos, um número de peças suficiente para impedir que seu adversário possa efetuar capturas e, eventualmente, ganhar o jogo.

Atenção: As peças de ambos os jogadores que não são colocadas no tabuleiro no início do jogo devem ser usadas para a substituição quando forem efetuadas capturas.



JOGOS EM SOCIEDADE II

*Devido à grande variedade destes jogos,
não indicamos com códigos as suas características.*

Dando seqüência aos Jogos em Sociedade que apresentamos antes, damos a seguir 4 brincadeiras com as quais você pode divertir seus amigos em uma festa ou reunião: *A sorte nas cartas*, a *Telepatia*, a *Pechincha* e o *Futebol de sopra*.

A SORTE NAS CARTAS

"Ler a sorte" de alguém nas cartas de um baralho é muito mais simples do que parece: basta memorizar o significado de cada carta e os métodos para distribuí-las. Mas, para que a brincadeira se torne atraente, é preciso fazer isso com muita "bossa" de cartomante, explicando o significado das cartas com um tom "misterioso" e usando toda sua imaginação porém, ao mesmo tempo, apresentando sempre interpretações convincentes. Embora a brincadeira que ensinamos a seguir não desvende os "mistérios" da cartomancia, ela é uma forma excelente de animar uma festa ou reunião.

Existem dois métodos básicos para ler a sorte nas cartas: o das *Seis pilhas* e o *Cigano*. Explicaremos primeiro a forma de carteiio em ambos os métodos para, em seguida, dar o significado das cartas, que é o mesmo nos dois casos.

Método das Seis pilhas

Nesse método usa-se o chamado "baralho de Pôquer" — isto é, um baralho comum do qual se retiram os curingas e todos os 2, 3, 4, 5 e 6, restando apenas 32 cartas no baralho.

Antes de embaralhar as cartas, retira-se do baralho uma carta que representará o consulente. Se for uma mulher, retira-se uma Dama (de Copas, se for loura, e de Paus, se for morena). Se for homem, retira-se um Valeta (para os jovens) ou um Rei (para homens casados ou de mais idade), sendo sempre o Valeta ou o Rei de Copas, se o consulente for louro, e o Valeta ou o Rei de Paus, se for moreno. A carta separada deve ser colocada no centro da mesa, com a face voltada para cima.

A seguir, quem estiver lendo a sorte (que chamaremos de "intérprete") pede ao consulente que embaralhe as cartas e corte-as com a mão esquerda. Feito isso, o intérprete, de forma solene e concentrada, distribui as cartas fechadas (sem virá-las), uma a uma, em torno da carta que representa o consulente, colocada no centro da mesa. As cartas devem ser distribuídas no mesmo sentido do movimento dos ponteiros do relógio (sentido horário), de tal modo que formem 6 montes, de 3 cartas cada um, em torno da carta central. Assim, quando o intérprete tiver distribuído 18 cartas (isto é, quando houver 3 cartas em cada um dos 6 montes),

JOGOS EM SOCIEDADE II

está completa a distribuição, e as cartas restantes são postas de lado, não participando da leitura.

A 1.^a carta, sobre a qual se formará o monte n.º 1, deve ser colocada acima da carta central, um pouco à sua esquerda; a 2.^a carta, logo à sua direita; e a 3.^a carta a seguir, formando uma linha. A 4.^a linha deve ser colocada abaixo da carta central, na mesma direção da 1.^a carta, seguindo-se a ela as cartas de n.ºs 5 e 6, também formando uma linha horizontal abaixo da carta central.

Para fazer a leitura das cartas, o intérprete vira de uma vez as 3 cartas do monte e, em seguida, interpreta seu significado. A leitura começa pelo monte n.º 1 e termina no monte n.º 6. A interpretação do significado das cartas deve ser feita de acordo com a ordem em que elas se encontram no monte.

Para tornar a leitura mais interessante, é importante que a interpretação das cartas nunca seja absolutamente definitiva e clara, sempre deixando margem a dúvidas que, com habilidade, o intérprete pode fazer com que sejam esclarecidas pelo próprio consulente.

Durante a leitura, o consulente pode fazer perguntas específicas sobre o que lhe está sendo informado, e o intérprete deve respondê-las tendo sempre em vista as cartas que vão sendo abertas.

Se o consulente quer saber se algum desejo seu se concretizará, ou se algo vai acontecer, as respostas para este tipo de perguntas estão no monte n.º 5. Se nesse monte houver um Dez de Copas, e não houver nenhuma carta de Espadas, o desejo do consulente se realizará ou vai acontecer aquilo que quis saber. Mas, se houver cartas de Espadas, nada disso acontecerá.

Cada um dos seis montes refere-se a um setor da vida do consulente, que são os seguintes:

— *Monte n.º 1:* refere-se aos interesses pessoais e ocultos do consulente;

— *Monte n.º 2:* refere-se à família do consulente e aos assuntos do lar;

— *Monte n.º 3:* refere-se às amizades do consulente;

— *Monte n.º 4:* refere-se aos assuntos ligados ao trabalho do consulente;

— *Monte n.º 5:* refere-se à saúde ou aos assuntos do coração;

— *Monte n.º 6:* refere-se ao futuro próximo do consulente.

Atenção: É importante lembrar que o intérprete não pode “ler” as cartas uma por uma, devendo interpretar cada uma delas em relação às outras duas cartas do monte.

Se aparecerem numa mesma pilha cartas contraditórias, o significado disso deve ser explicado pela terceira carta. Por isso, o resultado da leitura será diferente do que parecerá à primeira vista para o consulente.

Cada carta tem vários significados (como veremos a seguir) e o intérprete deve ressaltar aquele que seja mais adequado à interpretação geral da leitura, para que esta faça sentido.

Método Cigano

Neste tipo de leitura o que varia é o processo de distribuição das cartas, pois o baralho é o mesmo. Ao contrário do método anterior, não se tira nenhuma carta inicial representativa do consulente, e pede-se que este embaralhe as 32 cartas e as corte com a mão esquerda em três pilhas.

Feito isso, o intérprete junta as 3 pilhas no sentido contrário ao corte — as cartas que estavam embaixo, antes do corte, ficam por cima, sobre as cartas do meio (segunda pilha do corte), enquanto as cartas da terceira pilha ficam no fundo do baralho.

A seguir, o intérprete examina o baralho, começando pelas cartas de cima. De cada grupo de três cartas, ele retira a carta de maior valor (no caso de haver duas ou três cartas do mesmo valor, ele retira as duas ou as três), e vai colocando-as na mesa formando uma linha horizontal.

Como o baralho tem 32 cartas, o intérprete examina dez blocos de três cartas, desprezando as duas últimas cartas, que são postas de lado e não são usadas na leitura. Dessa forma, o mínimo de cartas expostas sobre a mesa é 10 (a

JOGOS EM SOCIEDADE II

maior carta de cada grupo de três), número que pode ser superior no caso de haver duas ou três cartas do mesmo valor em um grupo de três, como foi dito anteriormente. O valor das cartas é o seguinte, em ordem decrescente: Ás, Rei, Dama, Valet, 10, 9, 8 e 7.

Depois de expostas estas cartas, o intérprete volta a examinar as que sobraram e que devem se encontrar em ordem, em um monte. Ele verifica novamente as cartas em grupos de três, mas desta vez somente para retirar pares ou trincas que se tenham formado, os quais devem ser colocados à sua direita, sobre a mesa, e mostrados ao consulente.

Assim, após a distribuição das cartas, deve haver na mesa uma fileira de no mínimo dez cartas, e mais os eventuais pares e trincas retirados do baralho na segunda verificação feita pelo intérprete. A partir de então, a leitura já pode ser iniciada. Nesse método, a leitura das cartas é feita da esquerda para a direita, devendo o intérprete procurar dar uma sequência às suas conclusões, relacionando uma carta à outra e, assim, dando maior conteúdo explicativo à interpretação do significado das cartas.

O significado das cartas

O significado dos naipes e cartas é o mesmo nos dois métodos, com a única diferença de que, no Método Cigano, os pares e trincas (quando encontrados na segunda verificação) têm significados próprios, como veremos a seguir.

São os seguintes os significados dos naipes e cartas:

1. COPAS (Amor, concordância, harmonia)

- Ás: Declaração ou carta de amor.
- Rei: Homem louro, delicado; Amigo seguro, prestativo.
- Dama: Mulher loura, amiga certa e devotada; Noiva.
- Valet: Rapaz alegre, galanteador; Amigo de verdade, devotado.
- Dez: Grande alegria; Êxito no amor e nos projetos em andamento.

— Nove: Concórdia; Amor correspondido; Sucesso nos negócios.

— Oito: Prazer, alegria, namoro; Acontecimentos no período diurno.

— Sete: Casamento próximo; Frivolidades.

2. ESPADAS (Contrariedades)

— Ás: Paixão satisfeita; Felicidade no casamento.

— Rei: Homem da lei (advogado, policial) ou de negócios; Processos, contratos.

— Dama: Viúva, rival (para mulheres); Inimiga que procura prejudicar; Ciúme.

— Valet: Rapaz desagradável; Rival no amor (se o consulente for homem).

— Dez: Tristeza; Desgostos sentimentais.

— Nove: Luto, morte de um amigo ou parente; Prisão.

— Oito: Doença; Pequenos aborrecimentos; Acontecimentos no período noturno.

— Sete: Desavença e discussão; Decepção amorosa; Casamento desfeito.

3. OUROS (Mudanças, viagens, novidades)

— Ás: Correspondência a chegar; Letra de câmbio, aviso bancário ou contrato.

— Rei: Fazendeiro (homem da zona rural) ou militar volúvel.

— Dama: Mulher "fofoqueira", que gosta de falar da vida alheia.

— Valet: Corretor; Intermediário; Portador de notícias.

— Dez: Mudança de residência; Grande viagem; Estrada.

— Nove: Atraso, contrariedade; Encontro suspenso ou adiado.

— Oito: Tentativas amorosas; Pequena viagem.

— Sete: Boas notícias; Pequena viagem.

JOGOS EM SOCIEDADE II

4. PAUS (Dinheiro)

- **Âs:** Dinheiro, boas notícias; Fortuna assegurada.
- **Rei:** Homem moreno; Pai protetor; Amigo dedicado.
- **Dama:** Mulher morena, protetora; Previsão de um casamento feliz.
- **Valete:** Rapaz moreno, comprometido, noivo; Homem fiel.
- **Dez:** Sorte; Grandeza; Muito dinheiro.
- **Nove:** Herança, dinheiro; Volta da felicidade.
- **Oito:** Negócios envolvendo dinheiro; Boa vontade por parte da pessoa amada.
- **Sete:** Pequena quantia de dinheiro a receber; Favores da pessoa amada.

5. PARES E TRINCAS (somente no Método Cigano)

- **Trinca de Âs:** Intriga.
- **Par de Ases:** Conspiração contra o consulente.
- **Trinca de Reis:** Negócios.
- **Par de Reis:** Projetos entre dois homens.
- **Trinca de Damas:** Comentários maliciosos de mulheres; Falatório.
- **Par de Damas:** Bailes; Festas.
- **Trinca de Valetes:** Discussões.
- **Par de Valetes:** Projeto arriscado e perigoso.
- **Trinca de Dez:** Má conduta.
- **Par de Dez:** Projeto arriscado e perigoso.
- **Trinca de Nove:** Boa saúde.
- **Par de Nove:** Perda no jogo.
- **Trinca de Oito:** Projeto de casamento.
- **Par de Oito:** Pequeno caso sentimental.
- **Trinca de Sete:** Gravidez.
- **Par de Sete:** Armadilha; Cilada; Traição.

TELEPATIA

São muitos os processos usados para

“adivinhar” qual foi a carta escolhida (ou sorteada) por outra pessoa no baralho. Entre eles, existem vários métodos “telepáticos”, que exigem a ajuda de um parceiro. De uma forma geral isso é feito da seguinte forma: o “adivinho” sai da sala, e a carta é escolhida na presença de seu parceiro, o “telepata”. A seguir, ambos se comunicam mentalmente, e a carta é adivinhada. A comunicação entre os parceiros é feita por meio de um código, que pode ser uma frase código ou, então, determinados gestos ou tipos de atitude. O método que apresentamos a seguir é um dos mais simples e eficientes.

As cartas do baralho são dispostas em fileiras e colunas, formando algo semelhante a um quadro de cartas. Depois de escolhida a carta por qualquer dos participantes, o “telepata” permanece sentado, de costas para a porta por onde entrará o “adivinho”. Logo que o “adivinho” volta ao recinto, ambos se concentram e, para melhor transmitir o pensamento, o “adivinho” coloca as mãos na cabeça do “telepata”. Segundos depois obtém a resposta desejada.

O processo de transmissão é simples: o “telepata” cerra ligeiramente os maxilares, e este movimento é percebido pela mão do “adivinho”, permitindo transmitir mensagens simples. Por exemplo: o “telepata” cerra os maxilares quatro vezes. Depois, faz uma pausa e torna a cerrar os maxilares sete vezes. Isso significa que a carta escolhida é a sétima, da quarta fileira sobre a mesa. Assim, pode-se indicar qualquer carta do baralho.

Como variante, é possível que a carta seja apenas escolhida, sem ser mostrada. Neste caso, nem é necessário o baralho, basta que alguém diga qual foi a carta escolhida. E a mensagem para o “adivinho” é transmitida com o “telepata” sinalizando primeiro o naipe e depois a figura ou o número da carta. Isso deve ser feito em duas etapas, da seguinte forma:

1) Na primeira sinalização:

- 1 vibração = Ouros;
- 2 vibrações = Copas;
- 3 vibrações = Espadas;
- 4 vibrações = Paus;

JOGOS EM SOCIEDADE II

— 5 vibrações = Curinga.

Em seguida faz-se uma pausa para não confundir o “adivinho” e inicia-se a segunda etapa.

2) Na segunda sinalização, o número de vibrações corresponde ao número da carta:

- 1 vibração = Ás;
- 2 vibrações = Dois;
- 3 vibrações = Três;
- 4 vibrações = Quatro;
- 5 vibrações = Cinco;
- 6 vibrações = Seis;
- 7 vibrações = Sete;
- 8 vibrações = Oito;
- 9 vibrações = Nove;
- 10 vibrações = Dez;
- 11 vibrações = Valete;
- 12 vibrações = Dama;
- 13 vibrações = Rei.

PECHINCHA

Esse jogo, que foi criado pelo norte-americano Sid Sackson — um dos maiores especialistas em jogos, de todo o mundo —, destina-se a grandes grupos (de 8 a 20 pessoas) e é de longa duração. A pessoa que prepara o jogo não pode participar dele, pois só ela conhecerá todas as regras. Assim, caberá a ela apenas o papel de animador e juiz da disputa.

Tanto as regras como o material necessário podem variar um pouco de acordo com o gosto de quem prepara o jogo. E, também, no caso de ser necessário mudar as regras se alguns dos jogadores já tiverem participado de uma brincadeira semelhante.

O essencial para a prática desse jogo é a existência de cartões coloridos (ou fichas), devendo haver 2 cartões de cada cor para cada jogador. Assim, se forem 15 participantes, serão necessários 30 cartões de cada cor. Se houver menos jogadores (8 ou 10, por exemplo), pode-se aumentar a proporção dos cartões, atribuindo-se três ou quatro de cada cor para cada jogador.

A quantidade de cores utilizadas nos cartões pode ser de cinco ou mais, podendo variar, assim como o número de cartões, de acordo com a preferência do

organizador. O importante é que seja mantida a mesma proporção entre o número de cartões e de jogadores. Num grupo de doze jogadores, por exemplo, poderia haver: 36 cartões vermelhos (3 para cada um); 24 cartões amarelos (2 para cada um); 24 cartões azuis; 24 cartões pretos; 12 cartões verdes etc.

Os cartões possuem um determinado valor, que não é previamente conhecido pelos jogadores. Além dos cartões, serão preparadas previamente algumas regras — ou melhor: fragmentos de regras. Deve haver pelo menos uma regra por participante, e todas serão escritas em duplicata. Assim, no caso de 12 jogadores, seriam criadas doze regras, que seriam escritas em 24 papezinhos. Essas regras devem ser do tipo:

- a) um cartão preto vale por dois azuis;
- b) quatro cartões verdes com o mesmo jogador perdem totalmente o seu valor;
- c) somente dois cartões amarelos contam seu valor em dobro.

E assim por diante. Entretanto, o conjunto das regras deve permitir que os jogadores venham a conhecer o valor de cada cor, estabelecendo todos os prêmios, multas e bonificações, como veremos mais adiante.

O jogo

No início do jogo, cada participante recebe um número igual de cartões e de cores. No exemplo dado anteriormente, cada um dos jogadores receberia 1 cartão verde, dois azuis, dois pretos, dois amarelos e três vermelhos. Além dos cartões, que são distribuídos por sorteio, cada jogador recebe duas regras (no caso do número de regras ser igual ao de participantes). Com doze jogadores e doze regras, por exemplo, como cada regra é escrita duas vezes, teríamos duas regras por jogador. Entretanto, o organizador poderia ter escrito 18 regras, caso em que seriam 36 papezinhos e caberiam então 3 regras para cada jogador.

Feita a distribuição das regras e dos cartões, o jogo começa. O objetivo bási-

JOGOS EM SOCIEDADE II

co é que cada jogador procure valorizar seu conjunto de cartões, pois ganhará o jogo aquele que, após um prazo estipulado, conseguir somar o maior número de pontos com seus cartões. Para isso, os jogadores podem trocar cartões e informações com todos os seus adversários, sempre negociando e pechinchando.

Atenção: É recomendável que cada jogador esteja munido de papel e lápis para anotar as informações que for conseguindo.

Nas negociações vale tudo, como, por exemplo, comprar ou vender regras usando cartões, trocar regras e informações (sem mostrar as regras que possui, podendo portanto passar informações mentirosas) etc.

Só não é permitido que 2 ou mais jogadores se associem, pois isto desequilibra o jogo.

Uma partida, por exemplo

A seguir, damos um exemplo de uma Pechincha com 15 participantes, com cartões de 5 cores e 15 regras.

Cartões: 150 (30 de cada cor).

Cores e valores dos cartões:

Branco = 5 pontos;

Laranja = 4 pontos;

Vermelho = 3 pontos;

Azul = 2 pontos;

Amarelo = 1 ponto.

Esta contagem de pontos para as cores não é conhecida pelos jogadores, mas eles poderão deduzi-la se, por exemplo, tiverem conhecimento das três primeiras regras que damos a seguir.

Regras: 15 regras escritas em duplicata, que são as seguintes:

1 — Cada cartão laranja vale 4 pontos, o equivalente à soma de um cartão amarelo e outro vermelho;

2 — O cartão branco é o mais valioso de todos, valendo tanto quanto um vermelho e um azul juntos;

3 — O cartão azul vale o dobro do cartão amarelo;

4 — Se um jogador possuir mais de três cartões brancos, eles perderão inteiramente o seu valor;

5 — Se um jogador tiver mais car-

tões laranja do que azuis, os cartões laranja excedentes não contarão pontos;

6 — Se um jogador tiver cinco ou mais cartões azuis, todos os adversários terão suas *mãos* desvalorizadas em 10 pontos;

7 — Um jogador que possuir 3 cartões vermelhos (nem mais nem menos) não será afetado pela aplicação da regra 6;

8 — O jogador que possuir na mão uma maioria de cartões amarelos ganha um prêmio equivalente ao quadrado do valor destes cartões. Se, ao fim do jogo, dois jogadores reivindicarem o prêmio, este caberá ao que tiver maior número de cartões amarelos. Em caso de empate, porém, seus cartões amarelos não valerão nenhum ponto;

9 — Se um jogador, ao fim do jogo, tiver 7 ou mais cartões de uma só cor, sua *mão* será nula, e ele não marcará nenhum ponto;

10 — Se o jogador terminar o jogo com 10 cartões, assim organizados: 4 de uma cor, 3 de outra, 2 de outra e 1 de outra, ele terá conseguido uma "pirâmide", e seus pontos serão contados em dobro;

11 — Cada grupo de 5 cartões contendo 5 cores diferentes dá direito a um prêmio de 10 pontos;

12 — O jogador que tiver o maior número de cartões vermelhos poderá contar em dobro os pontos a eles correspondentes. Esta regra, porém, não se aplica se houver empate entre dois ou mais jogadores que possuam o mesmo número de cartões vermelhos;

13 — A posse de 2 cartões amarelos dobra o valor de um cartão branco. E cada novo grupo de 2 cartões amarelos permite duplicar o valor de um novo cartão branco;

14 — Cada grupo de 3 cartões azuis multiplica por quatro o valor de um cartão laranja que o jogador possuir;

15 — Nenhum jogador pode ter mais de 13 cartões. Quem tiver conhecimento dessa regra deve informá-la no final do jogo, antes do início da contagem de pontos. E, nesse caso, quem tiver mais

JOGOS EM SOCIEDADE II

de 13 cartões deve entregar os excedentes sem que por eles se conte ponto algum. E o jogador deve eliminar o excesso de cartões antes de conhecer o conjunto de regras.

Desenvolvimento do jogo

O jogo se inicia com cada participante recebendo 10 cartões (2 de cada cor) e 2 regras sorteadas. Feito isso, começam as negociações. Para melhor proteger seus "segredos" os jogadores costumam colocar seus cartões e regras em um envelope.

O jogo desenvolve-se então sob a forma de negociações, com cada jogador procurando obter, através delas, o máximo de informações.

O sucesso depende basicamente tanto das negociações como da quantidade de informações obtidas. Suponhamos, por exemplo, que um hábil negociante, conhecendo as regras 1 e 2, procurou juntar cartões das cores branca e laranja (os mais valiosos), tendo conseguido 8 cartões laranja e 4 brancos. Contudo, os brancos nada valerão (regra 4) e, de qualquer forma, os cartões laranja fariam com que a *mão* não valesse nenhum ponto (regra 9).

Terminado o período de duração do jogo, previamente combinado — que geralmente varia entre o mínimo de 1 hora e o máximo de 2 horas, de acordo com o número de participantes —, os jogadores reúnem-se para apresentar os seus cartões.

Vejamos agora, seguindo as regras, as contagens dos pontos obtidos hipoteticamente pelos cinco jogadores.

Jogador n.º 1

6 cartões azuis = 12 pontos;

1 cartão vermelho = 3 pontos;

3 cartões laranja (como 2 deles valem o quádruplo de seus pontos, segundo a regra 14, temos $16 + 16 + 4$) = 36 pontos;

1 cartão branco = 5 pontos.

O jogador obteve ao todo 56 pontos e, além disso, seus cartões azuis (regra 6) representarão 10 pontos a menos para cada adversário.

Jogador n.º 2

3 cartões amarelos = 3 pontos;

2 cartões azuis = 4 pontos;

2 cartões vermelhos = 6 pontos;

3 cartões laranja (pela regra número 5 só poderão ser contados 2) = 8 pontos;

3 cartões brancos (um deles contado em dobro, pela regra 13) $10 + 5 + 5$ = 20 pontos.

Este jogador fez 41 pontos mas, como possui dois grupos de cartões com as cinco cores (regra 11), recebe dois prêmios de 10 pontos. Contudo, ele também deve pagar uma multa de 10 pontos, devido à aplicação da regra 6 pelo 1.º jogador. Portanto, ficará com um total de 51 pontos.

Jogador n.º 3

2 cartões azuis = 4 pontos;

5 cartões vermelhos (contados em dobro pela regra 12) = 30 pontos;

2 cartões laranja = 8 pontos;

2 cartões brancos = 10 pontos.

O jogador teria 52 pontos, mas os cartões vermelhos não o protegem contra a multa da regra 7 e, portanto, ele deverá pagar 10 pontos, restando-lhe um total de 42 pontos.

Jogador n.º 4

4 cartões amarelos = 4 pontos;

2 cartões azuis = 4 pontos;

3 cartões vermelhos = 9 pontos;

1 cartão branco (cujo valor é contado em dobro, conforme a regra 13) = 10 pontos.

O total seria 27 pontos. Mas, como o jogador não precisa pagar a multa estabelecida na regra 7 e deve duplicar o valor de seus pontos (regra 10), ele marca ao todo 54 pontos.

Jogador n.º 5

6 cartões amarelos = 6 pontos (que devem ser elevados ao quadrado, conforme a regra 8), resultando em 36 pontos;

1 cartão ser melhor = 3 pontos;

2 cartões brancos (contados em dobro, pela regra 13) = 20 pontos.

Dos 59 pontos obtidos são diminuídos 10 pontos em virtude da multa da regra 6, resultando em um total de 49 pontos.

Finalmente, é necessário lembrar que,

JOGOS EM SOCIEDADE II

embora seja válida a espionagem e a passagem de informações errôneas nas negociações, todas as promessas devem ser cumpridas.

A variação das regras e do tempo de duração do jogo dependem exclusivamente do organizador. Na confecção das regras, contudo, é preciso lembrar que elas devem esclarecer o valor de cada cor individualmente; e, também, que elas devem ser redigidas de forma clara, sem deixar margem a dúvidas de interpretação.

FUTEBOL DE SOPRO

Para a prática desse jogo são necessários uma bolinha de pingue-pongue, uma mesa, livros ou caixas para servirem como traves do gol e canudinhos de refresco.

Os participantes formam duas equipes, tomando posições fixas à volta da mesa, pois não é permitido que um jogador saia de seu lugar para ocupar outra posição no decorrer do jogo. Usando os canudinhos, os jogadores das equipes tentam impulsionar a bola de pingue-pongue contra o gol adversário. Cada vez que a bola ultrapassar as traves, será marcado um gol.

É aconselhável que haja sempre um juiz da partida, para cuidar que sejam obedecidas três regras fundamentais:

a) os jogadores podem inclinar-se sobre a mesa para soprar, mas não podem mudar de lugar no decorrer de uma joga-

da e não podem andar em torno da mesa ou empurrar jogadores adversários melhor colocados;

b) não é permitido soprar sem o canudinho;

c) não é permitido tocar a bola com o canudinho.

Em todos os casos acima relacionados, aplicam-se "penalidades" ou os "pênaltis", da seguinte forma: a bola é colocada no lugar em que estava no momento da infração, e um dos jogadores da equipe beneficiada com a falta tem direito a soprá-la livremente contra o gol adversário. Assim que a bola começa a correr o jogador volta ao normal, e todos os jogadores podem soprá-la. Os pênaltis acontecem quando as penalidades são cometidas no limite da área, que deve ser demarcada a critério dos jogadores nas proximidades de cada gol. Nesse caso, a bola deve ser colocada frontalmente a um palmo de distância da linha do gol. O jogador que cobra o pênalti deve soprar a bola repentinamente contra o gol, e o pênalti só pode ser defendido por um único jogador da defesa adversária, que tentará soprar em sentido contrário para impedir que a bola entre no gol. Na cobrança de um pênalti, assim que a bola mudar de direção, o jogo volta ao seu ritmo normal.

A duração do jogo é combinada previamente entre os jogadores e pode ser estabelecida tanto por tempo como por número de gols.